

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К. Д. УШІНСЬКОГО»

На правах рукопису

Пальчинська Мар'яна Вікторівна

УДК 141.5+114+115+316.3

**ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР
В УМОВАХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ**

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

**Дисертація на здобуття наукового ступеня
доктора філософських наук**

Науковий консультант
Борінштейн Євген Русланович,
доктор філософських наук, професор

Одеса – 2016

ЗМІСТ

Вступ.....	с.4
Розділ I	
СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІ ЗАСАДИ ВИНИКНЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ СТАНОВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА.....	с.15
1.1. Соціокультурна трансформація як категорія соціальної філософії.....	с.15
1.2. Соціокультурні детермінанти становлення інформаційного суспільства.....	с.40
1.3. Інформаційний потенціал сучасного суспільства.....	с.74
1.4. Діалектика віртуального простору в умовах становлення інформаційного суспільства.....	с.91
Висновки до розділу I.....	с.100
Розділ II	
ОНТОЛОГІЧНИЙ БАЗИС ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ.....	с.103
2.1.Феномен віртуального простору: методологічні підходи до дослідження проблеми.....	с.103
2.2. Простір та час у соціально-філософському дискурсі: від соціального до віртуального.....	с.118
2.3. Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального	с.142
Висновки до розділу II.....	с.162
Розділ III	
КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ОСМИСЛЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ.....	с.164
3.1.Екзистенції віртуального простору у сучасному суспільстві.....	с.164

3.2. Соціалізація особистості в контексті віртуального простору.....	с.179
3.3. Комунікація як системоутворюючий елемент соціалізації у віртуальному просторі.....	с.193
Висновки до розділу III.....	с.210
Розділ IV	
КОНСТРУЮВАННЯ СОЦІАЛЬНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА.....	с.213
4.1. Експлікація поняття «віртуальність» у ракурсі соціально-філософського аналізу.....	с.213
4.2. Моделі віртуалізації сучасного суспільства.....	с.232
4.3. Віртуальна складова трансформацій сучасного суспільства.....	с.249
4.4. Багатоаспектність конструювання соціального простору в контексті віртуалізації суспільства.....	с.278
Висновки до розділу IV.....	с.296
Розділ V	
СОЦІАЛЬНЕ ПРОЕКТУВАННЯ В КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ: СПЕЦИФІКА УКРАЇНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА.....	с.298
5.1. Інноваційні технології у соціальному проектуванні.....	с.298
5.2. Віртуальні соціальні проекти як інструменти конструювання соціокультурного простору українського суспільства	с.313
5.3. Віртуальний простір як соціальна технологія.....	с.340
5.4. Конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства.....	с.355
Висновки до розділу V.....	с.376
ВИСНОВКИ	с.379
Список використаних джерел.....	с.388

ВСТУП

Актуальність даного дослідження обумовлено інтенсивною віртуалізацією сучасного соціуму, що породжує специфічний елемент соціального простору – віртуальний простір. Будучи одним з домінуючих процесів в сучасному суспільстві, віртуалізація дозволяє видозмінювати суспільство, сприяючи в ряді аспектів конвергенції віртуального і соціального. Віртуальний простір стає особливою соціальною сферою, що включена в систему існуючих соціальних відносин. Його динамічний розвиток сприяв інтеграції віртуального та соціального, що, у свою чергу, призвело до утворення процесів та явищ, які притаманні виключно віртуальному простору. Вони постають як складний соціальний феномен, який суттєво впливає на функціонування соціальної системи сучасного суспільства.

Стрімкий перебіг глобалізаційних процесів у сучасному світі посилює значущість інформації та інфокомунікаційних технологій, які дозволяють максимально активізувати інформаційний обмін. Доступність цих технологій дає можливість окремому індивідові, соціальній групі та суспільству у цілому стати учасником глобального інформаційного простору. Впровадження інформаційних технологій призводить до інформатизації суспільства, що, в свою чергу, служить передумовою переходу світового співтовариства до якісно нової стадії суспільного розвитку, тобто – інформаційного суспільства.

Суспільство як соціальна система являє собою сферу взаємодії, стан якої визначається різними соціокультурними факторами і процесами. В умовах сучасного етапу цивілізаційного розвитку соціосфера конкретного суспільства детермінується техносферою та інфосферою, які обумовлюють соціокультурні трансформації кожного структурного рівня і продукують віртуальний простір. Характер соціального впливу в умовах становлення

інформаційного суспільства обумовлений різними процесами, що впливають на соціальну взаємодію.

Трансформаційні процеси, притаманні сучасному суспільству у глобальних масштабах, загострюють питання пошуку найбільш ефективних методів соціального проектування. Особливо своєчасною постає проблема методологічно обґрунтованих концепцій соціального проектування, які інтегрують науку і суспільну практику. Застосування ресурсів віртуального простору у соціальному проектуванні є інструментом соціальних змін, які дозволяють конструювати соціальний простір. У контексті даного дослідження акцентується увага на видозмінах, яким підпорядковується існуюча система соціальної взаємодії, внаслідок використання інноваційних технологій у проектній діяльності, зокрема, віртуальних соціальних проєктів, які спроможні оптимізувати соціальну сферу сучасного українського суспільства. Сьогодні соціальне проектування зазвичай пов'язують із прогнозуванням, конструюванням та моделюванням соціокультурних змін, що зумовлює необхідність наукового аналізу даного процесу.

Глобальні трансформації, яких зазнає сучасне суспільство в цілому і його окремі структурні елементи, потребують осмислення в контексті соціально-філософського дискурсу. Змінам піддається особистість, її світосприйняття, основи її соціальної життєдіяльності. Таким чином, **науковою проблемою** постають розвиток і зміни віртуального простору, які призводять до багатовекторної спрямованості темпів соціокультурних трансформацій, що відбуваються із зростаючою швидкістю.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами

Дисертаційне дослідження виконано в рамках планової наукової теми кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (державна реєстрація теми №011U010462), одним з виконавців якої є дисертантка. Тема дослідження затверджена протоколом №

Мета роботи полягає в аналізі трансформаційного потенціалу віртуального простору, який застосовується у соціальному проектуванні для конструювання соціального простору сучасного суспільства.

Досягненню поставленої мети сприятиме поетапна реалізація наступних завдань:

- охарактеризувати інформаційне суспільство як тип соціального устрою, яке інтенсифікує трансформаційні процеси у сучасному суспільстві та основні соціокультурні детермінанти його становлення;
- дослідити віртуалізацію як процес, що триває в межах глобальної інформатизації світової спільноти та її вплив на життєдіяльність сучасного соціуму;
- з'ясувати генезис поняття «простір» від соціального до віртуального;
- розглянути вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального;
- дослідити віртуальний простір як специфічний елемент соціокультурного буття сучасного соціального простору;
- окреслити особливості соціалізації в умовах віртуального простору;
- виокремити комунікацію як системоутворюючий елемент соціалізації у віртуальному просторі;
- проаналізувати моделі віртуалізації сучасного суспільства;
- простежити віртуальну складову трансформацій сучасного суспільства;
- виокремити основні вектори конструювання соціального простору в контексті віртуалізації суспільства;
- визначити особливості інноваційних технологій у соціальному проектуванні;
- дослідити віртуальний простір як соціальну технологію;

- визначити специфіку віртуальних соціальних проєктів та особливості їх реалізації в сучасному українському суспільстві;
- виокремити основні тенденції конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства.

Об'єктом дослідження є трансформаційні процеси, які притаманні сучасному суспільству у глобальних масштабах.

Предметом дослідження виступає віртуальний простір, який спричиняє соціокультурні трансформації завдяки конвергенції соціального та віртуального.

Методологічна база дослідження. Внаслідок багатоплановості поставленої проблеми, у дисертаційному дослідженні використано широкий спектр наукових методів, що визначило методологічну базу дослідження.

Історико-філософський метод допомагає простежити багатоаспектність віртуального, багатозначність самого поняття, що може слугувати ключем до коректності його використання. Вже закріплена за ним смислова визначеність є концептуалізацією позначення особливого виду буття предметів у формі їх образів. Це можуть бути умоглядні образи, що виникають виключно в свідомості людини і доступні для сприйняття тільки нею. Але є й інший вид віртуального, тобто образи, що виникають завдяки комп'ютерним технологіям, або технічні варіанти віртуальності (технології віртуальної реальності, які дають змогу відчути ефект «повної присутності»).

Структурний метод, заснований на репрезентації соціокультурної системи як сукупності підсистем – соціальних систем, системи особистості, культурної системи, передбачає аналіз даної єдності. Трансформуючий потенціал віртуального простору реалізується у всіх структурних елементах суспільства як соціальної системи, посилюючи в ряді випадків інтенсифікацію трансформаційних процесів.

Соціокультурний метод орієнтований на розуміння суспільства як цілісної соціокультурної системи, на більш чітке осмислення проблем

соціокультурної трансформації. Оскільки відмінною рисою сучасного світу є його залученість у глобальний процес змін, застосування цього методу – важлива ланка в осмисленні всієї сукупності процесу соціальних змін і може слугувати ефективним механізмом у вирішенні практичних завдань суспільства в його поступальному прогресивному розвитку.

У дисертації використано діалектичний метод, який дозволяє розкрити специфіку віртуального простору як соціокультурного явища і його діалектику в умовах становлення інформаційного суспільства, що уможливорює всебічне дослідження усього комплексу відносин, які виникають в результаті взаємодії соціального і віртуального просторів.

Метод сходження від абстрактного до конкретного дозволив дослідити віртуальну складову трансформацій сучасного суспільства в контексті соціокультурних трансформацій, яким воно підпорядковується, та виокремити вектори конструювання соціального простору сучасного суспільства в умовах віртуалізації.

Синергетичний підхід надав змогу аналізу віртуального простору як складної системи, яка поєднує, з одного боку, систему взаємодії конкретного суспільства, з іншого – сприяє виникненню власних механізмів взаємодії, спричиняючи екстраполяцію віртуальних феноменів у простір соціальний.

За допомогою діяльнісного підходу було проаналізовано види інформаційної комп'ютеризованої взаємодії індивідів, соціальних груп та інститутів, а також роль віртуального простору як чинника впливу на соціалізацію особистості.

Використання системного підходу стало методологічною основою для вивчення впливу віртуального простору на сучасне суспільство, що обумовлено декількома причинами, серед яких слід виокремити, по-перше, фрагментарне вивчення даного соціокультурного явища; по-друге, його амбівалентність і суперечливість, що визначають його складність, багаторівневість та вимагають міждисциплінарного дослідження; по-третє, різноманітність форм і механізмів взаємодії у віртуальному просторі, які

впливають на існуючу систему соціальних відносин. Системний підхід імпліцитно присутній при розгляді суспільства як соціальної системи, а також його структурних елементів і взаємозв'язків між ними.

Соціокультурний аналіз відтворення суспільства було здійснено у межах структурного та функціонального підходів, при визначенні змісту соціокультурної комунікації та характеристиці особливостей соціокультурного відтворення суспільства.

У процесі дослідження був застосований метод контент-аналізу, що дозволило провести порівняльний аналіз наукових робіт, що містять необхідні дані про феномен віртуального простору та його вплив на соціум, а також зробити аналіз літератури з даної проблеми.

Важливим компонентом методологічних основ дослідження є метод конвергенції, що дозволило проаналізувати взаємовплив соціального і віртуального просторів, дало можливість прослідкувати екстраполяцію явищ, спочатку властивих виключно віртуального простору, в систему соціальної взаємодії сучасного суспільства.

Методологічним підґрунтям дослідження, а саме аналізу проблеми розвитку новітніх інформаційно-комунікаційних технологій і пов'язаної з ними віртуалізації сучасного суспільства, є концепції Р. Абдеєва, О. Пунченка, Л.Скворцова, Д. Іванова, В. Іноземцева, М. Моїсеєва, І. Хассана, Г. Хофстеде, Л. Іоніна, С. Корольова, С. Хоружего, А. Юхвіда, М. Кастельса, О. Тоффлера, М. Дертузоса, К. Келлі, Дж. Сулера, Т. Таркла та ін. Необхідно зазначити, що на стику техніки і філософії, з моменту винаходу комп'ютерів і об'єднання їх у мережі, перебували питання розвитку інфокомунікаційних технологій та впливу цього розвитку на різні сфери суспільного життя.

Наукова новизна одержаних результатів та висновків полягає у тому, що вперше в українській соціально-філософській думці висвітлюються особливості перетворюючого потенціалу віртуального простору в умовах техно-інформаційної детермінації цивілізаційного розвитку.

Вперше:

– представлено віртуальний простір як соціальну технологію, яка має специфічні риси, що створюють умови для оптимізації соціальної сфери сучасного суспільства. Віртуальний простір як соціальна технологія коригує соціальну сферу українського суспільства завдяки можливості вирішення актуальних соціальних проблем;

– дано визначення віртуального соціального проекту як комплексу дій, які реалізуються у віртуальному просторі або спрямовані на його користувачів, результати якого впливають на соціальну сферу певного регіону, країни, світової спільноти. Передумовою появи віртуальних соціальних проектів є віртуалізація сучасного суспільства та збільшення його інформаційного потенціалу. Реалізація віртуальних соціальних проектів є одним із способів впровадження змодельованих соціокультурних змін;

– досліджено особливості віртуальних соціальних проектів як інструментів конструювання соціального простору сучасного українського суспільства та виокремлено їх відмінні риси. Насамперед, це відсутність часових і просторових меж, значно менший обсяг первинних інвестицій, можливість оперативного залучення додаткових ресурсів, більш тривалий період використання результатів продукту проекту;

– запропоновано класифікацію віртуальних соціальних проектів за такими критеріями, як: масштаб, тривалість, головна мета реалізації, специфіка кінцевого продукту, функціональна спрямованість, ступінь складності, характер залучених сторін, вимоги якості;

– розглянуто діалектичну сутність віртуального простору в умовах становлення інформаційного суспільства. Це надало можливість з'ясувати, що в інформаційну еру історична тенденція призводить до організації домінуючих суспільних процесів за принципом мереж.

Уточнено:

– особливості віртуального простору як специфічного елемента соціального простору сучасного суспільства. Під впливом віртуального простору видозмінюється соціальна і професійна структура суспільства, в якому формуються нові соціальні верстви. Таким чином, сьогодні людина може бути одночасно суб'єктом як соціальної, так і віртуальної спільноти;

– вплив віртуального простору на соціалізацію особистості, який у контексті взаємодії з особистістю може доповнювати соціалізацію та розширювати можливості самореалізації особистості, а також нівелювати соціалізацію – у такому випадку здійснюється надмірне занурення у віртуальний простір, при якому простір соціальний втрачає своє значення для індивіда, що викликає різний ступінь соціального аутизму;

– особливості комунікації як системоутворюючого елемента соціалізації у віртуальному просторі. Віртуальну комунікацію можна вважати практично ексклюзивним транслятором певного коду: з одного боку, вона ретранслює норми та цінності культури, панівної у конкретному суспільстві, з іншого боку, культуру індивідуалізовану, оскільки користувач ресурсів віртуального простору має можливість конструювати свій власний комунікативний зміст;

– охарактеризовано особливості конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства, які, насамперед, полягають у впровадженні сайтів підтримки, блогів, груп у соціальних мережах, розсилок, спрямованих на підтримку різних волонтерських рухів, які допомагають незахищеним верствам населення, на реалізацію інноваційних проектів у різних суспільних сферах, а також націоналістичних рухів, метою яких є підвищення патріотизму українського населення, посилення національної ідентифікації та самості.

Дістало подальшого розвитку:

– дослідження конвергенції соціального і віртуального як невід'ємного атрибуту буття сучасного суспільства, що призводить до екстраполяції феноменів, властивих спочатку лише віртуальному простору, у простір соціальний. Соціальний і віртуальний простір взаємодіють, створюючи соціальні, політичні, економічні та культурні альтернативи;

– розгляд інноваційних технологій у соціальному проектуванні, який дозволив виділити віртуальні проекти як один із ефективних інструментів конструювання соціального простору. Сьогодні паралельно із соціальним середовищем, в якому реалізується проект, функціонує віртуальне середовище, у якому проводиться цикл експериментальних досліджень, пов'язаних із моделюванням всіх етапів життєвого циклу проекту. Актуалізація інтересу до інноваційних форм соціального проектування обумовлена масовим впровадженням новітніх інформаційних технологій та збільшенням сфер їх використання;

– аналіз віртуального простору в умовах соціокультурних трансформацій, що дозволило дослідити ті видозміни, яким підпорядковуються основні елементи соціальної структури суспільства, зокрема, соціальні інститути. Сукупність цих тенденцій свідчить про формування «соціальної віртуальності», а також про величезний перетворювальний потенціал віртуального простору існуючої системи суспільних відносин, що дозволяє здійснити проектування нових явищ із принципово іншими властивостями.

Практичне значення одержаних результатів полягає у тому, що деякі положення та висновки дисертації розширюють простір для подальшого теоретичного дослідження динаміки трансформаційних процесів під впливом віртуального простору та можуть бути використані при вивченні проблем розвитку сучасного суспільства у соціальній філософії, сприяти формуванню нових підходів та категорій у сучасному проектному

менеджменті, а також при підготовці загальних та спеціальних курсів у вищих навчальних закладах, складанні підручників, монографій та навчальних посібників із соціальної філософії, теоретичного та прикладного менеджменту та інших навчальних дисциплін, в яких розглядаються соціально-філософські аспекти відтворення сучасного суспільства.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійною роботою. Висновки та основні положення дисертаційної роботи розроблені автором на основі результатів, отриманих у процесі дослідження.

Апробація результатів дисертації відбулась на наступних науково-практичних конференціях: Міжнародній науковій конференції «Традиції та інновації в науці та освіті XXI століття» (Одеса, 2010 р.), Міжнародному міжвузівському науково-практичному семінарі «Роль філософських дисциплін у формуванні сучасного світогляду студентів вищої школи» (Одеса, 2010 р.), III Міжнародній науково-практичній конференції «Україна в системі сучасних цивілізацій: трансформації держави та громадянського суспільства» (Одеса, 2010 р.), IX Міжнародній конференції «Управління проектами у розвитку суспільства» (Київ, 2012 р.), IV Міжнародній науково-практичній конференції «Україна в системі сучасних цивілізацій: трансформації держави та громадянського суспільства» (Одеса, 2014 р.), I Всеукраїнській науково-практичній конференції «Суспільно-політичний та соціокультурний розвиток південного регіону України: історичні традиції та сучасні тенденції» (Одеса, 2015 р.), Міжнародній науковій конференції «Концепти соціокультурної трансформації сучасного суспільства» (Одеса, 2015 р.), III Міжнародній конференції «Розвиток науки у XXI столітті» (Харків, 2015 р.), Міжнародній конференції «Інновації у сучасній науці» (Київ, 2015 р.), Міжнародній науковій конференції «Глобальні проблеми сучасності у контексті історико-філософського знання» (Одеса-Дніпропетровськ, 2016 р.), III Всеукраїнській науковій конференції «Освіта та соціалізація особистості» (Одеса-Дніпропетровськ, 2016 р.), III Міжнародній науковій конференції студентів, молодих вчених та

науковців «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (Одеса, 2016 р.), теоретичних та методологічних семінарах кафедри філософії Одеського національного морського університету та кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Публікації. Основні результати дисертаційного дослідження наведені у 37 публікаціях, серед яких 1 монографія, 24 статті (одна в співавторстві), 15 з яких вміщені у провідних фахових виданнях, 9 – у наукометричних виданнях та міжнародних виданнях, решта - тези, матеріали доповідей конференцій.

Розділ I

СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІ ЗАСАДИ ВИНИКНЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ СТАНОВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

1.1. Соціокультурна трансформація як категорія соціальної філософії

Відмінною рисою сучасного світу є його залученість у глобальний процес змін. Виходячи із цього, дослідження трансформаційних процесів у світі в цілому та соціокультурної трансформації зокрема, є важливим науковим і практичним завданням. Філософське знання має справу з універсальними процесами та явищами, отже, зміна рівня і характеру філософського узагальнення соціальних процесів дозволяє говорити про можливість якісної зміни соціального простору і формування адекватного процесу змін методологічної бази пізнання. Аналіз категорії «соціокультурна трансформація» є важливою ланкою в осмисленні всієї сукупності процесу соціальних змін і може слугувати ефективним механізмом у вирішенні практичних завдань суспільства в його поступальному прогресивному розвитку [386; 387].

Така категорія філософського знання, як соціальна трансформація, є складним поняттям, зміст якого розширюється за мірою становлення соціальної якості і може бути визначена як «... зміна, перетворення виду, істотних властивостей того чи іншого об'єкта..., що часом супроводжується докорінним оновленням» [100, с.46]. Соціальна трансформація в широкому сенсі – це процес системних змін об'єктивної реальності як єдності природного і соціального середовища і системних перетворень через процес прогресивного розвитку рівнів її структурної організації.

Соціальна трансформація у вузькому значенні – це процес повного вичерпання якості соціального рівня структурної організації людських спільнот, взятих в єдності субстанціальних підстав, функцій і умов

існування. Термін «трансформація» означає змінювати, перетворювати. Як поняття, що визначає характеристики радикальних змін у перебігу суспільних процесів, категорія «трансформація» використовується в гуманітарних науках з 50-60 років ХХ століття. Вона виражає перехід до якісно нового стану організації системи соціальних відносин. Тому представляється доцільним розглядати в кожному конкретному випадку, в якому контексті має місце зазначений процес, на якому рівні структурної складності знаходяться його об'єкти і в якому відношенні до соціальної системи як цілого знаходиться процес змін.

Аналізуючи проблему соціальної трансформації у гносеологічному контексті, можна визначити коло питань, на які буде спрямовано дослідницьку увагу. Насамперед, пізнаваний у реальному соціальному просторі той процес соціальних змін, що визначений категоріально як соціокультурна трансформація. У разі, коли припущення про пізнаванність соціальних змін і соціальної трансформації є адекватним, виникає питання про межі і методи вивчення даного процесу. При дотриманні виділених умов можливо розкрити процес становлення змісту та обсягу соціальної трансформації як категорії соціальної філософії. Пізнання переважно носить соціально-детермінований характер, оскільки через призму засвоєних у процесі соціалізації норм і правил конкретної культури людина отримує знання про соціальну реальність.

Основні засоби аналізу, інтерпретації та розуміння соціальних змін виявляються у трьох рівнях суспільної свідомості. По-перше, у сфері здорового глузду, того, що прийнято відносити до категорії ментального, на якому люди засвоюють загальні ідеї, поняття, уявлення про соціальні зміни тією мірою, якою вони прагнуть осмислити власне життя; по-друге, в соціальних науках, теоретичний рівень яких дозволяє застосовувати відповідну методологію до мінливої соціальної реальності і створювати науково обґрунтовані теорії соціальних змін, самостійні раціональні конструкції.

Соціальна трансформація є універсальною категорією соціальної філософії, її обсяг включає в себе зміст процесу послідовної зміни соціальної якості субстанції, структури та функцій конкретної соціальної системи при переході від одного рівня структурної організації до іншого, еквіпотенційного відносно до даної соціальної системи. Подвійність внутрішньої будови будь-якої соціальної системи як єдності її речових і польових субстанцій, структури і функцій визначає дуальний характер опису її соціальної трансформації: процесуально – як чергування діалектичного та синергетичного циклів соціальної трансформації і предметно – як зміну станів, що складають дану соціальну систему об'єктів і рівнів їх структурної організації. Джерелом трансформаційних процесів є стан конкретної соціальної системи в перехідному процесі, який виходить за межі оптимальної рівноваги. Отже, процес руху людських спільнот за рівнями структурної організації своїх конкретно-історичних форм представляється спрямованим у полі дії генералізуючих законів прогресивного розвитку.

Розвиток як спрямований рух являє собою процес зміни ряду кількісних і якісних параметрів, властивих суспільству як соціальній системі. Його протікання можливо як еволюційно, так і революційно. Поки даний процес знаходиться в межах якісної визначеності, переважає еволюція, але при переході системи у граничний стан із невизначеним вектором, характер руху змінюється. У теорії складних систем такий момент фазового переходу називають біфуркацією, а в умовах соціального простору, де дія об'єктивних законів опосередковується свідомістю людей, якісний стрибок у розвитку отримує назву соціальної революції. Закономірністю подолання хаотичного соціального розвитку є перехід від спонтанного саморозвитку до його організованих і спрямованих стадій: «Параметрами історичного часу соціальної трансформації виступають межі існування соціуму як конкретного рівня структурної організації людських спільнот» [459, с.27]. Із вичерпанням дії його системоутворюючих підстав трансформація будучи постійним і універсальним процесом зміни напрямків і конкретних форм руху об'єктів,

процесів і явищ, неминуче змінить якість і рівень своєї структурної організації.

Проблема сталого розвитку і його механізмів існують стільки, скільки існує соціальна наука. При цьому методологічні основи її подолання були закладені цілими поколіннями вчених-суспільствознавців, і тут спостерігається певна спадкоємність поглядів та ідей. При аналізі динаміки історії і культури ми зустрічаємо лінійні моделі (Конт, Спенсер, Фрідман, Ясперс, Фукуяма та ін.), циклічні (Тойнбі, Шпенглер, П. Сорокін та ін.) і спіралеподібні (Гегель, Вернадський та ін.). Втім, різноманіття механізмів соціокультурних змін перевищує пояснювальні можливості будь-якої окремої концепції, а, отже, при дослідженні соціокультурних процесів вони нерідко застосовуються комплексно, що призводить до розмивання абсолютної межі між ними.

Сучасна проблематика соціокультурного розвитку полягає не у віддалених, а в сучасних концепціях, до яких ми відносимо ті, що зародилися в епоху капіталізму і представлені такими іменами і школами, як французькі просвітителі, німецькі романтики: Ф. Ніцше, Н. Гартман та інші. Капіталізм, який додав нову динаміку суспільству, викликав до життя потребу в теоретичному осмисленні таких віддалених від економічного базису соціальних проблем, як діалектика соціокультурних відносин, прояв стабільності і нестабільності в умовах протікання і зміни культурно-історичних циклів, як роль творчості і ризикової діяльності у становленні нового соціуму, що ми називаємо цивілізацією або новим мисленням. Для пояснення причин і механізмів соціокультурної динаміки в даний час все більш активно використовується інформаційний підхід, який зводить весь механізм соціодинаміки до отримання, накопичення та обробки інформації, що особливо актуально в контексті даного дисертаційного дослідження. Людина є рушійним початком всього інформаційного світу, включаючи світ штучний, комп'ютерний. Інформація не піддається фізичним законам матеріального світу, в тому числі і смерті. При такому підході основою

соціокультурних трансформацій є не тільки соціальні, естетичні, моральні, релігійні та інші, але також і інформаційні процеси розвитку суспільства: «сьогодні в наявності еволюція машин і інволюція людини і його свідомості» [60].

Рівень соціокультурної динаміки безпосередньо залежить від швидкості отримання і переробки інформації. Досить велика кількість наукових досліджень, в яких подається опис трансформаційних процесів, свідчить про наявність як певної розбіжності у методологічних підходах і технологіях опису процесу соціальної трансформації, так і про необхідність системного аналізу та визначення інтегративних тенденцій розвитку подальшого дослідження [49;303;368;383;387;428;442;434]. Практично кожна з теоретичних конструкцій, яка описує соціальні зміни, включаючи процес соціальної трансформації, по-перше, неминуче стикається із проблемою граничних умов, тобто причиною змін і подальшого стану досліджуваного явища; і, по-друге, з проблемою опису процесу змін як закономірного або випадкового, прогресивного або неспрямованого, природного або соціально (історично) обумовленого. В кожному із зазначених випадків можливим виступає або редукція з позицій соціальної детермінації (додати про детермінізм), або розширення категорії випадкового.

В соціальній філософії на принципі використання детермінізму ґрунтуються впливові школи субстанціалізму, структуралізму, системного підходу та історичного матеріалізму. У них відстоюється теза про закономірності історичних і, більш широко, соціальних процесів, можливість їх пізнання і прогнозування. Під детермінізмом розуміємо аналіз об'єктивного закономірного взаємозв'язку і взаємозумовленості різних процесів, явищ тощо. Основу даного вчення складає положення про існування причинності, тобто такого зв'язку явищ, у якому одне явище (причина) за певних умов за необхідністю породжує інше явище (наслідок). Детермінізм передбачає наявність різноманітних, об'єктивно існуючих форм взаємозв'язку явищ. Але всі ці форми, врешті-решт, складаються на основі

загально діючої причинності, поза якою не існує жодне явище дійсності: «Детермінізм, ґрунтуючись на принципі каузальності, виражає загальність причинної обумовленості явищ. Однак у детермінізмі розуміння загальної обумовленості не обмежується причинно-наслідковими відносинами ... Найважливішим моментом детермінізму є таке розуміння систем зв'язків, які утворюють ціле, що пов'язує одиничне із загальним та загальним з урахуванням особливого» [224, с. 93].

Складну систему суспільних відносин можна пояснити з точки зору соціального детермінізму, який ми розглядаємо як ключ до розуміння історичного розвитку суспільства: «...у типах і видах суспільств, що історично змінюють одне одного, можна виявити як загальні, інваріантні, так і особливі, специфічні риси. У свідомості людини кожної епохи всі ці риси сплавлені в єдине ціле, оскільки свідомість у реальному її бутті – це не абстрактна свідомість взагалі, а розвинута суспільна та індивідуальна свідомість, яка має кожної епохи свій конкретно історичний зміст» [375, с. 13]. Суспільні закономірності невідемні від людської діяльності, специфіка соціальної детермінації полягає, в тому числі, у взаємозв'язку між свідомою діяльністю людини і обставинами, в яких ця діяльність відбувається. Кожна конкретна історична ситуація може бути вирішена людиною як суб'єктом історії різними способами, у свою чергу залежними від конкретних історичних умов, від співвідношення суспільних сил: «Розвиток – незворотна, спрямована, закономірна зміна матеріальних та ідеальних об'єктів. Тільки одночасна наявність усіх трьох названих властивостей виділяє процеси розвитку серед інших змін: зворотність змін характеризує процеси функціонування; відсутність закономірності характерна для випадкових процесів катастрофічного типу; при відсутності спрямованості зміни не можуть накопичуватися, і тому процес позбавляється характерної для розвитку єдиної, внутрішньо взаємозалежної лінії. У результаті розвитку виникає новий якісний стан об'єкта, який виступає як зміна його складу або структури» [410, с. 537].

Розвиток системи – складний діалектичний процес. Він пов'язаний з різними за характером змінами: по-перше, зміною станів властивостей без суттєвої зміни субстрату системи; по-друге, зміною якісних станів самої системи, при якій спостерігається суттєва зміна субстрату; по-третє, такою зміною станів, коли система переходить в іншу із перетворенням субстрату в іншу якісну визначеність. Розглядаючи процес розвитку, не можна обійти стороною проблему детермінізму, оскільки виявлення детермінуючих факторів розвитку систем дозволяє розкрити тенденції та закономірності в їх функціонуванні. Тому принцип детермінізму є одним з основоположних не тільки для філософії, а й для будь-якого наукового дослідження.

Проблеми детермінації досліджували ще давні філософи. Наприклад, представники матеріалістичного напрямку в давньогрецькій філософії вводили уявлення про логос (Геракліт), нус (Анаксагор) та ін. як джерела, якеобумовлює загальне існування речей. Емпедокл, намагаючись подолати непослідовність такого матеріалізму, пропонує дві загальні тенденції руху – притягання і відштовхування, при якому зберігаються лише ті сполуки, які виявилися життєздатними. Зазначена концепція також відтворюється у філософії Нового часу, у якій абсолютизуються причинні зв'язки як універсальні форми зв'язку взагалі. На матеріалістичній основі послідовно принцип детермінації розвитку вперше сформулював П. Лаплас. Відповідно до його теорії, всі події у часі зумовлені зчепленням причин і наслідків, тобто майбутнє повністю зумовлено минулим. Аргументом на користь цієї концепції з'явилася класична механіка. Подібний детермінізм припускав існування двох парадоксальних положень: кожний частковий причинний зв'язок закономірно і за необхідністю породжує цілком певне слідство, але послідовність таких часткових причинних зв'язків ніяким законом не обумовлена, тобто вона може бути якою завгодно.

Послідовний розвиток природничих наук (зокрема, фізики, хімії, біології та ін.) показали нездатність лапласовського детермінізму однозначно описувати процеси і явища, що відбуваються в цих системах. Філософське

узагальнення співвідношення у квантовій механіці призвело до ідеї імовірнісного характеру причинності, тому в основі статистичних закономірностей, що діють у цій галузі, немає динамічних законів. Наприклад, співвідношення невизначеностей у квантовій механіці показало незастосовність лапласовського детермінізму до руху мікрооб'єктів. Важливу роль у розвитку детермінізму у якості наукового терміну відіграли дослідження складних керуючих систем у галузі кібернетики, зв'язок між елементами яких не підлягає законам однозначної детермінації через їх відносну автономність, що вимагає для їх опису статистичних методів.

Лапласовське розуміння детермінізму, згідно з яким одна й та ж причина завжди справляє той самий наслідок, поступово, коли була усвідомлена роль умов, змінилося іншим: при однакових умовах виділена причина завжди справляє те ж саме слідство. Сучасне формулювання статистичного детермінізму може бути сформульовано наступним чином: подібні причини при подібних умовах у більшості випадків виробляють подібні слідства. Поступово відкривався один рівень детермінації за іншим.

Розпочатий відхід від механістичного детермінізму дав підставу філософам-індетерміністам говорити про крах теорії детермінізму як такої. Теорія індетермінізму не визнає залежність одних станів, явищ від інших, оскільки індетермінізм являє собою «філософське вчення, яке заперечує або об'єктивність причинного зв'язку (онтологічний індетермінізм), або її універсальний характер, або пізнавальну цінність причинного пояснення в науці (методологічний індетермінізм)» [410, с. 212].

Навколо цієї проблеми розгорнулися і продовжують розгортатися суперечки. Деякі вчені повністю заперечують будь-яку детермінованість предметів, явищ, процесів. Проте вони стикаються з ще більшою проблемою, тому це заперечення призводить до заперечення самого процесу розвитку. Суб'єктивісти відкидають саму можливість наукового пояснення соціальних явищ, обгрунтовуючи це тим, що історичний розвиток виключає ймовірність однакових співпадаючих ситуацій і, отже, унеможливорює виведення

об'єктивних закономірностей стосовно до суспільства на відміну від природи, де такі закони існують. Критичний підхід до даної позиції може бути виражений наступним чином: «Той, хто приймає подібну точку зору, не може по-різному трактувати майбутнє і минуле. Оскільки все, що коли-небудь здійсниться і коли-небудь буде істинним, сьогодні вже істинно, було ним одвічно, то майбутнє точно так само здійснено, як і минуле. Тільки лише ще не настало» [239, с. 62]. Слід зазначити, що подібна точка зору також не позбавлена спірних моментів.

Згідно із твердженням І. Пригожина та І. Стенгерс, у системі завжди існує ймовірність появи такої флуктуації або певної комбінації флуктуацій настільки сильних, що існуюча раніше організація не витримує і руйнується. У цей переломний момент (т.зв. точка біфуркації), на думку вчених, принципово неможливо передбачити подальший розвиток системи: чи стане стан системи хаотичним або вона перейде на новий, більш високий рівень упорядкованості, який вони називають дисипативною структурою. Так позначається новий динамічний стан матерії, що відбиває взаємодію даної системи з її оточенням і виникає при зануренні системи в сильно нерівноважні умови. Для підтримки дисипативних структур потрібно більше енергії, ніж необхідно було для підтримки тих структур, на зміну яким вони приходять [328, с. 18].

М. Моїсеєв виокремлює два типи механізмів протікання процесів: дарвінівський і біфуркаційний. Перший тип, на його думку, більш простий, розвиток процесів у ньому передбачувано еволюційними процесами. Передбачити розвиток біфуркаційних процесів, на думку Моїсеєва, в принципі неможливо, до якого з безлічі можливих станів перейде система, «залежатиме від тих випадкових факторів, які будуть діяти на неї в момент, коли навантаження досягне критичного значення. Оскільки величини випадкових факторів невідомі у принципі, то ми не тільки не в змозі оцінити тенденції постбіфуркаційного розвитку, але навіть і визначити той «канал еволюції», в якому він відбудуватиметься» [269, с. 7].

Проблему співвідношення випадкового і необхідного аналізував Г. Рузавін: «Розвиток системи підходить до «точки» біфуркації, флуктуації призводять до якісної зміни системи, потім, коли система пішла якимось шляхом розвитку, еволюція (розвиток) відбувається відповідно до детерміністських законів. Отже, випадкове і необхідне в такому розвитку не виключають, а доповнюють одне одного» [348, с. 72].

Суперечки з приводу детермінованості або недетермінованості предметів і явищ тривають донині. Проте вже зараз можна позначити наступну тенденцію у вирішенні цього питання, виділяючи спільний знаменник, який «полягає у прагненні відмовитися від протиставлення детермінізму і індетермінізму, трактувати їх як взаємодоповнюючі підходи або інструменти людського пізнання, показати обмеженість класичного фізичного детермінізму, зняти протиставлення необхідності та випадковості» [364, с. 145]. Діалектичний детермінізм, на відміну від інших різновидів детермінізму, визнає існування об'єктивної випадковості і розглядає її як форму прояву необхідності. Наступні дослідження довели існування систем, які можуть бути описані за допомогою динамічних законів, і систем, що підпорядковуються ймовірностно-статистичним закономірностям. До перших належать, наприклад, явища, системи в механіці, математиці, неорганічній хімії тощо, до других – явища і системи в біології, фізиці, соціології та ін. Отже, можна було говорити про два типи детермінації: динамічний (однозначний) та імовірнісний (неоднозначний).

Альтернативою в пізнанні соціальної трансформації виступає індетермінізм. Такі напрямки у філософії, як екзистенціалізм або герменевтика, філософія розуміння життя, заперечують закономірний характер соціальних змін, зводячи їх до унікального, неповторного і феноменального в історії. Заперечення як принцип поширюється на зміст категорії закономірного, тобто, на принцип соціальної визначеності. Зростання або життєвий цикл не потребують, з їх точки зору, залучення до пізнавальної діяльності категорій причинності і цілераціональності.

Таким чином, під детермінізмом розуміється категорія, яка відображує як однозначні, так і імовірнісні зміни якостей, станів під впливом різних факторів. Але детермінізм – це не тільки філософська категорія. Під детермінізмом розуміється також філософське вчення про залежність явищ, процесів від факторів, що визначають їх розвиток та існування: «Сучасний детермінізм припускає наявність різноманітних об'єктивно існуючих форм взаємозв'язку явищ, багато з яких виражаються у вигляді співвідношень, що не мають безпосередньо причинного характеру, тобто що прямо не містять у собі моментів породження, виробництва одного іншим» [410, с. 158]. Якщо стверджується, що певна система детермінована, це означає, що вона знаходиться на одному з етапів розвитку, а детермінуючі чинники сприяють її перетворенню.

Кожна наука оперує поняттями різного ступеня спільності і значущості, але її стрижень складають основоположні поняття – категорії, які, взяті в системі, утворюють її категоріальний апарат. Категорії – це гранично загальні поняття в рамках даної предметної сфери. Навколо системи категорій складається вся система понять даної науки. Категорії філософії – це загальні поняття, що відображають найбільш суттєві, закономірні зв'язки і відношення реальності. Для категорій філософії характерно те, що, акумулюючи в собі результати розвитку окремих наук, вони фіксують саме світоглядні і методологічні моменти у змісті наукової думки. Категорії філософії пов'язані так, що кожна з них може бути осмислена лише як елемент всієї системи. Соціальна трансформація як категорія соціальної філософії може розглядатися як соціальна зміна, в той же час важливий предметний зміст процесу, взятий як єдність структурної зміни об'єктів соціальної трансформації та їх системних відносин. Перша дослідницька позиція розглядає в інтегративному вимірі спрямованість, яка відображається в поняттях розвитку і прогресу. Повний обсяг та зміст процесу соціальної трансформації описується в межах дії законів діалектики, синергетики та системності. Другий аспект вивчення категоріального ряду

процесу соціальної трансформації має справу з гранично широкими, універсальними категоріями. Вони відносяться не до процесу, а до об'єктів, які змінюються упродовж соціальної трансформації. Гранично широкими для дослідження виступають поняття соціального буття і субстанціальності, взяті в єдності їх просторового і тимчасового історичного контексту.

Таким чином, соціальна трансформація – це категорія соціальної філософії, зміст якої становить системну зміну даної соціальної якості, а обсяг – межа міри його якісної визначеності. Феноменологічно соціальна трансформація проявляється в явищі перехідного періоду, що розуміється як єдність зміни об'єктів і процесів у межах соціуму під дією об'єктивних законів природного розвитку та допомогою цілеспрямованої діяльності історичного суб'єкта – людей, включених у систему соціальних інститутів, ролей і статусів. Таким чином, соціальна трансформація – це універсальна для соціального дискурсу категорія, обсяг якої становить становлення, функціонування і розвиток повної якості соціуму в цілому або його окремих елементів, а зміст – процес переходу якісної визначеності будь-якої соціальної системи, певного рівня видів її структурної організації та якості соціуму, взятого в повному обсязі його змісту.

Процес перетворення об'єктивно існуючого суспільства як у просторовому вираженні, так і в темпоральному полі змін, пізнання просторових і часових закономірностей, представляється гранично широким змістом філософського визначення категорії трансформації. Зазначений процес завжди знаходиться поза досліджуваним пізнавальним полем. Ця гносеологічна трансцендентність дозволяє визначити категорію трансформації як гранично широку й універсальну для будь-якої досліджуваної системи. Виділити дану систему як факт, значить розглянути її з позиції системи більш високого рівня організації або з позицій іншої системи буття і іншої системи пізнання. Будь-яке визначення процесу змін у межах даної, виділеної для дослідження, системи буде додатковим відносно до повного обсягу категорії трансформації. Отже, ключовим моментом

філософського пізнання у даному контексті виступає «принцип відносності, тобто відповідь на питання, щодо якої системи відліку описується даний процес змін» [384].

Якщо підходити до дослідження соціальних відносин у межах соціально-філософського аналізу, то будь-яка має місце у класифікації опису процесу їх рухів і змін у параметрах простору і межах хронології, має повне право вважатися дійсною, оскільки соціальна форма організації матерії включає в себе всі попередні, більш широкі форми її організації як у якості свого підґрунтя або дестабілізуючої сили. Так, з біологічних позицій має місце народження, зростання, зрілість і вмирання особнів, етносів і суперетнічних систем. З точки зору інформаційного підходу при виділенні в якості головного критерію соціальних параметрів, має місце «...зміна конкретних, заснованих на цих параметрах, суспільно-економічних формацій, локальних цивілізацій і культур» [372, с.28]. А при визначенні в якості головного критерію соціальних змін такої функції соціуму як розум, це повне розширення його можливостей в якості інноваційного інструменту соціального буття. Структурна організація людських спільнот описується як послідовна зміна домінування зазначених біологічно, соціальних і духовних підстав. Таким чином, можливими векторами процесів соціальних змін представляються такі: по-перше, зміна особистості, індивідуальної свідомості та індивідуальної діяльності; по-друге, зміна соціальних інститутів, форм групової свідомості і форм групової діяльності як процесу соціальної взаємодії; по-третє, зміна соціальних систем, форм суспільної свідомості та інтегративних чинників, що забезпечують єдність елементів суспільства як системи.

У природі соціальних відносин можливі різні варіанти поєднання зазначених змін, але цикл, який проходить конкретне суспільство від відповідного типу особистості через поділ, кооперацію та обмін індивідуальними, груповими і соціальними формами діяльності до іншого типу особистості – є повним циклом зміни відповідної соціальної системи. З

цієї точки зору він повторюється, стійкий і супроводжує весь історичний шлях системи, будучи закономірністю її соціальної трансформації. Соціальні зміни можуть розглядатися як субстанціальні, функціональні і системні. Під субстанціальними змінами розуміються зміни змісту або форми соціальної системи. Гносеологічно вони можуть розглядатися як зміни параметрів змісту та обсягу досліджуваної категорії, що описує відповідний процес зміни. Функціональні зміни являють собою зміни характеру взаємодій даного об'єкту із середовищем, іншими об'єктами, внутрішньою безліччю складових його елементів, за своєю гносеологічною суттю це зміни характеру прояву досліджуваного об'єкта. Категоріально можуть описуватися як обмін функціями взаємодіючих елементів у межах певної соціальної системи.

Системні зміни характеризуються зміною змісту, форми і функцій об'єкта у процесі субстанціальної взаємодії та функціонального обміну при переході соціальною системою від однієї якості до іншої. У гносеологічному аспекті розглядаються як виникнення нового об'єкта в соціальному бутті зі своєю субстанціальною основою і відповідними функціями в інтегральній єдності нової системної якості. Характерною особливістю соціальної форми руху виступає її спочатку дуальний характер. У її підґрунті міститься процес об'єктивних змін, таких, як, наприклад, зміна параметрів природного або соціального середовища. З іншого боку, розумна діяльність людини і людських спільнот відображається в цілеспрямованих змінах середовища проживання і самої людини через суб'єктивно усвідомлену діяльність. У тих випадках, коли йдеться про зміни об'єктивних матеріальних чинників, представляється можливим говорити про трансформації економічних, соціальних і політичних інститутів; якщо розглядаються зміни у сфері духовного – трансформації зазнають конкретні форми організації і функціонування суспільної свідомості, такі як менталітет, мораль, право, світогляд та ідеологія. У ряді випадків, коли змінам піддаються дані фактори

в сукупності, трансформується соціальна система як рівноважне самодостатнє ціле.

Постановка проблеми соціальної трансформації вимагає методологічного виділення таких аспектів: визначення параметрів соціальної системи, яка переживає трансформацію та аналізу процесу змін. Важливим для нашого дослідження є виокремлення системних закономірностей, що характеризують взаємозв'язок конструкції і динаміки складних об'єктів, оскільки саме вони визначають процес руху будь-якої даної системи та її зміни. Відповідно до основних законів системних перетворень, сформульованих Урманцевим Ю., «...об'єкт-система у межах системи об'єктів одного і того ж роду переходить або в самого себе за допомогою тотожного перетворення, або в інші об'єкти-системи за допомогою одного із семи можливих перетворень: кількості, якості, відносин, кількості і якості, кількості і відносин, якості і відносин, кількості, якості, відносин усіх або частини її первинних елементів» [402]. У більш широкому плані закон системних перетворень вказує на необхідність істотного розширення і збагачення теорії розвитку, введення в неї цілого ряду нових складних вимірювань, більш структурної ув'язки зі структурними якостями об'єктів.

Інша фундаментальна системна закономірність, що характеризує зв'язок конструкції і динаміки, є стисле відбиття у структурах і індивідуальному розвитку великих систем історичного генезису їх попередніх стадій. Вперше цей зв'язок було помічено в живій природі і сформульовано Е. Геккелем у вигляді «біогенетичного закону», при цьому він має більш універсальний і загальносистемний характер. Закон є важливою підставою онтологічного дослідження систем, розробки прогностичних гіпотез, формування методології синтезу складних об'єктів. Серед важливих закономірностей цього порядку можна відзначити наступні закономірності: «...скорочення кількісної та просторової поширеності матеріального субстрату при переході від нижчих форм руху до вищих; збільшення питомої ваги багатofункціональних компонентів при переході на

новий етап прогресивного розвитку; реконфігуровані конструкції як фактор ефективності функціонування та еволюційної пластичності; функціонально-структурна наступність у розвитку» [33, С. 89].

До найбільш складних проблем динаміки соціальних систем, які стимулюють трансформаційні процеси, відносяться питання прогресу. В даний час є велика кількість різних критеріїв прогресу, однак проблема досі має дискусійний характер. Більшість із запропонованих критеріїв прогресу висувають у центр розгляду окремі системні чинники і організаційні засоби, при цьому роль одних факторів прогресивного розвитку перебільшується, інші ж недооцінюються або зовсім випадають із поля зору. Іншою причиною розбіжностей є змішання загальносистемних і конкретно-специфічних чинників прогресу. Істотним уточненням є акцент на якісному ускладненні системи. Реальний прогрес відбувається шляхом інтегративного синтезу життєздатних напрямків, властивостей, форм організації, шляхом доповнення та збагачення системи новими якостями, ефективними організаційними формами і механізмами, що забезпечують більш глибоке і всебічне оволодіння істотними умовами функціонування і розвитку, більш ефективно розв'язання актуальних протиріч. Дане джерело прогресу є одним із головних, хоч і не єдиним.

Важливою системною закономірністю прогресивного розвитку є чергування нерівномірної однобічної і рівномірної всебічної зміни. Така позиція передбачає, що розвиток зазвичай починається не фронтально, а за рахунок вузької групи визначальних елементів із подальшим розвитком інших. Завершальний етап пов'язаний із включенням у розвиток усіх основних елементів даної системи. Дана закономірність вказує на важливий резерв прискорення розвитку за рахунок інноваційного прориву на більш високий якісний рівень. Здійснюючи стрибок, вони створюють основу для прискореного процесу мобілізації всіх підсистем. Серед інших закономірностей соціокультурної динаміки можна відзначити взаємозв'язок еволюційних процесів на різних рівнях, ритмічність, альтернативність,

циклічність багатьох системних процесів, стиснення системних процесів на тимчасовій осі тощо. Суперечливість умов функціонування і розвитку виявляється в тому, що для ефективного функціонування необхідна стабільність системи, розвиток вимагає певного порушення її стійкості. Як показує досвід багатьох країн, кризові ситуації в економіці, політиці, культурі та інших базових соціальних інститутах, руйнівні і небезпечні для функціонування суспільства, є, тим не менш, тією силою, яка здатна стати реальним каталізатором системних відносин у соціумі. Тому врахування даних протиріч, визначення способів взаємодоповнюючого поєднання функціонування і розвитку та оптимального компромісу між ними являє собою актуальне поле для філософського аналізу процесів соціальної трансформації.

Ще одним важливим напрямком аналізу параметрів процесів соціальної трансформації як динаміки систем виступають закономірності організаційних механізмів і процесів. Таким чином, категорія соціальної трансформації описує процес універсального розвитку якості соціальних систем і закони структурної організації соціуму в контексті соціального прогресу. Класичний підхід в описі соціальної реальності заснований на поділі його на соціальну статику і соціальну динаміку. Спочатку в якості органічної метафори така диференціація зафіксована в роботах О. Конта, де йдеться про схожість суспільства і біологічного організму. Під соціальною статикою розумілася соціальна анатомія, а соціальна динаміка повинна була, на думку О. Конта, концентрувати увагу на фізіології, тобто процесах, що протікають всередині суспільства.

Г. Спенсер змінив термінологію. Його протиставлення «структури» і «функцій» практично застосовується до теперішнього часу. Поняття «структури» передбачало дослідження внутрішньої будови, або форми, соціального цілого, поняття «функції» – способи його діяльності, або трансформації. Подібно О. Конту, Г. Спенсер також стверджував, що суспільство можна розглядати як якусь жорстку сутність, відчутний об'єкт,

окремо від процесів, що відбуваються в ньому. Іншими словами, визнавалася можливість виокремити структуру суспільства від його функцій. Методологічною спадщиною ідей О. Конта і Г. Спенсера стало протиставлення двох типів дослідницьких процедур: пошуку або законів співіснування, або законів прямування. Сукупність ідей, типових для органіцизму, об'єднала і узагальнила, розроблена в рамках функціоналізму і теорії систем, системна модель суспільства. Під соціальними змінами представники системної школи розуміють те, що відбувається із самою системою, або всередині її. Розходження має місце між станами однієї системи, що послідовно відбуваються в тимчасових інтервалах.

Концепція соціальних змін містить в собі такі основні положення. По-перше, відмінності повинні стосуватися різних хронологічних станів однієї і тієї ж системи. Таким чином, під соціальними змінами можна розуміти будь-яку незворотну зміну соціальної системи, що порушує її цілісність. Типи змін можуть відрізнятися залежно від того, які саме аспекти, фрагменти і зміни системи в них залучені. По-друге, стан системи не одномірний, він являє собою узагальнений сумарний результат стану багатьох компонентів. Якщо зміни мають приватний, обмежений характер і не впливають на інші складові системи, вони є таким типом адаптивних змін, який відбувається всередині системи. В інших випадках зміни можуть охоплювати всі компоненти системи, приводячи її до повного переродження і примушуючи ставитися до нової системи як до принципово відмінної від колишньої. П. Штомпка визначає, що «даний тип радикальної трансформації можна назвати зміною самої системи» [442, с.78]. Представляється, що саме цей процес змін і може називатися трансформацією, оскільки він є процесом зміни системних якостей, який формує нову цілісність як іншу систему і є трансцендентним відносно до внутрішньосистемних змін, маючи якісну визначеність попередньої соціальної системи, а результатом – новий якісний стан.

По-третє, зміни всередині системи поступово накопичуються і мають можливість переростати у зміни самої системи. У разі, якщо подібне відбувається, поріг, або міра якісної визначеності, виявляється перейденною, фрагментарні, часткові зрушення трансформують ідентичність цілісної системи в нову якість або руйнують початковий стан цілісності. Виділення структурних змін обумовлено в даному напрямку тим, що вони частіше, ніж інші типи змін призводять не до внутрішнього порушення функцій, а до процесу системної трансформації.

Концепція соціальних змін охоплює не тільки поодинокі події, але і їхні комплекси. Соціальне знання виробило складні, комплексні концепції, за допомогою яких можна аналізувати типові форми складних зв'язків у процесах соціальних змін. Найбільш поширеною є ідея «соціального процесу», що описує наслідки взаємовпливаючих елементів: «Під процесом розуміється будь-який вид руху, модифікації, трансформації, чергування чи «еволюції», коротше кажучи, будь-яка зміна даного досліджуваного об'єкта протягом певного часу, чи то зміна його місця у просторі, або модифікація його кількісних або якісних характеристик» [368, с.144]. Дана концепція допомагає більш точно визначити зміни, пов'язані із самою системою, що відбуваються в її межах і трансформують її як ціле. Вони або випадково пов'язані один з одним у тому сенсі, що принаймні хоча б один частково є казуальною умовою іншого, а не просто супроводжуючим його або передуючим йому фактором; або слідує один за іншим протягом певного часу. Серед соціальних процесів виокремлюються дві специфічні форми, які перебували у центрі уваги. Насамперед, йдеться про соціальний розвиток як форму, яка розкриває спочатку закладений у системі потенціал. У даному випадку йдеться про спрямований процес, тобто такий, в якому жодний із станів системи не повторюється на попередній стадії, а на більш пізній виходить на більш високий рівень у певній сфері, наприклад, спостерігається зростання диференціації структури або економічних показників, більш високий рівень розвитку технологій, збільшення чисельності населення

тощо. Крім того, система послідовно наближується до якогось загального стану, причому це стимулюється іманентними властивостями самої системи.

Теорія розвитку, припускаючи неминучість, необхідність і незворотність процесів, що описуються, іноді обертається граничним детермінізмом і фаталізмом. У рамках моделі динамічності соціокультурного простору особливу значимість набувають основні положення соціальної динаміки. У ній під соціальною зміною розуміється соціальний процес, що включає в себе послідовність соціальних подій як різних станів соціокультурного простору – соціальний розвиток, диференціація, сегментація в його різних вимірах, що є результатом його внутрішніх, іманентних властивостей, а також соціальний прогрес, який представляє собою розвиток, який можна розглядати як певне покращення відповідно до тих чи інших параметрів. Коли крім кількісних спостерігаються і базові якісні зміни, представляється можливим говорити про трансформації. Не завжди легко визначити, де проходить розмежувальна лінія, і яку зміну вважати якісною, як правило, вони зачіпають «основу соціальної реальності, оскільки їх відгомін зазвичай відчувається у всіх сферах соціального життя, трансформуює її найважливішу сутнісну якість» [442, с. 34].

Як вже було зазначено, відмінною рисою соціальної трансформації є зміна системної якості в повному обсязі. У якісному відношенні причини змін можуть істотно відрізнятися – це і природні, і демографічні, і технологічні, і політичні, і економічні, і культурні, і релігійні. Серед версій соціальних механізмів детермінації виділяються дві основні: прихильники однієї роблять акцент на матеріальних процесах, породжених жорстким технологічним, економічним, екологічним або біологічним тиском. Представники другої вважають, що роль основної причини відіграє ідеальний фактор – ідеологія, релігія або культура. В даний час намітилася тенденція уникати подібного поділу і розглядати причинність як взаємодію – конкретну, обмежену, яка залучає в єдиний потік руху численні сили і чинники, як матеріальні, так й ідеальні.

У контексті даного дослідження соціокультурну трансформацію доцільно визначити як категорію, що описує процес переходу від одного стану якісної визначеності соціальної системи певного рівня організації до іншої повної соціальної якості, тобто, до іншої соціальної системи. Сутність даного процесу полягає в системній зміні повної соціальної якості досліджуваної соціальної системи, перехід від однієї форми прояву соціальної якості до нової, яка б відповідала новому соціальному змісту: «сутнісну основу соціокультурної трансформації та її зміст складає модернізація, яка утворилась як парадигма прогресивних змін індустріального суспільства» [62, с.14]. Гранично широкою формою та іманентною характеристикою процесу соціокультурної трансформації виступає особливим чином організований соціальний рух, єдиним реальним змістом якого виступає процес соціальних змін.

Якщо апелювати до сучасної суспільствознавчої думки в Україні, слід зазначити недостатню розробку «проблеми модернізації і постмодернізації інформаційної сфери як підґрунтя поступової трансформації українського суспільства в постіндустріальне, інформаційне суспільство» [62, с.21]. Загальна нерівнозначність стану соціальної системи в перехідний період, нестабільність і нерівноправна взаємодія її соціальних субстанціальних підстав, невідповідність структурних змін потенціалу суспільства або окремих його елементів свідчать про те, що перехідний період як вихідна точка і кінцевий стан процесу соціальної трансформації є не керованим процесом з боку суб'єкта соціальних змін, а зовні неспрямованим процесом. При ефективному вирішенні умов і протиріч перехідного періоду можливий контрольований результат – цілеспрямоване формування якісної визначеності нової соціальної системи в єдності її структурних параметрів і функціональних можливостей.

Але неможливо уявити існування соціальних процесів без культурних. Культурна складова суспільства є необхідною часткою характеристики цивілізації, тому ми стверджуємо важливість соціокультурних процесів у

сучасному суспільстві: отже, значуще розглядати не тільки соціальну трансформацію, а й соціокультурну. Під соціокультурними трансформаціями ми розуміємо «процес переходу суспільства з однієї стадії розвитку на іншу, що супроводжується зміною розуміння ідеології розвитку суспільства, формуванням нових цінностей і смисложиттєвих орієнтацій, цілей діяльності людини, зміною культурних парадигм розвитку» [62, с. 91].

Відмінними рисами соціокультурних трансформацій як універсального соціального процесу змін є наступні моменти:

-по-перше, системні зміни параметрів і змісту об'єкта, який підпорядковується соціокультурним трансформаціям (наприклад, суспільство як соціальна система або його окремі елементи), проявляються в єдності субстанціальних, структурних і функціональних якісних змін;

по-друге, тенденції і закономірності перехідного періоду, початкової точки відліку і фінальній стадії якісних системних змін, виступають щодо кожного з структурних елементів як універсальні закони;

по-третє, соціокультурні трансформації проявляються в історичному часі як цикл, основними складовими якого є синергетичний цикл саморозвитку, діалектичний цикл керованого (прогресивного або регресивного розвитку) та перехідний період зняття протиріччя у процесі соціального руху;

в-четвертих, визначальними закономірностями трансформаційних процесів у соціальному просторі є тенденції послаблення культурних обмежень. При відсутності або неефективності соціального управління в перехідні періоди розвитку культурної сфери, соціокультурні трансформації спроможні дестабілізувати соціальну систему;

в-п'ятих, активізація процесів маргіналізації, що проявляються у виникненні культурних напрямів, які вступають у протиріччя з домінуючою системою культурних норм.

Як і будь-який процес розвитку, трансформаційний процес ґрунтується на дії універсальних законів. Розглянутий у полі конкретної соціокультурної

системи, він являє собою діалектичне подолання істотних елементів старого порядку, вироблення нових цілей і формування нових специфічних способів їх досягнення.

Категорія «соціокультурна трансформація» онтологічно представляє концептуальний зміст соціальної системи як форми руху матерії передусім як реального процесу змін якості в їх просторово-часових вимірах. Вони співіснують у єдиному соціальному часі соціальних об'єктів, а також у ряді форм структурної організації, що змінюють одна одну в історичному часі: «Час теж пов'язано не тільки з віком і життям, а й еволюцією культур, цивілізацій, переживаннями екзистенціальних і глобальних подій» [460, с.74].

У гносеологічному аспекті означена категорія відображає єдність субстанціального і функціонального, рухомого і нерухомого, необхідного і випадкового, стану і процесуальності, з одного боку, з іншого – в якості загального для конкретних форм прояву змісту соціокультурної трансформації в її суспільних способах існування. Гносеологічно важливим аспектом побудови системи категорій, що описують процес соціокультурної трансформації, є дослідження розгортання її повної якості як відображення і розвитку в контексті обмежених проявів історичного періоду, відбивається в становленні понять суспільства, держави, права, моралі, релігії, способів їх зміни і прояву в окремих соціальних формах.

Необхідним моментом змісту процесу соціокультурної трансформації є категоріальний ряд, що відображає зміну форм концепту конкретної соціальної системи, тобто власне онтологічний зріз вивчення досліджуваної проблеми. Взаємне відношення, загальне та відмінне в поняттях культури, цивілізації, суспільно-економічної формації і способи їх відображення в пізнанні складає смислове поле їх вивчення. При вивченні процесу соціокультурної трансформації як зміни якісної визначеності і структурної організації об'єктів дослідження, у дослідницький дискурс потрапляють такі категорії як соціум, система, ціле і частина, якість і кількість, границя міри

«якісної визначеності соціального об'єкта у його предметності і процесуальності» [385].

Як вже було зазначено, соціокультурна трансформація являє собою процес зміни складної системи – суспільства, що розвивається в полі дії універсальних природних і конкретних соціальних законів руху матеріального світу, що представляє собою послідовну зміну його конкретно-історичних форм. У реальному історичному полі він виражається в безперервному закономірному процесі прогресивного структуроутворення. В історичному процесі накопичення кількісних змін процес соціокультурної трансформації розкривається через зміну субстанціональних параметрів соціальної системи конкретного суспільства.

У проблемному полі соціально-філософського дискурсу соціокультурна трансформація виступає універсальною закономірністю соціальної форми руху матерії. Її прояви імперативні і багатомірні в історичному просторі. Протиріччя між виникаючими новими умовами існування конкретної соціальної системи і його старою структурою вирішуються тим, що відбувається зміна останньої. Дозвіл цього протиріччя підпорядковується діалектиці співвідношення форми і змісту, де форма розуміється як структура. Гармонійно корелятивні, узгоджені дії елементів є необхідною умовою існування системи, оскільки кожна система як сукупність елементів, які підпорядковані системній взаємодії, знаходиться у процесі постійного функціонування і зміни.

Сукупність змін, що з'являються в результаті розвитку системи, утворює її нову якісну визначеність, для якої характерна своя структурна організація. Однак нова структурна організація не означає повне зникнення старої: остання зберігається у вигляді інформації про певний етап соціального розвитку. Таким чином, у кожному структурному рівні організації системи, що розглядається з боку її статичності, завжди присутня інформація про її минулий динамічний стан.

Традиційно виділяються такі стадії трансформаційного процесу:

- переоцінка існуючого стану суспільства та оцінка утримання і масштабів кризи, що носить системний характер;
- соціальна діагностика;
- ліквідація невідповідностей досягнутому рівню суспільного розвитку та його тенденцій;
- нове самовизначення суспільства, висунення альтернатив розвитку та їх обґрунтування [386].

Неминучим компонентом трансформації структури суспільної свідомості виступає ціннісний конфлікт, причому зміна менталітету безпосередньо пов'язана із процесом соціалізації в нових умовах. Мета соціокультурної трансформації полягає в істотному оновленні якісного потенціалу суспільства відповідно до конкретно-історичних умов. При ігноруванні соціальних законів перехідних процесів і відповідної їм соціальної технології, розвиток суспільства носить спонтанний і неконтрольований характер.

Суспільство, яке формується у процесі соціокультурної трансформації, завжди починає свій історичний розвиток з більш низького рівня прояву системоутворюючих підстав. Саме цим фактором пояснюються особливості трансформаційних процесів. Деякою граничною умовою соціокультурної трансформації є перехід міри якісної визначеності у прояві тих системних причин, які викликали процес перетворень. На думку Н. Лумана, виникнення понятійного різноманіття пов'язано із суттєвим ускладненням структури суспільствами «тією мірою, в якій диференціація функціональних систем набуває все більшого значення, змінюється і онтологічний характер об'єктів, винятковість їх буття і правильність установок відносно до них у пізнанні і дійсності» [243, с. 105].

Унікальність нинішнього періоду трансформації полягає в тому, що сучасне соціокультурне середовище володіє високим ступенем динаміки. У зв'язку із цим до інформаційної епохи найбільш застосований термін «протокультура», який характеризується «темпоральною невизначеністю,

просторовою всеосяжністю і всеприсутністю, альтернативністю і відкритістю, високим ступенем світоглядної мозаїчності і невизначеності» [455, с.218], супроводжується високою інноваційною, характерною для нестабільних культурних систем, тому важливою складовою частиною аналізу проблеми соціокультурної трансформації в контексті даного дослідження є розгляд техно-інформаційної детермінації сучасного етапу цивілізаційного розвитку.

1.2. Соціокультурні детермінанти становлення інформаційного суспільства

Кожне конкретне суспільство перебуває на своєрідному рівні розвитку, із певними соціальними і культурними особливостями, специфічними патернами соціальної та культурної поведінки тощо. Для розуміння сутності сучасної людини, її духовного світу і культури потрібно виходити не тільки з нерозривного діалектичного взаємозв'язку між людиною та умовами її соціального буття, а і з реального процесу розвитку суспільних відносин.

У якості однієї з центральних проблем філософської рефлексії, спрямованої на осмислення особливостей сучасних соціокультурних процесів, є проблема бачення сучасного суспільства на основі експлікації таких характеристик постмодерну, як розмаїття, мінливість, невизначеність, фрагментарність тощо. Настанови постмодерну, розглянуті у ключі культурного відтворення соціального середовища дозволяють уточнити характер нового соціокультурного простору, який підпорядковується видозмінам.

Соціум існує і функціонує завдяки і за допомогою людської діяльності, яку можна визначити як «цілеорієнтовану активність індивіда, що переслідує осмислені цілі...і за своїми формами культурно детерміновану» [13, с.39]. У тому разі, якщо діяльність не має соціокультурної детермінації, вона є лише проявом біологічної активності. Поняття «соціокультурне» (дотримуючись

визначення П. Сорокіна) інтерпретується як явища і процеси, з одного боку, що виходять за межі лише соціальних, культурних та особистісних явищ і процесів, та, з іншого боку, що охоплюють їх інтегративні прояви.

Фундаментальні закономірності такого складного процесу, як розвиток, притаманні також найбільш складній формі руху матерії – соціальній. Суспільство, яке є відносно до неживої і живої природи якісно більш високою формою розвитку матерії, вимагає і якісно іншого типу детермінації – соціального. Розкрити особливості процесу соціальної детермінації можливо лише на основі аналізу істотної відмінності його від процесів, що відбуваються у природі, оскільки він «відрізняється від чисто енергетичних взаємодій неживої природи та інформаційно спрямованої активності живих систем своїм свідомим характером, який трансформує гру «сліпих сил природи» в усвідомлену суб'єктно-об'єктну організацію вищої форми руху матерії. Наявність свідомості ... визначає специфічність протікання детермінаційних процесів соціокультурного світу ...» [273, с. 7]. Саме наявність свідомості у носіїв соціальної форми руху уможливорює ствердження тому, що в суспільстві поряд з матеріальною існує і ідеальна детермінація. Таким чином, соціальний детермінізм відображає як однозначні, так і імовірнісні зміни якостей, станів систем під впливом різних чинників – як матеріальних, так і ідеальних.

Особливістю соціального детермінізму є те, що він досліджує свідому діяльність людини як суб'єкта історичного процесу. Умови розвитку об'єктивні за своєю природою, але на їх формування впливає діяльність людини, яка має можливість їх свідомої цілеспрямованої зміни. Однак ця діяльність детермінована об'єктивними законами суспільного розвитку, при цьому слід врахувати, що йдеться про великі маси людей – соціальні групи, класи, нації. Такі соціальні спільності об'єктивують суб'єктивну поведінку окремих особистостей. Соціальний детермінізм також дозволяє виявити соціокультурні механізми, які здатні спрямувати розвиток у бік прогресу, представляючи собою «... системну сукупність залежностей різного рівня,

починаючи від самих глибинних детермінантів історичного процесу і аж до конкретних об'єктивних умов діяльності людей» [206, с. 49].

Дослідження детермінізму передбачає проблему виділення форм і видів детермінації. Види детермінації відрізняються один від одного залежно від природи і специфіки детермінуючих зв'язків. Форми детермінуючих зв'язків визначаються процесом реалізації даної детермінації в конкретних умовах її функціонування.

Існує багато класифікацій форм детермінації як українських, так і зарубіжних вчених. Наприклад, у класифікації М. Бунге виділяються такі форми детермінації:

- кількісна самодетермінація (детермінацію подальшого попереднім);
- причинна детермінація (детермінацію за допомогою зовнішньої причини);
- взаємодія (детермінацію взаємною дією);
- механічна детермінація подальшого попереднім;
- статистичну детермінацію об'єднаним дією незалежних причин;
- структурну детермінацію частин цілим;
- якісну самодетермінацію за допомогою внутрішніх причин [67, с. 31-32].

Деякі дослідники виділяють такі види соціальної детермінації, як технологічну, географічну, расову, демографічну та морфологічну [330, с. 15], інші до основних видів соціальної детермінації відносять інтелектуальну, інформаційну, духовну, правову, організаційну, особистісну, цільову, детермінацію рівнем розвитку економіки, техніки, станом навколишнього середовища [205, с. 12].

Для якісного аналізу соціального простру необхідно вичленувати ключові фактори розвитку, які визначають характер, рівень і спрямованість процесів, що відбуваються у ньому на сучасному етапі розвитку. В конкретний період соціального розвитку на перший план постають ті чи інші фактори, при цьому одні з часом втрачають своє значення, інші, навпаки,

починають відігравати визначну роль. Для сучасного суспільства ключовим фактором виступає система техно-інформаційної діяльності, тому у контексті даного дисертаційного дослідження більш докладно будуть описані суть інформаційного та технологічного аспектів соціальної детермінації.

Розгляд базових складових інформаційного суспільства як у світі в цілому, так і в Україні, у даному дослідженні обумовлено наявністю швидкісного інформаційного обміну у межах світової спільноти, орієнтацією розвинених країн на розширення інформаційного потенціалу кожної держави та побудову інформаційного суспільства у масштабах сучасного соціуму.

Для визначення специфіки сучасного суспільства в літературі використовуються різні терміни: постмодерністське, постіндустріальне, інформаційне тощо. Вони вживаються в різних контекстах, виділяючи окремі аспекти суспільства як єдиного цілого. Можна припустити, що всі ці визначення мають бути тісно пов'язані між собою на базовому рівні, відбиваючи зміни, що відбуваються в суспільстві: «термінологічне розмаїття пояснюється якісно новою для людства ситуацією, коли руйнуються старі і вибудовуються нові політичні, економічні, соціальні відносини, формуються цифрові засоби комунікаційної взаємодії, окреслюються нові кордони громадської організації» [306]. На думку Н. Лумана, виникнення понятійного різноманіття пов'язано зі суттєвим ускладненням структури суспільствами «настільки, наскільки диференціація функціональних систем набуває дедалі більшого значення, змінюється і онтичний характер об'єктів, винятковість їхнього буття і правильність установок відносно до них в пізнанні і дійсності» [243, с. 105].

Інтенсифікація трансформаційних процесів, притаманних сучасному суспільству, стимулює науковий інтерес до аналізу соціокультурних детермінант, на яких ґрунтується подальше становлення такого типу суспільного устрою, як інформаційне суспільство.

Проблема інформаційного суспільства як нового типу суспільного устрою була докладно проаналізована такими вченими суспільствознавцями,

як Д. Белл, З. Бжезинський, М. Кастельс, Р. Арон, Е. Тоффлер, І. Масуда, З. Бауман, Т. Берман, Дж. Гелбрейт, Н. Луман, Дж. Ж. Фурастьє, В. Еттель, Р. Абдєєв, В. Ільїн, В. Іноземцев, А. Ракітов, Л. Рейман, А. Урсул та ін. Однак на сучасному етапі суспільного розвитку ті концепції, які запропонували футурологи, лише деякою мірою відповідають існуючому типу соціальної організації, що обумовлює необхідність подальшого наукового осмислення даної проблематики.

У контексті соціально-філософської парадигми сучасне суспільство характеризується як інформаційне, навіть незважаючи на те, що становлення даного типу соціального устрою притаманне невеликій кількості країн із розвиненим інформаційним потенціалом. Цей вид соціальної організації є закономірним етапом розвитку техногенної цивілізації, оскільки він не тільки корелює з відповідним рівнем науково-технічного прогресу, а й визначає подальшу цивілізаційну динаміку: «Інформаційне суспільство належить до конструкцій соціуму, у створенні яких величезну роль відіграють як природні механізми самоорганізації, так і розвиток інформаційних технологій. Тому його не можна трактувати як результат тільки самоорганізації суспільства або як результат чергової технічної революції, зводячи процес його формування до розвитку засобів, що полегшують інформаційну взаємодію» [270, с.180].

Постіндустріальним називають суспільство, в економіці якого в результаті науково-технічної революції і істотного зростання прибутків населення пріоритет перейшов від переважного виробництва товарів до виробництва послуг. Але якщо зростання виробництва послуг виявляється наслідком виведення виробничих потужностей у країни з дешевою робочою силою, то інформація і знання є за своєю суттю більш значущим аспектом, стаючи виробничим ресурсом, що порівнюється за вартістю з виробничими активами.

Концепція інформаційного суспільства зароджувалася у сфері економіки і, в першу чергу, була пов'язана з проблемами обробки і

управління великими обсягами економічних даних. Одним із перших авторів, які заклали підвалини концепції інформаційного суспільства, був економіст Фріц Маклап. Його цікавили проблеми, пов'язані з конкуренцією у вільному демократичному суспільстві і, зокрема, проблема формальних обмежень конкуренції, таких як, наприклад, патентна система. Прямий зв'язок між патентною системою і науково-дослідними відділами компаній привела Маклапа до думки про необхідність комплексного дослідження процесу виробництва знань (інформації) у масштабах всього суспільства [493].

Практично паралельні дослідження велися японськими вченими, де концепція розроблялася також в економічному контексті професором Токійського технологічного інституту Ю. Хаяші і соціологом Е. Масуда. Дослідження Ф. Маклапа, Ю. Хаяші і Е. Масуди практично не вплинули на розробку концепції інформаційного суспільства на відміну від робіт відомого американського теоретика менеджменту Пітера Дракера, який звернув увагу не тільки на економічні, а й на соціокультурні наслідки інформаційної революції. Концепція інформаційного суспільства П. Дракера, в основному, ґрунтується на економічному аспекті суспільних відносин, на зміні ділової та професійної культури. Для опису соціокультурних трансформацій, пов'язаних із новими формами виробництва, поширення і використання інформації, Дракер застосовував термін «інформаційна революція» [473] для визначення явища, яке характеризує неймовірно величезну кількість документів-артефактів порівняно із трьома попередніми революціями, з огляду на виникнення таких феноменів як проблема збереження цифрової спадщини та інформаційне перевантаження: «ця революція не є революцією в технології, обладнанні, техніці, програмному забезпеченні або швидкості. Це революція концепцій» [475].

На думку Дракера, справжня революційність даного етапу суспільного розвитку полягає у масштабному поширенні глобальної комп'ютерної мережі Інтернет, як базової технічної основи інформаційного суспільства. За допомогою комп'ютерів і спеціалізованого програмного забезпечення багато

процесів (наприклад, проектування приміщень і комунікацій великого будинку, заповнювання податкових форм, брокерські операції) стали рутинною, значно скоротившись за часом і вартістю. Дракер зазначав, що інформаційна революція радикально змінить систему освіти. Технологічні зміни призведуть до того, що основним напрямком у вищій освіті, одержаної після середньої звичайної і спеціальної освіти, стане безперервне навчання. Знання буде його ключовим ресурсом. Це суспільство буде володіти трьома основними характеристиками: по-перше, це буде суспільство без кордонів; по-друге, це буде суспільство зростаючої мобільності; по-третє, надасть однаковий потенціал для розвитку, оскільки кожний зможе володіти «засобами виробництва», тобто знаннями, але не кожний зможе ними успішно скористатися. Перераховані вище характеристики забезпечать високу конкуренцію в суспільстві як на соціальному, так і на індивідуальному рівнях. З огляду на швидкість поширення інформації, всі інститути суспільства знання стають частиною глобального конкурентного середовища.

Карл Ясперс характеризує інформаційне суспільство як «техніцистську» цивілізацію, яку він виокремлює як особливий цивілізаційний тип. Як провідний чинник різкої зміни вектора розвитку цивілізацій він розглядає появу інтелектуальних машин як логічного завершення техніки, як сполучної ланки між людиною й природою, тому що саме вони, на його думку, змогли змінити психологію людей і підготувати їх до нового витка історії: «Технізація поширюється все ширше: від підпорядкування природи до підпорядкування всього життя людини, до бюрократичного керування усім – до підпорядкування політики, навіть ігор та розваг, які існують у руслі звичних форм життя, але вже не як вираження внутрішнього імпульсу. Людина вже не знає, що робити зі своїм дозвіллям, якщо її вільний час не заповнюється технічно організованою діяльністю...» [461, С. 127]. Ясперс одним із перших акцентував увагу на проблемі естетики технізованого суспільства та сформулював основи нової технічної естетики,

які посядуть важливе місце у культурі: «Ця епоха перетворень носить, передусім, руйнівний характер. Сьогодні ми живемо, відчуваючи неможливість знайти потрібну нам форму життя» [461, С. 128]. Згідно з поглядами Ясперса, у новому світі людина живе або у стані глибокої незадоволеності своїм буттям, або ж змушена зректися самої себе для перетворення на функціонуючу деталь машини. Це зречення дозволяє їй стати елементом соціальної системи, який можна легко замінити, тобто людська особистість поступається знеособленості індивіда як соціального механізму.

Мануель Кастельс надає вирішальне значення глобальній економіці й міжнародним фінансовим ринкам, що формуються під впливом широкого впровадження інформаційних технологій: «Як і індустріальному, інформаційному суспільству в межах усього світу властиві деякі загальні структурні риси: воно засновано на генеруванні знань і обробці інформації за допомогою інформаційних технологій, що спираються на мікроелектроніку, воно організовано у мережі і його головні види діяльності на глобальному рівні інтегровані у мережі. Ця соціально-технічна структура розвивається й розширюється завдяки перевазі у своїй здатності до продуктивного функціонування, за допомогою конкуренції ліквідуючи організаційні форми індустріальної епохи...» [202, С. 10]. Виходячи з постулату, що інформація за своєю природою є таким ресурсом, що легше за інші проникає через усілякі перешкоди й кордони, М. Кастельс розглядає інформаційну еру як епоху глобалізації, при цьому мережні структури є одночасно як засобами, так і результатами глобалізації суспільства. Аналізуючи інформаційне суспільство, він проводить аналогію зі суспільством індустріального типу, підкреслюючи саме індустріальну основу нового соціального устрою, на який він указує як на «... атрибут особливої форми соціальної організації, у якій створення інформації, її обробка й передача стають фундаментальними джерелами продуктивності влади, завдяки виникненню у даний історичний період нових технологічних умов» [202, С. 35]. На його думку, прогрес

інформаційних технологій призводить до того, що в інформаційному суспільстві класи змінюються на соціально недиференційовані «інформаційні співтовариства».

М. Кастельс вважав, що всі суспільства розвиваються в напрямку знаходження рис, які властиві інформаційному суспільству, навіть якщо в більшій частині світу означена трансформація стосується лише головних функцій й процесів, що пов'язані із глобальними мережами. Кастельс підкреслював, що не існує єдиної моделі інформаційного суспільства: «Значення інформаційної епохи полягає саме у тому, що вона є глобальною, різноманітною та мультикультурною реальністю» [202, С. 11].

Згідно з концепцією М. Кастельса, між концепціями «інформаційного» та «інформаціонального» суспільства є суттєві відмінності. В інформаційному суспільстві підкреслюється визначальна роль інформації як одного з базових елементів соціальної системи, проте інформаційна взаємодія була невід'ємним етапом розвитку суспільства на всіх його рівнях. У той же час «інформаціональне суспільство» будується таким чином, що «генерування, обробка і передача інформації стали фундаментальними джерелами продуктивності і влади» [201, с.42-43]. Саме в рамках інформаціонального суспільства формується соціальна віртуальність, під якою розуміється система, в якій «матеріально-символічне існування людей, повністю занурене в установку віртуальних образів, у світ переконань, в якому символи несуть не просто метафори, але містять у собі життєвий досвід буття» [201, с.504].

Деніелом Беллом концепцію інформаційного суспільства було представлено як напрямок для вивчення перспектив розвитку інформаційних і телекомунікаційних технологій і наступних за ними соціокультурних змін. Він показав, що завдяки перетворенню машинної технології в інтелектуальну відбуваються зміни в американській політичній системі. Із цими процесами пов'язані й тенденції перетворення економічної системи в постіндустріальне

суспільство, в якому центральне місце посідає сфера послуг, а джерела новаторства зосереджуються в інтелектуальних інститутах.

Вихід книги Белла Д. «Прийдешнє постіндустріальне суспільство» викликало пильний інтерес до цієї проблематики й обумовило появу багатьох футурологічних концепцій у західній соціології у другій половині ХХ століття. Починаючи із цього періоду, з'являються праці, присвячені осмисленню історичного рубежу, на якому опинилося людство. Фактично одночасно в Японії й США був уведений у науковий обіг термін «інформаційне суспільство», що стало початком наукової теорії, яка вивчала новий тип соціального устрою. Белл відзначав, що США із середини 60-х рр. ХХ століття стають постіндустріальним суспільством, яке ґрунтується на виробництві послуг, насамперед пов'язаних з інформацією. Третя промислова революція, відповідно до думки Белла, значною мірою ґрунтується на посиленні ролі телекомунікаційних та інформаційних технологій: «Сучасне суспільство живе за рахунок інновацій і соціального контролю за змінами, воно намагається передбачати майбутнє й здійснювати планування. Саме зміна в усвідомленні природи інновацій формує вирішальне теоретичне знання» [42, с. 44]. Результатом цього повинна стати нова раціональність інформаційної епохи, заснована не на класичній ідеї «суспільного договору» або «соціальної згоди», а раціональність інтелектуальних технологій, що дозволяє здійснитися теорії про впорядкування соціального життя: «Будь-який одиничний соціальний вибір може бути непередбачений..., у той час як поведінка сукупності може бути окреслена настільки ж чітко, як трикутники в геометрії» [42, с. 68].

Згідно з думкою Белла Д., ХХІ столітті для економічного й соціального життя, для способів виробництва знання, а також для характеру трудової діяльності людини набуває вирішального значення становлення нового соціального укладу, впровадженого комунікаційними засобами. Революція в організації й обробці інформації та знань, у якій центральну роль відіграє комп'ютер, розгортається водночас зі становленням постіндустріального

суспільства. Три аспекти постіндустріального суспільства, як вважав Белл, особливо важливі для розуміння комп'ютерної революції:

- перехід від індустріального до сервісного суспільства;
- вирішальне значення кодифікованого теоретичного знання для здійснення технологічних інновацій;
- перетворення нової «інтелектуальної технології» у ключовий інструмент системного аналізу й теорії прийняття рішень [42, с. 153].

Істотний внесок в осмислення тенденцій формування та розвитку суспільства постіндустріального типу внесла концепція Елвіна Тоффлера, який запропонував свою схему феноменології даного етапу історичного процесу: він виокремлює в історії цивілізації три етапи-«хвилі»: аграрний, індустріальний та пост- або суперіндустріальний. Тоффлер Е. описує процес відмирання індустріальної цивілізації й перетворення її в «техносферу соціосфери» [393, С. 224], показує, які революційні зміни у світі потерпає кожна з них. Особлива увага надається розкриттю взаємин між «техносферою» і «психосферою». Згідно із Тоффлером Е., поширення персональних комп'ютерів стало важливим кроком у створенні глобального інтелектуального простору: наростаючий потік інформаційного обміну між людьми створив новий тип культури, у якій усе підлягає необхідності уніфікації з метою підвищення ефективності при передачі інформації від людини до людини, як особисто, так і за допомогою засобів масової інформації.

Центром досліджень Тоффлера Е. є соціальні та психологічні трансформації при переході до суспільства «третьої хвилі» - інформаційної, та ті наслідки, які може спричинити цей перехід: «Багато що у цій цивілізації, що виникає, суперечить традиційній індустріальній цивілізації. Це водночас у найвищому ступені технічно розвинена та антиіндустріальна цивілізація. «Третя хвиля» несе із собою якісно новий спосіб життя, що ґрунтується на диверсифікованих відновлювальних джерелах енергії, на методах виробництва, які роблять застарілими фабричні лінії; на новому інституті,

який можна було б назвати «електронним котеджем»; на радикально перетворених школах і корпораціях майбутнього. Цивілізація, що формується, несе із собою новий кодекс поведінки та виводить нас за межі концентрації енергії, засобів та влади» [393, С. 323].

Люди «третьої хвилі», за Е. Тоффлером, почувають себе більш комфортно, зіштовхуючись із «бліпами» - інформаційними повідомленнями, уривком із пісні або вірша, заголовком, мультфільмом, колажем тощо. Ненаситні читачі дешевих видань і спеціалізованих журналів короткими прийомами поглинають величезну кількість інформації, але вони прагнуть знайти нові поняття й метафори, які дозволили б систематизувати або організувати «бліпи» у більш широке поняття. Однак замість того, щоб намагатися втиснути нові дані у стандартні категорії й рамки «другої хвилі», вони прагнуть усе влаштувати на свій власний лад. Люди «третьої хвилі» більше не зможуть запозичити готову ідеальну модель реальності, вони тепер самі повинні знову й знову винаходити її. Це відкриває більші можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості й культури. Ті, що не витримують цього ритму життя, ламаються або відходять убік, інші постійно розвиваються та спроможні піднятися на новий, більш високий рівень. Але в кожному разі людина перестає бути стандартним, легко керованим роботом, яким його зображували письменники «другої хвилі» [393, С. 468]. Е. Тоффлер вважає науково-технічний прогрес важелем історії, якому слухняно підкоряється психологія людей. Таким чином, плину історії він надає дещо механістичний відтінок, зображуючи його у вигляді постійної війни між наступною й поточною хвилями.

Зміну акценту - від аналізу інформаційного суспільства в цілому до аналізу проблеми людини в ньому - зроблено в теорії Станіслава Лема. У праці «Сума технологій» він відзначав, що «...основною проблемою майбутнього, інформаційного століття, стане не вирішення тих або інших технократичних завдань, а психологічна профілактика можливого аксіологічного колапсу, потенційного руйнування самих мотиваційних основ

людської поведінки» [234, с. 128]. Чинником подібної ситуації може стати недостатня оцінка агресивності нового інформаційного середовища стосовно людини, оскільки вторгнення технології у проблеми, пов'язані з особистістю, в цей час ставляться до порожньої безлічі явищ: «Технологія більш агресивна, ніж ми звичайно гадаємо. Її вторгнення у психіку, проблеми, що пов'язані із синтезом і метаморфозами особистості, лише у наш час складають порожню безліч. Цю безліч заповнить подальший прогрес. І тоді зникне маса моральних імперативів, визнаних сьогодні непорушними, проте з'являться нові питання, нові етичні дилеми» [234, С. 65].

Також Лем розглядав трансформації аксіосфери типу соціального устрою, що формується. Він акцентував увагу на тому, що однією з основних проблем інформаційного суспільства стане не стільки вирішення певних технологічних завдань, скільки подолання кризи аксіосфери, що виникає як невід'ємна складова техногенної цивілізації: «... основною проблемою майбутнього, інформаційного століття, стане не вирішення тих чи інших технократичних завдань, а психологічна профілактика можливого аксіологічного колапсу, потенційного руйнування самих мотиваційних основ людської поведінки» [234, С.128]. До подібних соціальних наслідків може призвести недостатня оцінка агресивності нового інформаційного середовища відносно до людини. Аналізуючи сутнісні ознаки інформаційного суспільства, Микита Моїсєєв вважав, що без вільного доступу до інформації безглуздо говорити про побудову інформаційного суспільства, яке він характеризував як «суспільство колективного інтелекту планетарного масштабу» [270, с.81]. Однак, ця проблема, на його погляд, навряд чи може бути вирішена в рамках сучасних цивілізацій, орієнтованих на індивідуалізм і прагматизм. На його думку, для ефективного функціонування інформаційної цивілізації необхідна зміна пріоритетів у напрямку аксіосфери: «Інформаційне суспільство - це такий етап історії людства, коли колективний розум стає не тільки опорою розвитку Номо

sapiens, а й об'єктом цілеспрямованих зусиль щодо його вдосконалення» [270, с.83].

Концепція інформаційного суспільства Дж. Нейсбіта багато в чому схожа з концепцією, представленою у дослідженнях Е. Тоффлера. Однією з причин цього є те, що і Е. Тоффлер, і Дж. Нейсбіт вели свої дослідження практично паралельно в період, коли описувані зміни в суспільстві стали фіксуватися на рівні соціокультурної практики і набувати масового характеру. На основі багаторічних досліджень, проведених його компанією, Дж. Нейсбіт вказує, що в новому суспільстві стратегічним ресурсом є інформація. Нове суспільство зайнято масовим виробництвом інформації, як старе суспільство раніше масово виробляло автомобілі. Систематизоване масове виробництво знань стає рушійною силою економіки. Знання розглядаються Нейсбітом як особливий вид енергії, який на відміну від інших природних енергій, не підкоряється закону збереження: його можна створити, його можна знищити, але головне - знання сінергічно, тобто ціле, як правило, більше суми своїх частин [284, с. 29-30]. Основна тенденція, що аналізується Дж. Нейсбітом, перехід до інформаційно-електронної економіки, але ця тенденція розглядається не ізольовано, а системно в загальному соціокультурному контексті. У цьому сенсі необхідно згадати важливу особливість концепції Дж. Нейсбіта, яка полягає в його пильній увазі до реакції людської культури на прискорену і масовану технологізацію життя, викликану інформаційними технологіями.

А. Турен називає формоване в той період товариство «програмованим», оскільки, на його думку, воно є не результатом природничо-історичного розвитку, а підсумком рішень, політики програм. А. Турен фіксує ту ж тенденцію «зникнення» соціального, коли пише, що суспільство нині постає не як «інституційно регульоване ціле», а як «арена конфліктів через використання символічних благ» [514]. На його думку, найбільш важливим моментом у формулюванні поняття «інформаційне суспільство» є акцент на нові економічні відносини, що сформувалися внаслідок інформаційної

революції. А. Турен підкреслює особливу важливість перетворень інвестиційної й управлінської політики у процесі перевороту у сфері інформаційних технологій: «... тут інвестиції вкладаються в інший рівень, ніж в індустріальному суспільстві, тобто у виробництво засобів виробництва. Організація праці стосується лише відносин робітників між собою, а тому й рівня, на якому діє виробництво. Постіндустріальне суспільство діє більш глобально на управлінському рівні, тобто в механізмі виробництва в цілому» [288, с. 474]. Це набуває таких форм: по-перше, нововведення, тобто здатність виробляти нову продукцію, зокрема, як результат інвестицій у науку й техніку; по-друге, саме управління, тобто здатність використовувати складні системи інформації й комунікацій.

Постіндустріальне суспільство є таким, у якому всі елементи економічної системи стосуються функціонування суспільної системи. Ці дії не завжди набувають форми свідомої волі, втіленої в особистість або навіть у групі людей. Тому для точної характеристики такого типу соціального устрою він вводить термін «програмувальне суспільство» [288, С. 481], позначення, яке ясно вказує на його здатність створювати моделі управління виробництвом, організацією, розподілом і споживанням. Такого роду суспільство з'являється на операційному рівні не в результаті природних законів або специфічних культурних характеристик, а скоріше як результат специфіки системи виробництва в інформаційному суспільстві.

Відповідно до концепції Анатолія Ракітова, перехід до інформаційного суспільства передбачає перетворення виробництва і використання послуг і знань в якості одного з пріоритетних продуктів соціальної діяльності, причому роль знань буде постійно зростати. На його думку, основними критеріями інформаційного суспільства можуть бути кількість і якість наявної в обробці інформації, а також її ефективна передача і переробка. Додатковим критерієм є доступність інформації для кожної людини, який досягається за допомогою зниження її вартості в результаті розвитку і своєчасного впровадження нових інформаційно-комунікаційних технологій,

тому розвиток інформаційного сектора економіки дозволить значно прискорити інтеграцію держав у глобальний інформаційний простір: «Інформаційна революція виростає з технологічних інновацій, але не зводиться до них. Її технологічною складовою власне і є комп'ютерна революція. Вона радикально трансформує всі засоби обробки, передачі і виробництва інформації і опосередковано надає зростання впливу на хід історичних подій, поступово змінюючи систему цінностей, світогляд і уявлення людей про саму людину, сенс її буття і призначення. Тому філософська рефлексія над комп'ютерною революцією переростає в завдання осмислення соціально-історичної долі людства» [334, с.14]. Головною метою інформаційного суспільства є забезпечення правових і соціальних гарантій того, що кожний індивід зможе отримати всю необхідну інформацію для задоволення своїх соціальних потреб.

Ми приєднуємося до точки зору Кастельса М., який вважав недоречним виокремлення єдиної моделі формування та подальшого розвитку інформаційного суспільства, однак при всьому різноманітті теоретичних підходів до проблеми інформаційного суспільства, можна простежити ряд загальних рис нового типу соціальної організації.

В цілому, для забезпечення техногенної цивілізації, що розглядається крізь призму її цільової функції, вектор якої має виражену інформаційну аттрактивність, характерними є такі ознаки:

- більш рельєфне вираження закономірностей соціальної динаміки, що виявляється в періодично повторюваних економічних кризах (ця обставина свідчить про істотне ускладнення структури життєдіяльності соціуму, все зростаючого інформаційного навантаження на суб'єкта, що підвищує рівень стохастичності в різних сферах суспільного буття);

- на відміну від замкнутості традиційних цивілізацій, техногенна цивілізація швидко виходить за рамки одного або декількох суспільств, має експансивний характер, поширює свій вплив на інші суспільства і, створюючи міжнародний ринок, врешті-решт набуває міжнародного

характеру (це свідчить про нарощування потенціалу саморозвитку і самоорганізації даного соціуму);

- сутність людини все більшою мірою розглядається крізь її суб'єктно-діяльніснооснову, а перетворена потенція людини стає її головним призначенням (діяльнісно-активний ідеал ставлення людини до природи поширюється на сферу соціальних відносин, які реформуються і трансформуються відповідно до змінених уявлень про їх ефективність);

- панування раціонального мислення, спрямованого на теоретичне осмислення зовнішнього світу і використання нової конструктивної інформації для розвитку знарядь виробництва з метою збільшення їх ефективності;

- дегуманізація суспільних відносин: «Ті індивіди і колективи, зусилля яких повністю зосереджені на перетворенні сировини у світло, тепло, рух і різні предмети споживання, схильні думати, що відкриття і експлуатація природних ресурсів - діяльність, цінна сама по собі і незалежна від того, наскільки цінні для людства результати цих процесів » [391, с. 14].

Є й інші назви суспільства, що формується (наприклад, «суперіндустріальне» за визначенням Е. Тоффлера, «технотронне» за визначенням З. Бжезинського, «постекономічне» за визначенням В. Іноземцевата ін.), але найбільш поширена назва суспільства, яке формується - постіндустріальне. Цими термінами позначають суспільство, в якому економіка значною мірою заснована на обслуговуванні різних комунікаційних процесів. У цих умовах професійно підготовлені суспільні верстви починають домінувати у структурній організації суспільства, а теоретичне знання і здатність суб'єкта використовувати як засіб діяльності інформацію стає атрибутивною ознакою будь-якого фахівця. Отже, цей етап цивілізаційного розвитку можна охарактеризувати як «інфоантропогенний» [283, с.51], де соціальна інформація виступає як базовий субстрат життєдіяльності особистості, що здійснюється в умовах певного організаційного порядку, заданого характером комунікаційних зв'язків і

відносин суб'єктів, що виникають у процесі обміну діяльністю та інформацією, яка підтверджує результативність останньої. Цей тип соціального устрою несе із собою свій специфічний світогляд, свої способи контакту з часом і простором, зі своєю логікою і причинно-наслідковими зв'язками, а також із власними принципами конструювання соціального простору.

Можна виділити такі рівні аналізу інформаційного суспільства, які пов'язані з виділенням певних критеріїв розуміння його сутності:

- технологічний - розглядаються технологічні інновації, які зумовили не тільки нові можливості розвитку виробництва, а й суттєві зміни в інформаційному просторі і нові рівні позиціонування суб'єкта комунікаційних зв'язків;

- економічний - передбачає урахування зростання економічної цінності інформаційної діяльності, виникнення нових форм економічної діяльності тощо;

- соціальна диференціація і соціальна мобільність - критерій фіксує зміни в соціальній структурі суспільства, де починають домінувати спільноти, представники яких зайняті інформаційною діяльністю;

- соціокультурний - у даному вимірі культура розглядається як соціопроект, детермінований революційними змінами в системі соціальної комунікації, також акцентується увага на розвитку інформаційних мереж, які мають вплив на організацію соціального простору і часу.

В основі всіх дослідницьких напрямів розглядаються зміни в різних сферах суспільного виробництва, зумовлені новим рівнем актуалізації соціальної інформації та розширенням її функціональної структури, що і призвело до можливості виникнення якісно нового типу соціального устрою - інформаційного суспільства.

З другої половини ХХ століття західними суспільствознавцями активно обговорюється питання щодо вступу найбільш розвинених країн в якісно іншу стадію соціального розвитку, охарактеризовану ними як

постіндустріальне або інформаційне суспільство, головним відрізняючим критерієм якого є визначальна роль інформації та інформаційних технологій у всіх сферах життєдіяльності людей. Аналізуючи сучасний етап розвитку суспільства, ряд дослідників в якості його системоутворюючої ознаки виділяють інформацію, розглядаючи її не тільки як ресурс суб'єктної діяльності, але і її результат: «інформація в самому широкому сенсі, тобто як передача знань, мала критичну важливість у всіх суспільствах, тому вона перетворилася в атрибут специфічної форми соціальної організації, в якій завдяки новим технологічним умовам, що виникли в даний історичний період, генерування, обробка і передача інформації стали фундаментальним джерелом продуктивності і влади» [201, с.3]. На початкових стадіях становлення інформаційного суспільства інформація набуває всіх ознак товару: вона має вартість, продається і купується, обмінюється тощо. Але протягом подальшого його розвитку вона стає одним з основних виробничих ресурсів, змінюючи соціальну структуру суспільства.

Інформаційна детермінація обумовлює зміну взаємодії структурних елементів соціальної системи внаслідок отриманої інформації залежно від її якісних і кількісних характеристик. Інформація, за найбільш поширеним визначенням – «поняття, що позначає сукупність даних або знань» [91, с. 322]. Відповідно до ролі, яку відіграє інформація у сучасному суспільстві, вона може бути розглянута в контексті таких ключових аспектів:

- інформаційний контекст, який пов'язаний із реалізацією певної сукупності процесів відображення зовнішнього світу шляхом збору, накопичення та переробки інформації;
- управлінський контекст, до якого належить вплив на реципієнта отриманих інформаційних повідомлень;
- організаційний контекст, який характеризується ступенем найбільш досконалого застосування отриманої інформації.

Згідно з думкою одного з провідних дослідників інформації та засновника кібернетичної теорії Вінера Н., інформація – це «позначення

змісту, отриманого із зовнішнього світу у процесі нашого пристосування до нього й пристосування до нього наших почуттів» [83, С. 31].

З кінця ХХ століття інформація перетворюється у стрижневий принцип, що істотно впливає на всі соціальні процеси, що обумовлено, по-перше, збільшенням ролі інформації в різних сферах життєдіяльності суспільства (наприклад, зростанні аналітичних, прогностичних та ін. видів діяльності, необхідних у інформаційному секторі); по-друге, перетворенням інформації в основу функціонування новітніх технологій [5, с.122].

У якості базових соціокультурних детермінант становлення інформаційного суспільства слід виокремити глобалізацію, інформацію, інформаційні технології, інформатизацію та інформаційну культуру.

Становлення нового типу соціального устрою – інформаційного, пов'язане з глобалізацією, яка стимулює ряд процесів обміну інформацією у масштабах світової спільноти. Можна констатувати, що в галузі інформаційних технологій і засобів комунікації відбулися докорінні якісні зміни. Розвиток систем глобального інформаційного обміну та соціальні трансформації, що корелюють з ними, знаходять своє відображення в діяльності практично всіх елементів соціальної структури.

У світовому масштабі глобалізація стимулює «...не тільки наднаціональний капітал та інтеграцію економічних систем, але й призводить до нового явища, яке можна визначити як «віртуальне звуження світової цивілізації» [164, с. 12]. Люди, які перебувають у різних куточках планети, за рахунок комп'ютерних мереж, швидкісних засобів зв'язку тощо не відчують територіального розмежування, а споживання тих самих товарів, послуг і технологій призводить до придбання уніфікованих звичок і культурних стереотипів. Можна констатувати, що глобалізація в локальному контексті (у цьому випадку – інформаційному), обумовлена переважно поширенням інформаційних технологій, зокрема, глобальних комп'ютерних мереж, що відкриває нові можливості для мільярдів людей в усьому світі.

Оскільки соціальна взаємодія в сучасних умовах значною мірою ґрунтується на інфокомунікаційних процесах, в якості однієї з провідних детермінант становлення інформаційного суспільства слід виділити інформацію як фактор перетворення соціального простору сучасного суспільства: «Інформація, задовольняючи всім вимогам філософської категорії, не тільки відображає загальні форми буття, їх зв'язку і взаємозумовленість, також є фактором розвитку від нижчого до вищого у природі, суспільстві і пізнанні» [1, с.169]. У цих умовах у структурній організації суспільства відбуваються кардинальні зміни, оскільки соціальна диференціація здійснюється також відповідно до інформаційного критерію. У контексті даного стратифікаційного критерію, суспільство умовно можна поділити на три ключових шари. Передусім, це представники технократичної еліти (відповідно до термінології О. Барда), які надають ключовий вплив на соціальні процеси. Наступний щабель у соціальній ієрархії посідає середній клас кваліфікованих працівників. Найбільш значну частину становить нижчий клас, що складається з індивідів і соціальних груп, які не здатні адаптуватися до динамічних соціальних змін (т.зв. «робочі манекени» за визначенням Ж. Бодріяра). В умовах ускладнення системи соціальної взаємодії одним з ключових її елементів є суб'єкт інфокомунікаційних інтеракцій, що володіє актуальними знаннями і технологіями соціального перетворення.

Ряд дослідників, виходячи з посилення ролі інформаційного фактора в розвитку суспільства і його ролі у цивілізаційному прогресі, виділяють інформацію і як критерій класифікації цивілізацій: «Поняття інформація настільки всеосяжне, що низка авторів використовують його задля визначення поняття життя...Найбільш загальний зміст еволюції проявляється у цілеспрямованому накопиченні інформації та збільшенні її використання» [1, С.168]. У зв'язку з домінуванням інформації у функціонуванні базових соціальних інститутів, основним завданням стає максимально прискорити і спростити передачу інформації. Саме тому вона стандартизується і

класифікується для підвищення ефективності процесу обробки інформаційного потоку. На основі оцінки інформації детермінується також соціальна взаємодія суб'єкта: «Для прийняття управлінських рішень необхідно мати достовірну інформацію про цілі і завдання, що стоять перед суспільством; про характер прояву закономірностей, що діють у сфері суспільного життя; про методи і форми їх використання для вирішення управлінських завдань; про стан об'єкта управління та довкілля; а також про можливості людей вирішувати поставлені перед ними завдання» [204, с. 157].

Інформація являє собою аспект і результат відображення суспільством, як самої соціальної форми руху матерії, так і всіх інших її форм тією мірою, в якій вони використовуються суспільством, залучені в орбіту суспільного життя. Інформація, що отримується і використовується в різних сферах діяльності, є соціальною за своєю природою, бо її рух формується і спрямовується суспільством. Хоч би якими були джерела інформації, як тільки вона потрапляє у сферу діяльності людини і використовується нею, стає соціальною за своєю природою. Соціальна інформація є вищим, найбільш складним і різноманітним видом серед усіх інших видів інформації, невід'ємною властивістю і специфічною рисою соціальної форми руху матерії.

В інформаційному суспільстві виробництво інформації не витісняє матеріальне виробництво, а надбудовується над ним, виконуючи роль стимулу його розвитку. Іншими словами, можна констатувати поєднання індустріальних та інформаційних факторів функціонування соціального організму при домінуванні інформаційних. Ряд дослідників, виходячи з посилення ролі інформаційного чинника в розвитку суспільства і його ролі у цивілізаційному прогресі, розглядають інформацію і як критерій класифікації цивілізацій: «Найбільш загальний зміст еволюції проявляється у цілеспрямованому накопиченні інформації та збільшенні її використання» [1, с.168]. Виникнення такого підходу, що ґрунтується на інформації як базовому критерію диференціації і розуміння специфіки сучасної цивілізації,

призводить до подальшого розвитку наукового інтересу до проблем інформації, а також виникненні теорій, де поняття «інформація» стає ключовим: «Інформація в системі суб'єктно-суб'єктних відносин стає особливою реальністю, особливим предметом пізнання» [329, с.215]. Особливість інформації, інформаційних ресурсів полягає в безперервному зростанні їх використання і накопичення у зростаючих обсягах. Саме це стимулює розвиток і вдосконалення технології експлуатації інформаційних ресурсів, технологій накопичення і поширення інформації, тобто інформаційних технологій.

З огляду на зростаючу потребу в оптимізації інформаційного обміну, слід зазначити роль інформаційних технологій у формуванні нового соціокультурного простору, масове впровадження яких у соціальну життєдіяльність також є однією з детермінант становлення інформаційного суспільства. Під інформаційною технологією слід розуміти «сукупність засобів і методів збору, обробки і передачі даних (початкової інформації) для отримання інформації нової якості про стан об'єкта, процесу або явища» [382, с.5]. Саме інформаційні технології створюють технічну можливість для формування глобального мультіконтекстуального інформаційного поля, в яке занурені базові складові соціальної системи. Є підстави стверджувати, що вплив сучасних інформаційних технологій на суспільство за своїм характером різко відрізняється від впливу, який колись зробили на нього двигун внутрішнього згоряння, електрика або хімічна промисловість. Винаходи минулого відповідали превалюючому у той час прагненню до кількісного збільшення матеріальних благ. Тоді як більшість технічних інновацій, свідками прогресу яких ми є сьогодні, спрямовані на зменшення залежності від матеріальних цінностей шляхом забезпечення все більшої і більшої їх диверсифікації та зростання масштабів інформаційних послуг. Саме такий характер мають інновації, реальна роль яких полягає в закріпленні успіхів, досягнутих на шляху зростання значення створюваної творчим знанням вартості.

Інформаційні технології не можна більше розглядати як щось належне виключно світу техніки, бо вони настільки глибоко проникли в життя людей, вплелися в саму тканину її повсякденності, що вичленувати їх із загального світоглядного та культурологічного контексту вже неможливо. Якісний стрибок в інформаційній індустрії наполегливо вказує на необхідність аналізу новітніх технологій через призму світоглядних змін. На нашу думку, ці зміни найбільш адекватно відображені в постмодерністській філософії, завдання якої полягає не тільки в деконструкції основних категорій попередньої європейської філософської думки, а й у формуванні основних світоглядних принципів, корелюють із типом світовідчуття, що поширюється в інформаційному суспільстві. Активно розвиваються інформаційні технології, які все більшою мірою впливають на генезис духовної культури суспільства – відбувається віртуалізація багатьох сфер духовного виробництва. Інформаційні технології безпосередньо впливають на культурогенез сучасного суспільства.

Сучасні інформаційні технології змінюють не тільки матеріальне, а й духовне виробництво - виробництво знань: у результаті використання сучасних інформаційних технологій «формується новий тип дослідницької діяльності і мислення в суспільних науках, що характеризується більшою точністю, логічністю порівняно із традиційним мисленням суспільствознавців» [403, с. 135]. Тому, на нашу думку, є доречним визначити інформаційні технології як соціотехнічну систему, яка дозволяє використовувати ресурси глобальних інформаційних систем для задоволення інформаційних потреб суспільства.

Необхідно підкреслити, що в розвитку інформаційних технологій зараз спостерігається якісний прорив, пов'язаний з активним поширенням нових форм передачі та сприйняття даних, які отримали назву «технології віртуальної реальності». Якщо спочатку даний термін належав головним чином до галузі інформатики та комп'ютерної техніки, то останнім часом він набув поширення як поняття, що характеризує інформаційну діяльність

взагалі, в результаті чого проблема, що стосується поширення віртуальних технологій, вийшла за рамки спеціальних наук. Віртуальна реальність, лавиноподібно охоплюючи різні соціальні сфери, стає свого роду символом дійсності інформаційного суспільства.

Подальше становлення інформаційного суспільства також детермінується інформатизацією, що представляє багатовекторний процес, спрямований на створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб індивідів, соціальних груп та інститутів за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій: «Входження суспільства в постіндустріальну стадію пов'язано із процесами всеохоплюючої інформатизації, які стали однією із причин зміни статусу знання і виникнення специфічного для постмодерну бачення світу» [130, с.119]. Збільшення ролі інформації і широке впровадження в усі сфери життєдіяльності соціуму інформаційних технологій стимулює подальшу інформатизацію суспільства. Це системний процес оволодіння інформацією як ресурсом управління з метою створення інформаційного суспільства і на цій основі - подальшого продовження прогресу цивілізації. Інформатизація суспільства - глобальний процес, особливість якого полягає, передусім, у тому, що домінуючим видом діяльності в соціальній сфері є будь-які операції з інформацією (збирання, накопичення, обробка, зберігання, використання, передача та ін.).

За допомогою різноманітних засобів інформаційного обміну, що забезпечують високу швидкість обробки даних, швидкий пошук інформації, доступ до інформаційних ресурсів незалежно від географічних і тимчасових обмежень, інформатизація охоплюють нові сфери соціальної життєдіяльності. Усе людське життя, що включає природу і культуру, мікро- і макрокосм, починає розглядатися і переживати як інформаційна структура: «На початку був біт» [491, с.9]. Ллойд описує Всесвіт як систему бітів, у якій кожна молекула, кожний атом і елементарна частинка реєструє біти інформації, і вся історія Всесвіту, таким чином, величезне і перманентне

квантове обчислення, а Всесвіт - квантовий комп'ютер. Передусім, інформатизація суспільства спрямована на створення адекватного інформаційного потенціалу сучасного суспільства. Поряд з цим виникає актуальна проблема прогнозування та оцінки можливих соціально-психологічних наслідків інформатизації, яка впливає і на «некомп'ютеризовані види діяльності» [229, с. 3], а також на соціалізацію особистості. Інформатизація суспільства являє собою багатогранний процес, у якому технічні, соціальні, економіко-політичні та культурні складові знаходяться в тісному взаємозв'язку, якісно змінюючи всі сфери суспільного та індивідуального буття. Однак, необхідний для функціонування інформаційного суспільства ступінь інформатизації може бути досягнутий лише в суспільстві з високим науково-технічним і промисловим потенціалом і відповідним рівнем інформаційної культури. У світовий інформаційний простір зможуть увійти тільки найбільш розвинені і відповідно підготовлені країни.

Проблема інформатизації суспільства розглядається в основному як технологічна, оскільки її матеріальною базою є, як було зазначено вище, технології, що дозволяють зберігати, обробляти і передавати в комп'ютерних системах і передаватися автоматизованими каналами інформацію, поєднуючи окремі комп'ютери і автоматизовані робочі місця в інформаційні мережі, забезпечуючи звернення до баз даних, що знаходяться практично в будь-якій точці земної кулі. Інформаційне середовище дає глобальне вирішення проблеми доступу до знання, отриманого в будь-який момент часу в будь-якому місці. Вже одне це означає, що проблема інформатизації є не чисто технічною, але значною мірою соціокультурною [80, с. 291].

Соціокультурні трансформації, пов'язані з технічним прогресом і інформатизацією суспільства, дозволили говорити про формування нового типу культури - інформаційного.

Інформаційна культура базується на наступних факторах:

- новому типі спілкування, що дає можливість вільного виходу особистості в глобальний інформаційний простір;
- новому типі мислення, якому більшою мірою властиві саморозвиток і самонавчання;
- вільному виході й доступі до інформації на всіх рівнях: від глобального до локального [159, С. 178].

Культура інформаційного суспільства, що зароджується, має амбівалентні властивості, які виражаються, з одного боку, певним ступенем спадкоємності відносно до культури індустріального суспільства, з іншого боку – формуванням специфічних культурних форм і ціннісних систем. Це виражається в існуванні одночасно інформаційного суспільства та індустріального. Таке взаємопов'язане існування в період, коли діють механізми соціального розшарування і старого, і нового суспільства, породжує цілий комплекс протиріч: технократичний клас контролює інформацію і знання, виходячи в авангард соціального розвитку, однак, політична влада в суспільстві як і раніше залишається у старих владних структур, які діють за економічними законами індустріального суспільства. Використовуючи термінологію Дельоза Ж., можна визначити сучасне буття як «... постійний конфлікт різноспрямованих сил» [136, с.64]. І на кожному часовому відрізку їх рівновага динамічна. Динаміку соціального життя інформаційного суспільства, т. б. його суспільні трансформації найточніше можна окреслити, користуючись базовими категоріями постмодернізму, основними з яких, як уже зазначалося, є плюралізм, невизначеність, фрагментарність і мінливість.

Ряд фахівців, характеризуючи перехід до інформаційного суспільства, акцентують увагу, перш за все, на позитивних перетвореннях, які стосуються соціальної сфери: це збільшення ефективності діяльності суспільних інститутів, що значно покращує умови життя як соціальних груп, так і окремої особистості; виникнення нових спеціальностей, що дозволить забезпечити певну кількість робочих місць; інформатизація суспільства надає

додаткові можливості самореалізації кожному індивідові: завдяки глобальним комп'ютерним мережам людина може отримати освіту, розширити свій світогляд та коло знайомих для ділових та приватних контактів тощо.

Тобто позитивні тенденції формування інформаційного суспільства можна окреслити наступним чином: по-перше, це інтеграція телекомунікаційних та інформаційних структур, яка надає можливість максимального доступу до різноманітної інформації (яскравим прикладом є всесвітня мережа Інтернет, яка дозволяє передавати також звукову, візуальну та мультимедійну інформацію). У цей час глобальна комп'ютерна мережа Інтернет, що є технічною основою функціонування віртуального простору, з'єднує в собі всі можливості сучасних існуючих інфокомунікаційних технологій. По-друге, це глобалізація інформаційних і телекомунікаційних секторів, внаслідок чого формується глобальна інформаційна інфраструктура (в умовах нерівномірного використання інфокомунікаційних технологій глобальне інформаційне середовище надає можливість використання ресурсів країнам з недостатньо розвиненим інформаційним потенціалом). По-третє, це зміна структури та характеру праці, головна перевага якої полягає у відсутності просторової прив'язки до робочого місця та використанні телекомунікаційних каналів оперативного доступу (що особливо важливо для людей з фізичними недоліками, жінок у період вагітності, жителів регіонів з низьким рівнем працевлаштування та інше). Країни, що схильні до використання всесвітньої інформаційної бази, прагнуть надати своїм громадянам саме ці переваги.

Слід виокремити також негативні наслідки інформатизації світового соціуму, які можна окреслити наступним чином:

- цілеспрямований інформаційний тиск з метою зміни світогляду, політичних поглядів та морально-психологічного стану людини;
- поширення недостовірної інформації з метою формування певного ставлення до конкретного факту або окремої особистості;

- впровадження моделей сприйняття за допомогою ЗМІ;
- можливість несанкціонованого втручання в приватну і професійну діяльність;
- складність адаптації до середовища інформаційного суспільства окремих соціальних верств та груп громадян;
- комп'ютерна залежність [503, с. 12].

За деякими показниками світове суспільство наблизилося до зазначених теоретиками стандартів інформаційного суспільства. У першу чергу, мова йде про становлення глобальної інформаційної індустрії, що переживає період технологічної конвергенції. По-друге, слід зазначити підвищення ролі інформації в економічному розвитку, структурних змінах у сфері зайнятості. По-третє, специфіка становлення інформаційної ери полягає у тому, що ці зміни відбуваються в історично стислий термін. Можливу тенденцію розвитку інформаційного суспільства в сучасних умовах можна визначити як якусь загальну модель змін, які будуть укладатися в становлення основних економічних галузей з виробництва й розподілу інформації, у розширенні номенклатури інформаційних послуг, у створенні широкої мережі інформаційних засобів на споживчому рівні та ін.

Цей тип цивілізації виник, коли основні принципи традиційних суспільств – самозбереження і стабільність – змінилися, і на перший план суспільного розвитку вийшло «... техноспроможність до безлічі знань і винаходу нового» [141, с. 34].

Сучасна техногенна цивілізація володіла небаченою для попередніх здатністю до прогресу, її характерною рисою була швидка зміна техніки і технології внаслідок застосування у виробництві наукових знань. Аналізуючи у своїй роботі розвиток техніки, В. Розін класифікує її за історичним і культурним способом розуміння. Відповідно до цієї класифікації, техніка являє собою «специфічний інженерний спосіб використання сил і енергій природи; невіддільна від широкого розуміння

технології» [343, с. 24]. Техніка та наука стали одними із провідних детермінант розвитку суспільства.

До епохи Відродження техніка, як і наука, розвивалася вкрай повільними темпами. Цей процес перебував під впливом громадських, у тому числі і виробничих потреб, тобто перехід від знарядь ручної праці до машинної виробничої техніки диктувався всією сукупністю виробничих, соціально-економічних, технологічних, наукових передумов і вимог. Починаючи з Нового часу характер розвитку науки і техніки змінився докорінно. Саме з цим часом більшість учених пов'язують поняття науково-технічної революції і науково-технічного прогресу: «... у цей період відбувається безперервний розвиток практично всіх напрямів наукової, технічної та технологічної діяльності» [268, с. 25]. Науково-технічний прогрес призводить до суттєвих змін у виробничій діяльності, завдяки впровадженню його досягнень розширюються можливості виробництва, створюються нові засоби і методи праці, підвищують його продуктивність. Науково-технічний прогрес впливає на світові економічні процеси, прискорюючи темпи інтернаціоналізації виробництва і формуючи потужні міжнародні підприємства, в яких створюються сприятливі умови для застосування науково-технічних досягнень.

Однак науково-технічний прогрес, який обмовлює становлення інформаційного суспільства, не зводиться лише до зростання продуктивних сил: «У технічному прогресі беруть участь три основних елементи: знання, енергія і матеріал. Від цих елементів залежить, наскільки цивілізація може панувати над природою. Знання, безумовно, є головним з них; без нього інші два елементи марні» [392, с. 40]. Соціальними наслідками технізації, насамперед, виробничих процесів є зміна процесу трудової діяльності, умов і характеру праці, тобто акцент переноситься на розумову працю, пов'язану із процесами управління. Людина звільняється від низькокваліфікованої праці, основними стають функції, пов'язані з прийомом інформації, її переробкою, прийняттям рішень тощо. Змінюється характер управління виробництвом і

суспільством у цілому. А раціоналізація і технізація процесу прийняття рішень призводять до того, що вони більш повно відповідають об'єктивним потребам суспільного розвитку.

Вже на ранній стадії промислової революції в період Нового часу, коли тільки почався бурхливий розвиток техніки, сформувалися два основних підходи до проблеми впливу техніки на систему соціальних відносин: оптимістичний і песимістичний. Ці дві полюсні думки про вплив техніки на людину і суспільство розвивалися протягом всієї історії техніки і проіснували до наших днів. Оптимістичний підхід характеризується надмірним перебільшенням могутності техніки і науки, переконаністю в їхню здатність вирішувати всі проблеми, що постають перед людством. Вони розглядали науково-технічний прогрес в якості одного з провідних чинників історичного процесу розвитку. Песимістичний, навпаки, намагається представити науково-технічний прогрес фактором руйнування людської цивілізації. За «песимістами», техніка – «... проекція зовні одвічного тяжіння людини до влади, відносини панування поширюються завдяки техніці на природний і соціальний світ рівномірно [89, с. 98 - 99].

До прихильників «технічного оптимізму» можна віднести П.К. фон Енгельмейєра, Ф. Дессауєра, Х. Ленка, Г. Рополя та ін. Схожої думки з питання про вплив науково-технічного прогресу на розвиток суспільства дотримувалися класики марксизму, називаючи його могутнім важелем історії. За думкою представників даного підходу, техніка є проекцією органів. У концепціях «технічних оптимістів» техніка, науково-технічний прогрес є провідною детермінантою соціального прогресу суспільства. Виявом цієї позиції можуть бути слова П. Дракера про те, що «цивілізація завжди утворюється технікою» [474, с. 13].

Представники песимістичного напрямку – М. Вебер, О. Шпенгелер, М. Хайдеггер, К. Ясперс, Г. Маркузе та ін. вважають, що «техніка радикально змінила повсякденне життя людини в навколишньому його середовищі, примусово перемістила трудовий процес і суспільство в іншу сферу, сферу

масового виробництва, перетворила все існування в дію деякого технічного механізму, всю планету – в єдину фабрику» [461, с. 113]. Негативні наслідки науково-технічного прогресу вони бачать у надмірно швидких темпах соціокультурних змін, до яких не в змозі пристосуватися людина і природа. Але до середини XIX ст. ці зміни відбувалися такими темпами, що людина і природа встигали адаптуватися до них, створити компенсаторні механізми. З другої половини XIX ст. і особливо у XX столітті темпи технічних змін збільшуються багаторазово і практично миттєво поширюються на всі сфери соціальної життєдіяльності. Техніка перестала бути засобом досягнення людських цілей, «вона переросла у щось непередбачуване і самодостатнє, стала самостійною реальністю» [343, с. 20]. Виходом із становища представники песимістичного підходу вважають або обмеження екстенсивного розвитку техніки, або відмову від неї взагалі.

Однак, на даному етапі розвитку суспільства людина зможе найбільш ефективно використовувати технічну детермінацію в управлінні розвитком суспільства шляхом нейтралізації негативного впливу техносфери на природу і людину. Н. Бердяєв у своїй роботі, присвяченій проблемі відносин людини з природою і технікою, зазначає: «Потрібно не заперечувати техніку, а підпорядкувати її духу ... розвиток духовності в людині означає не відразу від природи і техніки, а оволодіння ними» [45, с. 252].

Вплив техніки на суспільство відбувається, насамперед, через підвищення продуктивності праці, яке обумовлюється розвитком технічних засобів. Зростання продуктивності праці, що стало наслідком удосконалення первісних найпростіших знарядь виробництва, призвело до зростання суспільного багатства, до виникнення деякого надлишку суспільного продукту, отже, до приватної власності, а потім і до суспільної нерівності та класового розшарування. Стрибок у підвищенні продуктивності праці, що відбувся з переходом до машинного виробництва, сприяв подальшій поляризації суспільства за рівнем матеріального добробуту, породивши одну

зі світових глобальних проблем сучасності – різке розшарування рівня життя між розвиненими країнами та країнами, що розвиваються.

Найчастіше основними завданнями людини у процесі виробничої діяльності є управління технічними засобами і контроль за їх роботою. Людина виступає як суб'єкт трудової діяльності, а технології лише опосередковують її діяльність. Змінюються лише умови і зміст діяльності людини, яка працює з новою технікою. Одним із конструктивних аспектів взаємодії в системі «людина-техніка» прийнято вважати активізацію творчого та духовного потенціалу внаслідок того, що людина виконує переважно управлінські функції внаслідок ліквідації некваліфікованої фізичної праці. Таким чином, подальша інформатизація призводить до інтелектуалізації суспільства, а точніше, тієї його частини, яка безпосередньо працює з новітніми технологіями. Організація громадської діяльності поряд з іншими факторами детермінується рівнем розвитку техніки, тобто існуючими технічними засобами, способами сучасної взаємодії суспільства і природи. Рівень інформатизації суспільства є важливим детермінантом суспільного розвитку: «убыстряющийся ход социального прогресса неожиданно показал, что вещественно-энергетические и другие материальные...ресурсы уже близки к исчерпанию... что приближает социальный прогресс к некой предельной черте. И лишь ранее незаметный ресурс - информация - не проявляет такой тенденции к убыванию, а скорее, наоборот, к возрастанию, все большему накоплению в социосфере» [404, с. 5].

Вплив вище окреслених соціокультурних детермінант на сучасне суспільство відбувається не тільки завдяки сфері матеріального виробництва. Значною мірою під її безпосереднім впливом перетворюються система освіти, мистецтво, культура, духовне життя суспільства та інші найважливіші соціальні сфери: «... зміна та розширення знань і технічних умінь і наступна за цим «експансія» наукової інформації і супутнього їй методу мислення, сприйняття світу в інші галузі культури », «... вплив НТП на культуру через

систему соціальних інститутів» [99, с. 70]. Перетворюючи культуру, світогляд тощо, науково-технічний прогрес тим самим змінює умови індивідуального і соціального буття людини. Впливаючи на соціальний і економічний розвиток суспільства, науково-технічний прогрес, у свою чергу, детермінується певним рівнем соціального розвитку. Глибина і масштаби використання відповідних науково-технічних досягнень самим безпосереднім чином пов'язані з конкретними умовами, тобто вони діалектично поєднуються з поняттям суспільного прогресу.

Узагальнюючи погляд на сутність інформаційного суспільства та його базових соціокультурних детермінант, слід зазначити, що інформаційне суспільство – тип суспільного устрою, де інформація стає фактором інтенсифікації соціокультурних трансформацій.

Соціокультурні детермінанти, що обумовлюють становлення інформаційного суспільства, ініціюють зміни у сучасному світі. Вони стосуються, по суті, всіх сторін життя суспільства, впливають на свідомість і поведінку людей, змінюють темп і стиль життя. Науково-технічна революція ускладнює завдання управління соціальними процесами, ставить перед людством нові, безпрецедентні проблеми. У цих умовах вирішальним фактором виявляється здатність суспільства до широкого регулювання свого розвитку. Враховуючи вплив техніки на діяльність людини та суспільство, сучасну цивілізацію характеризують, в тому числі, і як техногенну. Посилення динаміки соціокультурних трансформацій, обумовлених становленням інформаційного суспільства, викликано наступними: перш за все, інформаційна обумовленість сучасного суспільного розвитку збільшує інформаційні потреби всіх елементів соціуму; по-друге, виникає інформаційний ринок, в інформаційну сферу робляться інвестиції. По-третє, зросли технологічні можливості отримання, зберігання, передачі і використання інформації внаслідок інтенсивного поширення інформаційних технологій та подальшого процесу інформатизації. Це актуалізує проблему зміцнення інформаційного потенціалу суспільства.

1.3. Інформаційний потенціал сучасного суспільства

Фундаментом становлення інформаційного суспільства в глобальному масштабі є глобалізація, інформатизація, інформація, інформаційні технології та інформаційна культура, що змінюють суспільство на кожному структурному рівні. Розвиток суспільства відбувається, в тому числі, за рахунок прискорення інфокомунікаційного обміну, підставою якого є сучасні інформаційні технології, як засіб реалізації соціальних зв'язків, та інформація, яка перетворилася на головний ресурс життєдіяльності сучасного суспільства: «Теорія інформації обґрунтувалася у вигляді інтелектуальної мета-структури, фундаментальні ідеї якої проникли в саму основу всіх найважливіших наук і більшою мірою визначають погляд на світ, що формується в рамках нової парадигми. Інформація розглядається сьогодні як сама суть суспільства» [37, с. 57]. Соціальна значущість інформації різко зросла в силу певних причин. Збільшилися інформаційні потреби індивідів, соціальних груп та інститутів, внаслідок чого виник ринок інформаційних послуг. В умовах прискореного динамізму суспільних змін різко зростає потреба в оперативному доступі до інформації. Інформація – це один з основних ресурсів інформаційного суспільства, у зв'язку з чим загострюється проблема коректності, точності інформації та адекватності знання. Низький їх ступінь можна пояснити більшою рухливістю соціального і культурного життя, її швидкою мінливістю і, як результат, складністю фіксації всього, що відбувається. Різке зростання обсягу інформації супроводжується посиленням вимог до її якості (своєчасності, повноти, достовірності тощо).

Інформаційна взаємодія в суспільстві забезпечується технологіями [505, с. 235]. Щоразу нова інформаційна технологія радикально впливала на суспільство, якісно змінюючи його інформаційний потенціал, визначаючи закономірності інформатизації суспільства. Підкреслюючи величезне значення інформації та інформаційної технології в суспільстві, А. Ракітов стверджує, що «історія – складний соціальний, технологічний, психологічний, культурно-політичний процес, специфічним фактором якого,

тобто фактором, що відрізняє історію від усіх інших еволюційних процесів, є те, що в їх основі є процес породження, трансформації, акумуляції та поширення інформації на основі інформаційних технологій, що постійно змінюють одна одну» [333, с. 26].

Якісне вдосконалення інформаційних технологій збільшує інформаційний потенціал суспільства і є підставою для подальших інформаційних революцій. Існують різні концепції, в яких аналізується поняття «інформаційна революція», її суть і вплив на суспільство. У даному дослідженні для аналізу сутності даного поняття буде наведена концепція Ракітова А. Під інформаційною революцією науковець розуміє «зміну способу передачі, зберігання інформації, а також її обсяги, доступність активній частині населення» [334, с.21]. Відповідно до його думки, перша інформаційна революція тотожна виникненню людства, оскільки мова — перший найбільший інформаційний винахід. Її поширення і впровадження у діяльність і свідомість становлять зміст першої революції. Серед фахівців, які вивчають проблеми інформаційного суспільства, Ракітов єдиний, хто виділяє виникнення мови як першу інформаційну революцію. Інші дослідники вважають початком інформаційних революцій виникнення писемності. Технологією періоду першої інформаційної революції було пряме мовне спілкування. Обсяг відомостей і можливість їх поширення були обмежені просторово-часовими характеристиками.

Друга революція полягає у винаході писемності. Інформація, збережена й передана в писемній формі, розширює можливості її використання й застосування, тому що писемність дозволяє передати знання в набагато більших обсягах, ніж це було можливо дотепер. Зазначена революція дозволяє залучити до знань, особливо професійних, незрівнянно більшу кількість людей, притому у більш стислий термін. Це призводить до більш швидкої акультурації, розширює межі міжкультурних і міжцивілізаційних контактів. Інформація й знання зараз зберігаються на матеріальному носії, завдяки чому знання об'єктивуються, переборює просторові й тимчасові

кордони. Найважливішими наслідками цієї революції є оформлення й розмежування базових культур і цивілізацій, конструювання антагонізму «людина-природа». Варто відмітити, що інтервали між наступними революціями помітно скорочуються.

Винахід писемності не тільки колосально збільшив обсяг інформації, але й детермінував створення нової технології управління, наслідком чого стало утворення держави. Передача інформації (знань) здійснювалася вже не безпосередньо від людини до людини, а в основному через письмові носії інформації. Потреба у зручних носіях (від дощечок до папірусу) стимулювала розвиток виробництва. З'явилася можливість більш об'єктивної фіксації історичних фактів, оскільки при передачі відомостей від людини до людини на якомусь етапі відомості піддавалися певній суб'єктивній інтерпретації.

Сутність третьої революції відображується у друкарстві. Вона була викликана потребою в тиражуванні й поширенні інформації досить дешевим способом, що зробило її доступною масі потенційних користувачів. Друкарство вплинуло на процес урбанізації. Ця революція якісно відрізнялася від попередніх тим, що зробила будь-яку інформацію (зокрема, наукові знання) продукцією масового споживання. Зміст третьої революції, окрім інформаційної, полягає також у зростаючій машинізації виробництва, кульмінацією якої став винахід парового двигуна. Парові двигуни відкривають цілу серію субреволюцій, які впливають на матеріальне виробництво, транспорт, технологію побуту та ін. Ці інновації визначили пріоритет науки, яка стає базисом конкурентоспроможного виробництва, утворення технологічних інновацій, винахідництва, а також комунікаційних та інших соціально важливих систем. Технологія, що має в основі книгодрукування, змінила тип виробництва, зробивши його індустріальним. Винахід книгодрукування означав також кількісний стрибок у поширенні інформації внаслідок збільшення швидкості виготовлення, а також відносної дешевизни друківаних носіїв інформації порівняно з рукописними.

Четверта революція позначається застосуванням електрики та заснованих на ній приладів та апаратури (телефон, телеграф, радіо, а згодом і телебачення) для швидкісного й масового поширення всіх видів інформації. Головними результатами цієї революції є комунікаційне подолання простору. Засоби масової інформації (телеграф, радіо, телебачення, телефон) призвели до якісного перевороту у швидкості поширення інформації, її обсягу та тиражування на масову аудиторію. Тип виробництва змінюється від індустріального до науково-індустріального.

П'ята інформаційна революція містить у собі такі характеристики:

- створення надшвидкісних обчислювальних пристроїв – комп'ютерів різного класу;
- створення потужних запам'ятовувальних пристроїв;
- створення й постійне вдосконалення автоматизованих баз даних дуже великого об'єму, які практично не мають меж для подальшого розширення й доступні користувачам, підключеним до глобальних мереж у будь-який час і в будь-якому місці планети;
- створення й швидке зростання трансконтинентальних комунікаційних мереж, що використовують космічні, електротехнічні, оптичні й аудіовізуальні системи й технології роботи з інформацією [334, с.144].

Винайдення мікропроцесорів і комп'ютерів ще більш збільшило швидкості передачі інформації, минаючи часові та географічні бар'єри, багаторазово збільшило обсяг різного роду інформації. Інформація стала самостійною галуззю виробництва. Відповідно зросли і потреби в знаннях. Затребуваними виявилися освічені й висококваліфіковані фахівці, що робить істотний вплив на професійну структуру суспільства зокрема і на соціальну стратифікацію загалом.

З моменту п'ятої революції потоки соціально значущої інформації стали одним з найважливіших детермінант глобального соціокультурного і цивілізаційного розвитку. Ключовим моментом цієї революції є подолання

часу завдяки величезній швидкості та обсяги переданої інформації. Усуваються інформаційні перешкоди, проте виникають інші – освітній рівень населення, його здатність до прискореного впровадження інфокомунікаційних технологій. Розвинені в інформаційному аспекті країни не зацікавлені в забезпеченні країн з низьким інформаційним потенціалом новітніми технологіями, оскільки це автоматично підвищило б їх конкурентоспроможність.

Остання інформаційно-технологічна революція передбачає більш значні інформаційні і комунікаційні ресурси, аніж ті, які напередодні мало людство. Результатом останньої інформаційної революції, на думку багатьох учених, має стати побудова інформаційного суспільства «... все виразніше окреслюються контури нової цивілізації – інформаційного суспільства, ...виявляючого радикальні перетворення не тільки у сфері виробничих відносин, але і в культурі, духовному житті і побуті» [334, с. 14]. Поряд з іншими характеристиками, інформаційне суспільство «забезпечує будь-якому індивіду, організації, підприємству доступ до всієї існуючої та необхідної для їх діяльності інформації ... виробляє цю інформацію і, насамперед, знання (наукові, політичні, економічні, технологічні тощо) за законами експоненціального зростання» [335, с. 13].

Відмінністю даного типу суспільного устрою від так званого «доінформаційного» і одночасно важливою умовою для його виникнення є гнучке реагування на мінливі соціальні умови. Для цього необхідна наявність загальнодоступних глобальних інформаційних мереж. При інформаційному типі організації суспільства значимість людини визначається її компетентністю, умінням працювати в інформаційному просторі. В інформаційному суспільстві змінюється не тільки виробництво, але і весь устрій життя, система цінностей тощо. Порівняно з індустріальним суспільством, у суспільстві інформаційному поряд із товарами і послугами виробляються і споживаються інтелект, знання. Зростає цінність інформації у зв'язку з «... обмеженістю найважливіших ресурсів родючих земель, енергії,

запасів копалин, питної води, чистого повітря і т.п. Навпаки, інформація являє собою єдиний необмежено зростаючий ресурс» [335, с. 13 - 14].

Цивілізаційний процес, завдяки все більшому використанню інформаційного ресурсу, набуває яскраво виражену динамічність. У процесі освоєння людиною навколишнього світу відбувається опредмечування інформації, фіксація її в соціальній пам'яті. Та частина інформації, яка сприяє розвитку системи, допомагає встановити найбільш оптимальні відносини у взаємодіях між окремими людьми і спільнотами, а також між природою і суспільством, закріплюється штучною, надбіологічною програмою існування. Подальший розвиток суспільства в сучасних умовах неможливий без посилення інформаційного потенціалу конкретного суспільства, впровадження нових інформаційних технологій та інформаційних систем в усі процеси, пов'язані з реалізацією і відтворенням соціальних відносин.

В умовах подальшого становлення інформаційного суспільства створення відповідного інформаційного потенціалу для кожної держави – одне з найбільш пріоритетних завдань. Інформаційний потенціал суспільства можна визначити як «наявність відповідної інформаційної інфраструктури, а також створення сприятливих умов для доступу широких верств населення до світових інформаційних ресурсів з метою задоволення інформаційних потреб» [9, с.85]. Посилення інформаційного потенціалу суспільства є однією з базових умов оптимізації подальшого прогресивного розвитку та інтеграції у глобальний інформаційний простір.

Оскільки у сучасному суспільстві рівень розвитку держави оцінюється, зокрема, і за рівнем його інформаційного потенціалу, більшість країн докладають чимало зусиль для оптимізації інформаційної сфери. Досвід інших країн показує, що комп'ютерні технології електронного правління покращують взаємодію державних структур, зменшують непродуктивність роботи. В даний час електронний уряд охоплює багато різних ІТ-Систем – від управління закупівлями або ідентифікаційними картками до обробки електронних карток чи онлайн-голосувань. Така доступна кожному

електронна інформаційна система органів виконавчої влади вже діє в багатьох розвинених державах. Західна система державного управління вже досить давно використовує ці технології, і сама суть електронного уряду змінювалася згідно із подальшим зміцненням інформаційного потенціалу держав. Спочатку під цим терміном розумілося лише впровадження інформаційних технологій у державний сектор, а зараз – вже більше оптимізація функцій державних органів.

Всесвітній саміт із питань інформаційного суспільства, який проходив у два етапи в Женеві 10-12 грудня 2003 року і в Тунісі 16-18 листопада 2005 року, став значною подією як для Організації Об'єднаних Націй, органи якої відіграли провідну керівну роль в організації саміту, так і для всіх зацікавлених у побудові інформаційного суспільства держав. Документи, прийняті за результатами саміту, зорієнтували сучасний світ на побудову інформаційного суспільства, що реалізує соціальні потреби індивідів, соціальних груп та інститутів, відкрите для всіх, в якому кожен міг би створювати інформацію і знання, мати до них доступ, користуватися і обмінюватися ними: «Женевська Декларація містить зобов'язання перетворити розрив у цифрових технологіях у цифрові можливості для всіх і забезпечити універсальний, повсюдний, справедливий і прийнятний у ціновому відношенні доступ до інфраструктури та послуг інформаційно-комунікаційних технологій» [374].

Для сучасного українського суспільства, що знаходиться на перехідному етапі, створення інформаційного потенціалу, адекватного вимогам сучасності, є одним із пріоритетних завдань у стратегії подальшого розвитку сучасної української держави. Інститутом кібернетики імені В. Глушкова НАН України (<http://www.icyb.kiev.ua/>) також розробляються найбільш ефективні шляхи для накопичення адекватного інформаційного потенціалу сучасної української держави, який дозволить створити високоорганізовану інфраструктуру інформаційного ринку.

Відповідно до Паризького меморандуму, одним із пріоритетних напрямків подальшого розвитку української держави є побудова в Україні інформаційного суспільства. Одним з основних каталізуючих чинників у процесі становлення в Україні інформаційного суспільства є Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2006-2015 рр.», який вступив у силу 06.02.2007 року (<http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/537-16>). Він встановлює пріоритетність доступу населення до нових технологій, зокрема надає нові можливості для людей, які потребують соціального захисту. На основі указу Президента України «Про розвиток національної складової глобальної інформаційної мережі Інтернет та забезпечення широкого доступу до цієї мережі в Україні» (<http://www.osvita.org.ua/distance/pravo/07.html>) розроблено проект Державної програми розвитку мережі Інтернет в Україні.

Закріплення на законодавчому рівні курсу української держави на інформаційне суспільство дозволяє констатувати становлення інформаційного суспільства в Україні, проте сучасна українська держава, незважаючи на наявність необхідної законодавчої бази, на даний момент не володіє тим рівнем інформаційного потенціалу, який здатний вирішити ряд важливих завдань у суспільстві, що трансформується.

Інтенсифікація інформаційного обміну істотно впливає на життєдіяльність соціальної структури суспільства. Як вже було зазначено, для інформаційного суспільства характерно формування інформаційного сектора як окремого сегменту економіки, що відбувається під впливом зміни системи соціальних комунікацій. Інформація стає одним із ключових джерел інновацій і фактором соціокультурної динаміки і соціальної диференціації. З огляду на ці фактори, українським урядом зроблені певні дії щодо розвитку інформаційного суспільства в українській державі і регулювання інформаційної сфери на законодавчому рівні.

Розвиток інформаційної сфери викликало необхідність розробки і прийняття базового документа – Закону України «Про інформацію», який

визначив загальні правові основи одержання, використання, поширення та забезпечення інформації, закріпив право особи на інформацію в усіх сферах суспільного і державного життя України, а також систему інформації, її джерела, визначає статус учасників інформаційних відносин, врегулював порядок доступу до інформації та забезпечив його охорону і захист особистості і суспільства. Також у Законі окреслено основні принципи інформаційних відносин, головні напрямки державної інформаційної політики, відповідальність за порушення законодавства про інформацію, гарантії інформаційного суверенітету України.

У Законі України «Про інформацію» визначається інформаційна політика як сукупність основних напрямів і способів діяльності держави щодо одержання, використання, поширення та зберігання інформації (посилання на сайт інформаційної політики). Головними напрямками здійснення державної інформаційної політики в Україні, згідно з цим Законом, є, передусім, забезпечення громадянам доступу до інформації; створення національних систем і інформаційних мереж; зміцнення матеріально-технічних, фінансових, організаційних, правових і наукових основ інформаційної діяльності; забезпечення ефективного використання інформації; сприяння міжнародному співробітництву в галузі інформації і гарантування інформаційного суверенітету України тощо. (<http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>).

У Законі України від 04.02.1998 № 74/98-ВР «Про Національну програму інформатизації» відображений стратегічний курс української держави з побудови інформаційного суспільства. Він визначає загальні принципи формування, виконання та коригування Національної програми інформатизації: «Національна програма інформатизації – це комплекс взаємопов'язаних окремих проектів ..., спрямованих на реалізацію державної політики та пріоритетних напрямів створення сучасної інформаційної інфраструктури України за рахунок концентрації та раціонального використання фінансових, матеріально-технічних та інших ресурсів,

виробничого і науково-технічного потенціалу держави, а також координації діяльності органів державної влади, органів місцевого самоврядування, підприємств, установ, організацій усіх форм власності та громадян у сфері інформатизації» (Закон України від 04.02.1998 № 74/98-ВР «Про Національну програму інформатизації»). Головною метою Національної програми інформатизації є створення необхідних умов для забезпечення громадян та суспільства своєчасною, достовірною та повною інформацією шляхом широкого використання інформаційних технологій, забезпечення інформаційної безпеки держави. Програма спрямована на вирішення таких завдань:

- формування правових, організаційних, науково-технічних, економічних, фінансових, методичних та гуманітарних передумов розвитку інформатизації;
- застосування та розвиток сучасних інформаційних технологій у відповідних сферах суспільного життя України;
- створення загальнодержавної мережі інформаційного забезпечення науки, освіти, культури, охорони здоров'я тощо;
- створення загальнодержавних систем інформаційно-аналітичної підтримки діяльності органів державної влади та органів місцевого самоврядування;
- підвищення ефективності вітчизняного виробництва на основі широкого використання інформаційних технологій, формування і підтримка ринку інформаційних продуктів і послуг;
- інтеграція України у світовий інформаційний простір [<http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/74/98-%D0%B2%D1%80>].

Концепція Національної програми інформатизації є невід'ємною частиною Національної програми інформатизації та включає характеристику сучасного стану інформатизації, її стратегічні цілі та основні принципи, очікувані наслідки реалізації цієї програми. Кабінет Міністрів України

щорічно формує і подає на розгляд Верховної Ради України доповідь про стан інформатизації в Україні.

З метою підвищення якості життя громадян, створення широких можливостей для задоволення потреб та вільного розвитку особистості, забезпечення конкурентоспроможності України, розвитку економічної, соціально-політичної, культурної та духовної сфер життя суспільства, вдосконалення системи державного управління на основі використання інфокомунікаційних технологій, попередження загроз, що виникають в інформаційному суспільстві, розроблений і схвалений рішенням № 609 від 22.11.2012 проект «Про внесення змін до Закону України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства України на 2007-2015 роки».

Запропоновані зміни передбачають, зокрема:

- коригування основних стратегічних цілей, механізмів та нормативного забезпечення розвитку інформаційного суспільства в Україні на період до 2020 року, виходячи із сучасного стану його розвитку;
- необхідність вдосконалення національної системи показників оцінки розвитку інформаційного суспільства;
- введення нових принципів розвитку інформаційного суспільства, з урахуванням формування моделей споживання і виробництва;
- визначення інституційного забезпечення координації діяльності державних органів з питань розвитку інформаційного суспільства;
- необхідність створення національної системи кібербезпеки.

Багато країн зараз приймають нові закони, перебудовують діяльність державних органів, відповідальних за формування і проведення інформаційної політики на державному рівні, під якою розуміється регулююча діяльність державних органів, спрямована на розвиток інформаційної сфери, яка охоплює не тільки телекомунікації, інформаційні системи або засоби масової інформації, а всю сукупність відносин, пов'язаних із різними інформаційними взаємодіями. Таке трактування інформаційної політики є сьогодні обґрунтованим, оскільки цифрова

інформація і новітні телекомунікаційні та комп'ютерні технології інтенсивно розмивають бар'єри між різними секторами інформаційної індустрії.

Україна внаслідок ряду факторів залишилася далеко позаду європейських країн у сфері комп'ютерних технологій. Однак слід зазначити, що в Україні фахівці ІТ-сфери посідають одну з провідних позицій на світовому ринку. Тому існують підстави сподіватися на збільшення темпів її розвитку, конкурентоспроможності та перетворення її у прибуткову й ефективну галузь. У той же час основна частина населення використовує ресурси глобальної комп'ютерної мережі переважно з метою організації дозвілля. Це дозволяє констатувати великий інформаційний розрив у сучасному українському суспільстві. В українському суспільстві залишається певна потреба в малокваліфікованій праці, т. б. потреба в «робочих манекенах», якщо запозичувати визначення Ж. Бодріяра.

В умовах, коли соціальне життя ускладнюється, вимоги до учасника соціальних відносин зростають, значно підвищується рівень освітнього цензу, народжуваність природно падає, а вирішенням проблеми достатнього народонаселення стає міграція. Передусім, це проблема різкого збільшення обсягу нижчого класу, оскільки сучасні інформаційні технології висувають все більш високі вимоги до якості робочої сили і багато в чому не відповідають цим вимогам, виявляються відкинутими з більш високих соціальних позицій. Зворотним боком цієї ж проблеми є ускладнення т.зв. фільтрів соціального відбору, проходячи через які йде поповнення соціальної еліти. Ці фільтри надзвичайно стають об'єктивними, оскільки тільки сама особистість формує себе як носія певних якостей, які роблять її представником вищого соціального прошарку, а завдання самих фільтрів – лише констатувати присутність цих якостей. Володіння знаннями, рівень освіти дійсно виступають в якості критерію класового поділу сучасного суспільства.

Наслідки переходу до інформаційного суспільства виявляються далеко не настільки яскравими, як вони бачилися ще кілька десятиліть тому, коли

вперше заговорили про нього, як про вищий ступінь розвитку людства. Технологічний детермінізм як концептуальна основа для інформаційного суспільства привабливий простотою і зрозумілістю пояснення історичного процесу. Однак він небезпечний тим, що ним породжуються утопії й ілюзії з приводу здійсненості технологічних проєктів. Закони економіки, політики, соціальної психології вносять свої суттєві корективи в первинне бачення інформаційного суспільства як «технотронного» суспільства. Те, що технічно реалізувати – далеко не завжди економічно здійснено, соціально прийнятно і політично виправдано. Цю особливість необхідно мати на увазі при розробці концепції адаптації інформаційного суспільства в Україні. Окремо варто зупинитися на проблемі фінансування програми комп'ютеризації українського суспільства: незважаючи на те, що збільшення інформаційного потенціалу країни та забезпечення вільного доступу до глобального інформаційного простору усім громадянам України проголошено одним з пріоритетних напрямів розвитку української держави, кошти, що надаються урядом, не дозволяють в повному обсязі задовольнити інформаційні потреби громадян.

У даний момент Україна знаходиться на шляху формування принципово нових поглядів на власну інформаційну політику. Україна також активно включилася у глобальний процес формування відкритого для всіх громадян інформаційного суспільства, для практичного втілення якого експерти пропонують такі дії:

1. Створення нової платформи побудови інформаційного суспільства;
2. Нарощування інформаційного потенціалу України (у даному випадку під інформаційним ресурсом України слід розуміти наявність інформаційних суб'єктів, що генерують інформацію, а також присутність технічних можливостей для її поширення).
3. Реорганізація системи інформаційної безпеки.

Однак, існуючий інформаційний потенціал України не відповідає реаліям сучасного суспільства. Приблизно таке ж становище справ у секторі інтернет-інформування (текстового, радіо-інтернет і інтернет-телебачення).

Система інформаційної безпеки держави – це елемент державної інформаційної політики, який покликаний забезпечувати оптимальні умови функціонування національного інформаційного простору за допомогою вирішення наступних завдань:

- виявлення реальних і потенційних інформаційних загроз;
- визначення ступеня можливого збитку державі;
- планування відповідних заходів і заходів інформаційного впливу;
- проведення розрахунків сил і засобів, залучення необхідних ресурсів і вартості інформаційних заходів;
- розрахунок ефективності проведення інформаційних заходів та інші [123].

Наприклад, Законом України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки», є прагнення побудувати орієнтоване на інтереси людей, відкрите для всіх і спрямоване на розвиток інформаційне суспільство, в якому кожен міг би створювати і накопичувати інформацію та знання, мати до них вільний доступ, користуватися і обмінюватися ними, щоб надати можливість кожній людині повною мірою реалізувати свій потенціал, сприяючи суспільному і особистому розвитку та підвищуючи якість життя (Національна комісія державного регулювання у сфері зв'язку та інформатизації <http://www.nkrzi.gov.ua/index.php?r=site/index&pg=90&language=ru>).

Ефективний розвиток країни і її конкурентоспроможність у даний час можливі лише за наявності розвиненої інформаційної інфраструктури. Важливим фактором впливу на стан інформаційної інфраструктури країни є наявність відповідної конструктивної державної політики в цій галузі, яка повинна стимулювати її розвиток. Незважаючи на створення потужної теоретичної бази, у практичному аспекті реалізація проекту інформатизації

українського суспільства ускладнена деякими чинниками, які значною мірою пов'язані з технічними можливостями держави і т. зв. «інформаційною нерівністю», під якою розуміється «новий вид соціальної диференціації, що впливає з відмінностей у доступі до новітніх технологій» [5, с. 122].

Питання про інформаційну нерівність виникає у зв'язку з наявністю ознак, які вказують на низький рівень інформаційного потенціалу сучасної української держави, а саме:

- недостатній розвиток інфокомунікаційної інфраструктури, що знижує потенційну можливість доступу до нових інформаційних технологій;
- вартість інформаційних послуг не відповідає рівню життя окремих соціальних груп [153, с. 98];
- досить невеликий відсоток (порівняно з розвиненими країнами) українських громадян має відповідні умови для роботи інформаційних мереж, а також ряд інших факторів.

П. Тейяр де Шарден свого часу зауважив: «... ноосфера прагне стати однією замкненою системою, де кожний елемент окремо бачить, відчуває, страждає так само, як всі інші, і одночасно з ними» [390, С. 199]. Такого роду система якомога краще підходить для передбаченої французьким мислителем синхронізації у безлічі взаємодіючих суб'єктів процесів перцептивної, мотиваційної та емоційної регуляції діяльності. Разом з тим, комп'ютерні технології – одна з найбільш перспективних з наявних на сьогоднішній день технічних можливостей забезпечити міжкультурну взаємодію, співпрацю і синергію, або, за висловом зазначеного вище філософа, об'єднати всіх суб'єктів, які населяють Землю в «одну замкнену систему» [390, С. 199]. Не випадково все активніше проголошується в якості актуальної цілі глобалізація підключення до ресурсів глобальних комп'ютерних мереж. У рамках подолання «світу розколу», завдання національної важливості забезпечення всіх верств доступом до інформаційних технологій. Завдяки «Окінавській хартії глобального інформаційного суспільства» завдання подолання світу розколу досягла міжнародного статусу. У практичному плані

завдання освоєння комп'ютерних інформаційних технологій має дві сторони. Перша – це підтримка процесу придбання людьми навичок їх використання, а друга, не менш важлива, – подолання нерівності у навичках. А звідси випливають конкретні завдання: модернізація технічної інфраструктури навчальних закладів, зміна навчальних програм, контроль ліцензування навчальних закладів з точки зору їх відповідності до завдань інформатизації. Все це говорить про те, що комп'ютеризована взаємодія висуває високі вимоги до освіти і кваліфікації соціальних суб'єктів.

Перехід сучасної української держави до інформаційного суспільства дозволив зробити ряд перетворень, що мають відношення і до соціальної сфери. Передусім, це стосується збільшення ефективності діяльності соціальних інститутів, що є актуальним в умовах надмірної бюрократизації державного апарату. Також можна прогнозувати за аналогією до розвинених у плані інформаційного потенціалу держав розширення інформаційної інфраструктури, що сприятиме створенню нових робочих місць (особливої актуальності це набуває у зв'язку з високим рівнем безробіття в Україні). Інформатизація суспільства надає додаткові можливості самореалізації кожного індивіда, наприклад, отримання освіти он-лайн, розширення кола ділових і приватних контактів тощо, в тому числі, індивідам з обмеженими можливостями: «Інтернет є унікальним способом масової комунікації, оскільки він колосально збільшує можливості інформаційного використання практично в необмеженому діапазоні ..., створюючи нові можливості для самореалізації особистості» [7, с.197].

Однак, інформаційний потенціал українського суспільства навіть на такому рівні створює фундамент для переходу до інформаційного суспільства, в якому будуть вирішені важливі завдання доступу до інформації всіх соціальних верств і забезпечення належного державно-правового регулювання цієї сфери. У комплексі це дозволить із високим ступенем ефективності використовувати світові інформаційні ресурси, попит на засоби інформатизації залишається далеко незадоволеним та найближчим

часом така тенденція залишиться незмінною. З огляду на ці фактори, українським урядом зроблені певні дії щодо розвитку інформаційного суспільства і регулювання інформаційної сфери на законодавчому рівні.

Інтенсифікація інформаційного обміну істотно впливає на життєдіяльність соціальної структури суспільства. Як вже було зазначено, для інформаційного суспільства характерно формування інформаційного сектора як окремого сегменту економіки, що відбувається під впливом зміни системи соціальних комунікацій. Інформація стає одним із ключових джерел інновацій і соціального динамізму, а також фактором соціальної диференціації. Необхідність посилення інформаційного потенціалу сучасного суспільства обумовлена, передусім, зниженням ефективності інформаційного обміну, а також спілкування між професійними групами, які розділені демографічними, часовими, просторовими та іншими факторами.

Таким чином, інформаційний потенціал сучасного суспільства вміщує у собі сукупність відповідних техно-інформаційних ресурсів, які за допомогою належної інформаційної інфраструктури дозволяють інтегруватися у глобальний інформаційний простір та отримати доступ до світових інформаційних ресурсів.

Інформаційний потенціал вміщує у собі не тільки всю сукупність засобів, властивих техносфері конкретного суспільства, а також засоби, що сприяють розвитку інформаційної сфери, інформаційної культури суспільства та зміцненню його інтелектуального потенціалу. З нашої точки зору, інформаційний потенціал сучасного суспільства є одним з найважливіших аспектів соціокультурного потенціалу, що дає можливість аналізувати сутність та специфіку інформаційного суспільства, досліджувати діалектику віртуального простору в умовах становлення даного типу суспільного устрою.

1.4. Діалектика віртуального простору в умовах становлення інформаційного суспільства

Розуміння інформаційного суспільства як ступінь розвитку сучасної цивілізації дозволяє оцінити поточний інформаційний потенціал суспільства, індикатори якого проявляються в інтенсивності інформаційних процесів, динаміці поширення і становлення інформаційної інфраструктури в різних соціальних сферах та зумовлює радикальні зміни усієї системи суспільних відносин. Інформаційна детермінація відіграє особливу роль в соціальному розвитку на сучасному етапі. Однак не можна ігнорувати такоже й протиріччя, які прітаманні цьому етапу цивілізаційного розвитку, що проявляється, зокрема, в наявності т.зв. «інформаційної нерівності» [5], тобто обмежених можливостях окремих індивідів, соціальних груп та державотримати доступ до світових інформаційних ресурсівта потужними потоками і обсягом інформації, яка призводить до «інформаційного стресу» (відповідно до термінології Бодрова О.).

Проявляє себе ефект високої агрегированности подій (як зовнішніх по відношенню до об'єкта, так і внутрішніх), який зумовлює зростання ентропії системи, штовхаючи її до хаосу. У цих умовах моделі буття соціальних систем, представлені у численних працях вітчизняних та зарубіжних суспільствознавців, вимагають конкретизації для обліку тих об'єктивних тенденцій розвитку сучасного суспільства як на мікро-, так і на макрорівнях. Сучасні реалії такі, що кожен суб'єкт діяльності відчуває все більш зростаючу агресію зовнішнього середовища у вигляді невизначеності - принципову неможливість чітко і однозначно пролонгувати свої дії на будь-яку перспективу. Стохастичность як атрибутивна властивість сучасних соціальних об'єкті раніше не настільки рельєфно проявляла себе, тому суб'єкти соціальної взаємодії змушені діяти в умовах об'єктивної невизначеності, породженої дедалі більшою структурної та функціональної

складністю елементів і модусів суспільства, в рамках яких відбувається його діяльність.

Для характеристики цього стану Савчук В. використовує терміни «постінформаційний стан суспільства» та «постінформаційна ситуація», які відображають не відсутність інформації як такої, не тотальну інформаційну депривацію людини, а якусь іншу її якість. При такій постановці проблеми постінформаційне суспільство розглядається як альтернатива інформаційного, заснованого на масовому споживанні інформації, в якому людина вражена неможливістю ефективно оперувати інформаційними потоками, що позбавляє інформацію когнітивного сенсу. Наслідком стає парадоксальний дефіцит інформації в епоху інформаційної перенасиченості. Використовуючи термін «протоінформаційне суспільство», М. Епштейн пропонує прямо протилежний погляд на стан сучасності: «Ми живемо не після (модернізму, структуралізму, утопізму, комунізму ...), а на самому початку нового періоду, який найкраще характеризується префіксом «прото: протоглобальний, протоінформаційний, протовіртуальний ...» [454, С. 24].

Завдяки науково-технологічним досягненням другої половини ХХ - початку ХХІ століть, нерозривно пов'язаними зі змінами у всій системі суспільних відносин, формується новий елемент соціального простору і сфера явищ, яка позначається поняттям «віртуальність». Стрімкий розвиток інфокомунікаційних технологій ініціювало широку експансію поняття «віртуальність», його популярність і повсюдне вживання, особливо в науковому дискурсі, а також його смислової багатогранності. Віртуальний простір стає важливим фактором соціокультурного розвитку, частиною буття людини, особливим середовищем, з яким виявляються прямо або опосередковано пов'язані всі сфери соціальної життєдіяльності. В результаті його проникнення в повсякденність відбувається формування глобального інформаційного простору, відмінні риси якого представлені в інтерактивності, наднаціональності, відкритості, нелінійності, універсальності, динамічності та ін.

Аналізуючи діалектику віртуального простору в умовах становлення інформаційного суспільства слід зазначити тісний взаємозв'язок віртуального простору із соціокультурним буттям сучасного суспільства. Він створює багатовимірність простору соціального наявністю інших модусів буття, паралельних світів, позачасових безмежних просторів тощо. Віртуальний світ відрізняється від інтерсуб'єктивного. Віртуальний простір - це не простір матеріальних предметів, але простір образів. Існуюча думка щодо віртуальності як поля можливостей вимагає уточнення: віртуальність не просто надає безліч можливостей, вона здійснює перехід до однієї з них. Віртуальність здійснює перехід до однієї з можливостей, але самі можливості визначаються в тому числі і потребами різних елементів соціальної системи, які переводять соціальні об'єкти, процеси і явища в якісно новий стан.

Щоб експлікувати онтологічний статус віртуального простору, потрібно виокремити наступне: по-перше, віртуальне буття відмінно від буття речей; по-друге, віртуальне буття є буттям образним. Річ передбачає сутність, яка розкривається в її чуттєвому образі. Сутність є розумово осягнута, її чуттєвий образ «схоплюється» органами сприйняття, вона об'єднує різні образи, висловлюючись в них, але не зводяться до них та має здатність (потенцією) виражатися в інших образах. Сутність автономна від своїх образів, перевершує їх за змістом і в той же час виражається в них. Сутність змістовна і це зміст ми називаємо предметним змістом речі. Іншими словами, зміст образу повністю і остаточно виражений в самому цьому образі і не існує автономно від нього, не володіє потенцією виражатися в інших образах. Образ у віртуальному бутті заданий носієм, в якому він розкритий та є іншим по відношенню до суб'єкту віртуальної взаємодії.

В умовах становлення інформаційного суспільства у окремих індивідів та соціальних групах також проявляється можливість видозмінювати просторово-часовий концепт соціальних відносин. Оцифровка унікальних особистісних відмінностей створює унікальну просторову структуру, строго не локалізовану в жодній з фізичних протяжностей.

Перераховані нижче характеристики віртуального простору, запропоновані Дж. Сулером, визначають амбівалентність віртуального простору і проявляються в наступному:

- обмеженому сенсорному переживанні, яке обумовлено спілкуванням, опосередкованим переважно друкованим текстом, графічними символами, аудіовізуальними програмами, які виключають фізичний контакт;

- можливості множинної ідентифікації, самопрезентації та анонімності, що проявляється в варіативності поведінкових альтернатив;

- нівелювання системи соціальних ролей і статусів;

- розмиванні просторових меж, що дозволяє розширити професійні та індивідуальні комунікативні можливості. В силу цих обставин, глобалізація географічних кордонів набуває життєво важливе значення (зокрема, для людей з особливими потребами, маргінальних груп та ін., чия комунікативна активність обмежена або неможлива в просторі соціальному);

- локалізації часу, яка проявляється у функціонуванні т.зв. «синхронної комунікації» (спілкування в режимі реального часу) і «асинхронної комунікації», яка дозволяє самостійно моделювати віртуальні комунікації за допомогою їх розтягування в часі (наприклад, чати, форуми, e-mail і т.п.) [381].

Сословне суспільство завершується з доіндустріальної епохою, з її жорсткими соціальними рамками, з вкрай обмеженою соціальною мобільністю, з соціальним статусом, який зазвичай здобувався в результаті народження в тій чи іншій соціальній групі й, в свою чергу, передавався нащадкам. Доіндустріальна соціальна стратифікація характеризується підвищеною соціальною статикою. В даному типі суспільного устрою відсутнє уявлення про соціальну несправедливість даної соціальної структури як такої, про можливість змінити соціальний устрій, оскільки соціальна диференціація освячувалася релігійною та культурною традицією і сприймалася як найбільш доцільна. Індивід, який займав певну соціальну

нішу, сприймав соціальний устрій як об'єктивну даність, яка не підлягає змінам.

Індустріальна революція Нового часу принесла з собою революційні зміни в усіх сферах життя європейського суспільства і, перш за все, докорінно змінила соціальну стратифікацію. На зміну сталого сословного поділу прийшов поділ суспільства на класи, при цьому класоутворюючою ознакою стало не походження людини, хоча і воно повністю не втратило свого значення, а відношення індивіда до приватної власності. Бурхливий розвиток капіталізму викликав до життя нові соціальні верстви, що розрізняються між собою насамперед за характером власності - приватна власність осмислювалася даними типом суспільства як основне джерело багатства і добробуту. Соціальна стратифікація почала стрімко змінюватися, підвищилася соціальна мобільність, кордони між класами стали набагато більш прозорими. У цій ситуації особисті зусилля індивіда могли докорінно змінити його соціальний статус. Індивід стає відносно вільним від зовнішньої зумовленості його життєдіяльності, набуває свободу вибору і можливість його реалізації в різних соціальних сферах.

Інформаційне суспільство з самого початку свого становлення приносить нові форми нерівності. З виникненням нових форм стратифікації наступають зміни у владних відносинах, розподіл ресурсів і перспективи на майбутнє. У суспільстві на перший план виходить платоспроможність як фактор, що визначає в тому числі і доступ до інформації. Особливістю соціальної структури інформаційного суспільства є підвищена соціальна мобільність. Якщо в попередні епохи корінна зміна особистістю свого соціального статусу була скоріше винятком, то в інформаційну епоху таким винятком стає незмінність соціального статусу протягом життя, причому підвищена мобільність характерна для всіх ступенів соціальної ієрархії інформаційного суспільства. Проте більшою мірою рухливі середні верстви: вони постійно переміщуються в соціальному, географічному, професійному та ін. аспектах. Говорячи про соціальну стратифікацію інформаційного

суспільства, слід підкреслити, що, мабуть, вперше в історії походження людини в тій чи іншій соціальній групі втрачає своє значення у якості стратоутворюючої ознаки.

Соціальні кордони стають максимально розмитими, і людина отримує можливість зайняти те місце в суспільстві, яке відповідає її особистим якостям. В інформаційному суспільстві основними класоутворюючими критеріями стають рівень освіти людини і пов'язаний з ним характер професійної діяльності. Важливим критерієм інформаційного суспільства стає позиціонування переваги в соціумі слою з високим рівнем освіти та інтелекту, значного як в кількісному, так і в якісному відношенні - це люди, які здатні постійно підвищувати свій професійний рівень, розширяти кругозір, мислити відходячи від стереотипів, новаторськи. Таким чином, світоглядний тип, на який орієнтоване інформаційне суспільство - це космополіт, вільний від догмату будь-яких культурних традицій і норм, який прекрасно розуміє всю їх умовність, цінує перш за все споживання, в тому числі споживання інформації. Це інтелектуал, який володіє правилами будь-якої мовної гри і настільки ж легко звільняється від них.

У віртуальному просторі, який є невід'ємним атрибутом інформаційного суспільства, світ перетворюється в глобальне інформаційне поле, де домінує обмін інформацією і хаотично побудованими міркуваннями, які завдяки технологічним можливостям комп'ютерних мереж моментально відриваються від контексту, в якому вони були породжені. Суспільство в цьому сенсі переживає перелом соціальної пам'яті - якщо спочатку суспільства накопичували свої навички, знання про навколишній світ, то «...стрибок в іносферу Третьої хвилі тому історично абсолютно безпрецедентний, що робить соціальну пам'ять не тільки великою, але й активною» [393, с. 297]. У подібній ситуації неминуче змінюється саме соціальне буття – нескінченне розширення соціального досвіду сприяє «розриву» людського буття, фрагментації, роблячи його ситуативним і

контекстуальним. Саме віртуальний простір в даному випадку є однією з причин трансформацій соціального буття.

Аналіз соціальних структур інформаційного суспільства, які створюються а сучасному етапі, дозволяє зробити наступний висновок: в умовах інформаційної ери історична тенденція призводить до того, що домінуючі суспільні функції і процеси все більше виявляються організованими за принципом мереж. Саме мережі складають нову соціальну морфологію суспільств, а поширення «мережевого» принципу значною мірою позначається на ході та результаті процесів, пов'язаних з виробництвом, повсякденним життям, культурою, владою, самореалізацією індивідів та ін. Звичайно, мережева форма соціальної організації існувала також в інші історичні періоди, проте домінуюче світосприйняття інформаційного суспільства забезпечує матеріальну основу для всебічного проникнення такої форми в структуру сучасної цивілізації. Більш того, подібна мережева логіка тягне за собою появу соціальної домінанти вищого рівня, ніж конкретні інтереси, що знаходять своє вираження шляхом формування подібних мереж. Таким чином, ми маємо право охарактеризувати сучасне суспільство як суспільство мережевих структур, характерною ознакою якого є «...домінування соціальної морфології над соціальною дією» [200, с. 194]. Таким чином, віртуальний простір не є суто технологічним фактором сучасного етапу суспільного розвитку, він відображає структуру соціальних процесів і одночасно впливає на них.

Формування інформаційного суспільства чітко вписується в логіку взаємозв'язку і взаємодії людини і суспільства. За свою історію людство пережило кілька техніко-технологічних революцій. Особливе значення має остання, яка призвела до корінних перетворень у світовідчутті людини. Із розвитком техніки, комп'ютерної технології та засобів телекомунікації виникають нові види діяльності. Відбувається формування комп'ютерної інформаційної реальності, реальності відносин, де людина присутня тільки ідеально, спостерігаючи змодельовані комп'ютером на екрані монітора

візуальні моделі складних процесів. Людина перетворюється на свого роду оператора і маніпулятора, існуючого та чинного у віртуальному світі символічної реальності. З'явилося чимало людей, для яких інформаційно-комп'ютерна реальність Інтернету більш значуща, ніж актуальна для них навколишня дійсність, оскільки більшу частину часу вони живуть у віртуальному інформаційному оточенні.

Техносфера стає «феноменом соціальної історії і буття людини» [34, с.5]. Людина починає все більш тісно взаємодіяти з технічною дійсністю, штучним оточенням. Історично, з розвитком природничо-наукового і технічного знання, відбувається переоцінка місця людини у цьому світі. Вчення Коперника перемістило людину з центру світу на периферію, тим самим, позбавивши космічної обраності. Дарвінівська теорія природного відбору довела, що в біологічному плані люди – тільки один з багатьох видів, що виникли у процесі органічної еволюції, і, тим самим, позбавила нас неспівмірності з іншою живою природою. Н. Вінер і В. Тьюрінг поставили питання про співвідношення людини з технікою, у перспективі здатної до відтворення її дій. Інформаційна революція як би інтегрує ефекти всіх попередніх революцій, оскільки створює технологічну основу об'єднання інтелектуальних здібностей і духовних сил усього людства. Як ніяке інше відкриття або винахід у світі інформації та комунікацій, мережева інформаційна революція надає серйозний вплив на всі сфери життя суспільства: політику, економіку, культуру.

Суттєвою особливістю процесів, притаманних сучасному суспільству, є стійке зростання масштабів застосування нових інформаційних технологій у житті суспільства, а особливої ролі у цьому процесі набула глобальна мережа Інтернет, яка формує віртуальний простір, що активно використовується як провідні інтерактивні інфокомунікаційні засоби. Проблема існування та буття людини в інформатизованому світі не могла не зацікавити філософів, що спричинило до виникнення концепції інформаційного суспільства.

Інформаційне суспільство – це свого роду цивілізація, в основі розвитку і існування якої лежить особлива нематеріальна субстанція, умовно названа інформацією, яка має властивість взаємодії як з духовним, так і матеріальним світом людини. Дослідження у межах соціально-філософського аналізу сучасних суспільних структур, що розвиваються на інформаційному субстраті – це, передусім, аналіз відкритих, нелінійних систем, в яких велике значення мають вихідні умови, індивіди, що входять в них, локальні і периферійні відносини, випадкові процеси. Це означає, що в перспективі еволюціонування такої системи припустимі численні комбінації подальшого розвитку, і в критичних точках спрямованих змін можливий ефект відгалужень. Філософія виконує завдання загального осмислення даного феномена, визначення перспектив його розвитку і напрямків взаємодії із суспільством, його культурою і людиною. Зазначені процеси поки що не повною мірою стосуються більшості людей, проте їх потенційний вплив на реальне соціальне життя дуже великий. Подальші ж перспективи розвитку систем глобального інформаційного обміну та пов'язаних із цим суспільних змін і, як наслідок, змін у межах суспільної свідомості, а також у психічному укладі окремої особистості видаються настільки ж глобальними, скільки і туманними і невизначеними.

Становлення інформаційного суспільства актуалізує аксіологічну проблематику, по-новому ставить питання про виробництво, передачу та споживання інформації, про її оцінки, використання в якості фактора управління суспільними процесами. Провідна домінанта масових комунікацій в умовах зростаючої кількості інформації та подання її через посередників зменшує контакт зі справжньою реальністю, оскільки втрачаються критерії розрізнення реального і віртуального, цінності і сурогату. В результаті стан невизначеності неухильно зростає, оскільки інформація залишається несанкціонованою в сенсі її відповідності до справжньої реальності, більш того, все частіше розмиваються підстави для її адекватної ймовірнісної оцінки. Все це змушує все частіше говорити про

взаємозв'язок нових парадигм пізнання і соціокультурних трансформацій: «... в боротьбі стилізацій, що практикуються представниками середніх і вищих верств, віртуалізація в собі перетворюється в віртуалізацію для себе» [172, с. 141].

Розглядаючи діалектику віртуального простору, слід виділити соціальну поляризацію і диференціацію в умовах подальшого становлення інформаційного суспільства, засновану на інформаційному критерії. Розвиток держав в сучасному світі багато в чому обумовлено здатністю до формування більш досконалих форм інформаційного потенціалу, вдосконалення інформаційних технологій, підвищення інформаційної культури різних соціальних верств. Віртуальний простір з'єднує в собі, в тому числі, різноманіття змін соціального простору, притаманних сучасному етапу цивілізаційного розвитку.

Висновки до розділу I

Категорія «соціальна трансформація» у дискурсі соціальної філософії відображає процес зміни якості суспільства в цілому або його окремих елементів. Аналіз даної категорії здійснюється через процес її розгортання у просторі та історичному часі відповідно до характеру руху соціальної матерії.

Таким чином, категорія соціальної трансформації описує процес універсального розвитку якості соціальних систем і закони їх структурної організації..

Соціальна трансформація діалектична. Відносно до трансформаційних процесів природи вона є конкретизацією дії універсальних законів розвитку складних систем. Параметри вивчення процесу соціальної трансформації залежать від рівня структурної організації соціальної системи конкретного суспільства.

На сучасному етапі суспільного розвитку однією з основ соціокультурних трансформацій сучасного суспільства у глобальному масштабі є процеси модернізації та інформатизації, які призводять до формування такого типу суспільного устрою, як інформаційне суспільство. Постіндустріальним або інформаційним називають суспільство, у якому домінують процеси, пов'язані з виробництвом та розподілом інформації. За деякими показниками світове суспільство наблизилося до зазначених теоретиками стандартів інформаційного суспільства: по-перше, йдеться про становлення глобальної інформаційної індустрії, що переживає період технологічної конвергенції; по-друге, посилюється роль інформації у соціальній життєдіяльності та функціонуванні базових інститутів суспільства.

Становлення нового типу соціального устрою – інформаційного, пов'язане з глобалізацією, яка стимулює ряд процесів обміну інформацією у масштабах світової спільноти. Можна констатувати, що в галузі інформаційних технологій і засобів комунікації відбулися докорінні якісні зміни. Розвиток систем глобального інформаційного обміну та соціальні трансформації, що корелюють з ними, знаходять своє відображення в діяльності практично всіх елементів соціальної структури.

Сучасна розробка підходів, заснованих на інформації як основному критерії диференціації світового суспільства, наголошує на подальшому розвитку наукового інтересу до проблем інформації, а також свідчить про виникнення нових теорій, де поняття «інформація» стане ключовим.

В умовах становлення інформаційного суспільства неабияку роль грає зміцнення інформаційного потенціалу. Інформаційний потенціал суспільства полягає, насамперед, у наявності відповідної інформаційної інфраструктури, її інтеграції у глобальний інформаційний простір, сприятливих умовах масового доступу до світових інформаційних ресурсів. Можна стверджувати, що розшарування, соціальна і культурна диференціація будуть посилюватися залежно від інформаційного потенціалу конкретного суспільства у світовій

системі, від якості того інформаційного продукту, який постачається на світовий ринок. Саме відповідний інформаційний потенціал є базовою умовою функціонування віртуального простору як соціокультурного явища.

Діалектичність віртуального простору в умовах становлення інформаційного суспільства полягає у тому, що встановлюються не тільки нові технологічні параметри функціонування суспільства, а якісно видозмінюється соціокультурний простір. Віртуальний простір з'єднує в собі, в тому числі, різноманіття змін соціального простору, притаманних сучасному етапу цивілізаційного розвитку.

РОЗДІЛ II

ОНТОЛОГІЧНИЙ БАЗИС ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

2.1. Феномен віртуального простору: методологічні підходи до дослідження проблеми

Незважаючи на те, що поняття «інформаційне суспільство» було введено в науковий обіг у 1960-х роках, дослідження з названої проблематики, пов'язані із соціокультурною диференціацією даного типу соціального устрою, тривають і у наш час. Тут слід зазначити роботи таких вчених, як Р. Абдеєв, Д. Белл, Г. Бехманн, Г. Горохов, Л. Іонін, І. Хассан, М. Кастельс, М. Кузнецов, А. Крокер, С. Лем, О. Пунченко, А. Ракітов, Е. Тоффлер, А. Турен та ін.

У методологічному плані для дисертаційного дослідження важливими є роботи, де розкриті нелінійні залежності розвитку суспільства і особливостей соціокультурного простору інформаційного суспільства. Основні положення представлені у працях І. Пригожина, І. Стенгерс, Г. Хакена, Н. Моїсеєва, Г. та інших вчених, де показано, що розвиток соціальних процесів на сучасному етапі відповідає, більшою мірою, нелінійним принципам у межах систем, керованих ієрархічною структурою взаємозв'язків.

Концепції, висвітлені у роботах Р. Баландіна, М. Кагана, С. Кучинського, В. Іноземцева, О. Барда, Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, І. Хассана, У. Еко та інших дозволяють осмислити процеси, притаманні сучасному суспільству, зробивши основний акцент на таких особливостях формування соціокультурних відносин, які обумовлені ризоматичністю його основних структур – соціальних, економічних, освітніх, політичних, релігійних тощо, що свідчить про зміни не тільки соціально-філософського дискурсу, але і самого соціокультурного простору.

Процеси, пов'язані з розвитком соціальних відносин у суспільстві, в тому числі в мережевому, проаналізовані в роботах І. Акчуріна, О. Балла, Н. Багдасарьяна, О. Войскунського, Є. Лавренчука,

І. Мальковської, О. Тарасова, П. Солопова, Е. Гідденса, П. Штомпки, В. Ядова та ін. У них зазначається соціокультурна варіативність життєдіяльності сучасної людини, констатується збільшення різноманітності соціокультурних практик, виділяються характеристики найбільш активних соціальних груп тощо.

Дослідження ціннісного змісту культури різних груп в інформаційному суспільстві здійснюється на основі робіт С. Анісімова, Р. Інглегарта, О. Ахієзера, М. Кагана, В. Іноземцева, Г. Мкртчян, В. Соловйова, С. Долгова, О. Зинов'єва, А. Панаріна, А. Уткіна, В. Федотової та інших вчених, що розвивають аксіологічний підхід, на противагу праксеологічному. У даних роботах також згадуються аспекти соціокультурної динаміки сучасного суспільства, які сприяють проясненню специфіки соціокультурних відносин.

Процеси трансформації середовища сучасності (зміна уявлень про простір і час, ціннісні трансформації, міфотворення, формування семіосфери) знайшли відображення в роботах І. Валлерстайна, Ю. Габермаса, А. Кроукер, М. Кроукер, С. Лема, М. Маклюєна, У. Еко, О. Назарчука, Є. Борінштейна та ін.

Специфіку естетичної діяльності в мас-медійному та інформаційному суспільстві відображено в роботах А. Моля, Ж. Бодрийяра, У. Еко, М. Епштейн та ін.

Питання, пов'язані з обумовленістю різних соціокультурних тенденцій глобалізаційними процесами, відображаються в роботах таких вчених, як С. Кучинський, І. Валлерстайн, П. Бергер, В. Їльїн, Е. Гідденс, С. Кучинський, Є. Борінштейн, В. Плавич, О. Єременко та ін., які розкривають суперечливі тенденції сучасного цивілізаційного розвитку.

Проблема соціокультурної диференціації в сучасному суспільстві і різних видів нерівності відображена у працях В. Іноземцева, І. Негодаєва, Т. Аймалетдінова, Є. Борінштейна, О. Пунченко, Е. Тоффлера, М. Кастельса, А. Барда, Я. Зодерквіста, П. Дракера, А. Турена, Д. Белла, Е. Дайсона, та ін. Вони присвячені дослідженню соціокультурних процесів, пов'язаних, у тому

числі, з перетворенням знання та інформації в один з основних виробничих ресурсів і основу соціальної та культурної диференціації.

У контексті філософського знання різні аспекти феномену віртуалізації були вивчені в роботах таких фахівців, як А. Воронін, В. Ємелін, Д. Іванов, Л. Микешина, С. Дацюк, Н. Носов, М. Опенков, С. Орехов, О. Орлов, П. Солопов та ін. Феномен віртуального простору, тією чи іншою мірою, розглянуто в контексті осмислення філософських, соціальних та етичних проблем сучасної науки.

Функціонуванню феноменів віртуальної реальності в різних сферах соціальної життєдіяльності присвячені роботи М. Паєтау, В. Розіна, Дж. Сулера, Ф. Хаммета, М. Хейма, В. Розіна, В. Ажажи, А. Абельцева, С. Дятлова, С. Дацюка, С. Бондаренка, О. Генісаретського, А. Давидова, А. Петрова та ін.

Розвиток новітніх інформаційно-комунікаційних технологій призводить до появи цілого ряду досліджень, присвячених мас-медіа, масової комунікації (в тому числі і віртуальної) і пов'язаної з ними віртуалізації сучасного суспільства. Аналізу даної проблеми присвячені роботи А. Белінської, О. Баранова, А. Говорунова, І. Касавина, Г. Почепцова, Д. Іванова, Ю. Лотмана, Б. Маркова, І. Мисик, К. Келлі, Л. Петрова, Дж. Сулера, Т. Тарклата ін.

Розвиток науки і техніки, суспільства в цілому, які призвели до виникнення постіндустріального, інформаційного суспільства, стали базовою основою становлення віртуальної картини світу. Однією з основних передумов виникнення названої форми концептуалізації світу послужило створення глобальної комп'ютерної мережі Інтернет. Вищевказаній проблемі присвячені роботи таких вітчизняних і зарубіжних авторів, як О. Алексєєвої, Т. Каменської, А. Войскунського, Н. Клікушиної, Н. Громико, Г. Горохова, К. Керли, І. Гроссмана та ін.

Позначаючи спектр робіт, пов'язаних із вивченням віртуальності, слід підкреслити, як цілісний філософський аналіз, феномен віртуального

простору є маловивченим предметом дослідження. Однак, окремі елементи цього феномена, тією чи іншою мірою, розглядалися в контексті осмислення філософських, соціальних та етичних проблем сучасної науки.

Незважаючи на те, що окремі аспекти обраної теми всебічно досліджені в зарубіжній і вітчизняній науковій літературі, комплексних досліджень трансформаційного потенціалу віртуального простору як соціокультурного явища не проводилося.

Сучасному етапу розвитку науки характерна тенденція до дослідження складних, багатовимірних об'єктів, можливість розгляду яких реалізується у межах єдиної спільної пізнавальної діяльності, у зв'язку з чим і виникають наукові комплекси, спрямовані на вивчення таких об'єктів, що увібрали в себе багато науки і наукових напрямків. В силу багатоплановості зазначеної проблеми в дисертаційному дослідженні довелося звернутися до широкого спектру наукових проблем, що і визначило методологічну базу дослідження.

В якості загальної методологічної основи дисертації використовувався діалектичний метод, який дозволяє розкрити специфіку віртуального простору як соціокультурного явища і його діалектику в умовах становлення інформаційного суспільства, що уможливорює всебічне дослідження усього комплексу відносин, які виникають в результаті взаємодії соціального і віртуального просторів. Сучасне суспільство відрізняється стрімким розвитком комп'ютерних інформаційних технологій і комунікаційних систем. За останні роки в цій галузі відбувся якісний стрибок, у результаті чого віртуальний простір, що продукується комп'ютерними технологіями, перестає бути просто системою зберігання і передачі надвеликих обсягів інформації. Він став невід'ємним елементом суспільства і сферою життєдіяльності величезної кількості людей. У результаті у користувачів комп'ютерних мереж, які проводять значну частину життєвого часу у віртуальному просторі, виникають нові інтереси, мотиви, цілі, установки, а також форми індивідуальної та соціальної активності, безпосередньо пов'язані з ним.

Соціальний простір безпосередньо залежить від рівня розвитку пізнання і практики, від системи концептуальних засобів, що застосовуються при його описі. Будь-яка картина світу спрощує і схематизує дійсність, але одночасно вона експлікується у деякі суттєві її аспекти. Це дозволяє до певного моменту ототожнювати суб'єктивну картину світу з об'єктивними нормами та правилами соціального простору. Для адекватного опису кожного нового етапу розвитку цивілізації, як правило, потрібна розробка певного категоріального апарату. Цей категоріальний апарат виступає свого роду базою, на якій створюється наукова картина світу. Це особливо актуально для виявлення концептуальної сутності віртуального простору як нового соціального явища, що динамічно розвивається. Науковий опис його проявів, накопичення досвіду їх розуміння і можливості прогнозування соціальних наслідків впливу віртуального простору, безумовно, актуалізують тему даного дослідження.

Історико-філософський метод допомагає побачити багатоаспектність віртуального, багатозначність самого поняття «віртуальність», що може стати ключем до коректності його використання. Вже закріплена за ним смислова визначеність – це позначення особливого виду буття предметів у формі їх образів. Це можуть бути умоглядні образи, що виникають виключно у свідомості людини і доступні для сприйняття тільки їй. Проте є й інший вид віртуального, тобто образи, які продукують комп'ютерними технологіями або технології віртуальної реальності, що створюють т. зв. ефект «повної присутності». Розглянутий феномен співвідноситься, насамперед, зі світом можливого, його особливостями і закономірностями. Разом із тим, якщо питання про віртуальність розглядати в його сполученні з розвитком наукового методу, то необхідно враховувати наявність змін і в теоретичному, і в емпіричному рівнях пізнання. Концепт «віртуальний простір» може «конституюватися» тільки спільною дією цих начал.

Структурний метод, заснований на репрезентації соціокультурної системи як сукупності підсистем – соціальних систем, системи особистості,

культурної системи, передбачає аналіз даної єдності. Трансформаційний потенціал віртуального простору реалізується у всіх структурних елементах суспільства як соціальної системи, посилюючи в ряді випадків інтенсифікацію трансформаційних процесів. Соціальна, культурна і особистісна підсистеми здійснюють взаємопроникнення одна в одну. В результаті предбання системою свого середовища (соціального, культурного чи особистісного) частина навколишнього середовища стає частиною системи. Так, перетворена особистістю частина соціального і культурного середовища стає частиною і самої особистості. Таким чином, у контексті даного дослідження структурний аналіз суспільства може бути здійснений за допомогою співвіднесення соціального, культурного і особистісного компонентів як елементів цілого.

Соціокультурний метод орієнтований на розуміння суспільства як цілісної соціокультурної системи, на більш чітке осмислення проблем соціокультурної трансформації. Оскільки відмінною рисою сучасного світу є його залученість у глобальний процес змін, застосування цього методу – важлива ланка в осмисленні всієї сукупності процесу соціальних змін і може слугувати ефективним механізмом у вирішенні практичних завдань суспільства в його поступальному прогресивному розвитку.

Сучасний соціум як цілісна соціокультурна система являє собою багатовимірне і поліструктурне утворення, яке характеризується наявністю особистісного, культурного і соціально-організаційного компонентів. У всіх сферах людської життєдіяльності – культурі, техніці, мистецтві, економіці і політиці – відбувається заміна природного на штучне, нові просторово-часові технології і відносини стануть самодостатньою цінністю. Філософія, що дала людству основні уявлення про світ соціального, повинна зробити те ж саме і відносно до світу віртуального. Соціокультурний метод орієнтований на розуміння суспільства як цілісної соціокультурної системи, на більш чітке осмислення проблем соціокультурної трансформації. Оскільки відмінною рисою сучасного світу є його залученість у глобальний процес змін,

застосування даного методу є важливою ланкою в осмисленні всієї сукупності процесу соціальних змін і може слугувати ефективним механізмом у вирішенні практичних завдань суспільства в його поступальному прогресивному розвитку.

Зародження соціокультурного підходу було обумовлено вузькістю рамок надіндивідуального і позакультурним аналізом суспільства як системи. Вперше соціокультурний підхід як такий було сформульовано П. Сорокіним: «Структура соціокультурної взаємодії, якщо на неї подивитися під дещо іншим кутом зору, має три аспекти, невіддільні один від одного: 1) особистість як суб'єкт взаємодії; 2) суспільство як сукупність взаємодіючих індивідів з його соціокультурними відносинами і процесами та 3) культура як сукупність значень, цінностей і норм, якими володіють взаємодіючі особи, і сукупність носіїв, які об'єктивують, соціалізують і розкривають ці значення. ... Жоден із членів цієї нероздільної тріади (особистість, суспільство і культура) не може існувати без двох інших. Не існує особистості як соціуму, тобто як носія, творця і користувача значеннями, цінностями і нормами, без кореспондуючих культури і суспільства. За відсутності останніх можуть існувати лише ізольовані біологічні організми. Так само немає суспільства без взаємодіючих особистостей і культури; і немає живої культури без взаємодіючих особистостей і суспільства» (Сорокін П. Человек. Цивилизация. Общество, С. 218-219). Починаючи з П. Сорокіна, у багатьох соціальних теоріях суспільство прийнято аналізувати як єдність соціально-альних систем, культури і особистості, тобто як соціокультурну (а не просто як соціальну) систему.

Суть соціокультурної системи слід визначити, послідовно виявляючи призначення, функції, ролі в цій системі особистості, соціальної системи і культури. П. Сорокін призначення особистості в соціокультурній тріаді визначав як суб'єкт взаємодії, суспільство (соціальну систему) він розглядав як відносини індивідів, а призначення культури бачив у тому, що вона є сукупністю значень, норм і цінностей, якими володіють взаємодіючі

індивіди, і сукупністю носіїв, які об'єктивують, соціалізують і розкривають ці значення. В системі соціальної дії Т. Парсонса функцію ціледосягнення виконує особистість, інтеграції – соціальна система, відтворення зразка – культура, адаптації – поведінковий організм.

Соціокультурний підхід склався під впливом двох фундаментальних понять – «соціальна дія» і «система». У теорії Т. Парсонса ці два поняття об'єдналися в нову категорію «система соціальної дії». Виокремлюючи поряд з особистістю, культурою та соціальною системою додатково поведінковий організм як елемент системи дії, він пояснював їх взаємозв'язок із позицій структурно-функціонального аналізу. Виокремлення чотирьох зазначених підсистем у даній теорії здійснюється на основі чотирьох первинних функцій, властивих, з точки зору Т. Парсонса, будь-яким системам дії, – це функції відтворення зразка, інтеграції, ціледосягнення та адаптації. Перераховані функції закріплені: відтворення зразка – за культурою, інтеграції – за соціальними системами, ціледосягнення – за особистістю, адаптації – за поведінковим організмом (Парсонс Т. Система сучасних обществ, С. 15-16). Загальне в теорії П. Сорокіна і Т. Парсонса полягає в тому, що особистість, культура і суспільство (соціальна система) розглядаються як компоненти соціокультурної взаємодії. Соціальна дія як поняття виявляється ширшим і універсальнішим, ніж суспільство (соціальна система). При цьому абсолютно чітко виявляється тенденція розглядати соціальну дію як якусь самостійну сутність, як субстанцію, що стоїть над суспільством, культурою і особистістю. При цьому сам концепт «соціальна дія», опинившись відірваним від конкретних суб'єктів, багато в чому втрачає свої пояснювальні можливості, поступаючись своїм місцем концепту «соціальна система».

Специфіку соціокультурного підходу в інтеграції трьох вимірів людського буття, які в його співвідношенні із суспільством, характером культури, типом соціальності є фундаментальними. Кожний з них зводиться до інших і не виводиться з них, але при цьому всі вони взаємопов'язані і

впливають один на одного як найважливіші складові буття. Соціокультурний метод орієнтує на розуміння суспільства як цілісної соціокультурної системи, на більш чітке осмислення проблем соціокультурної трансформації. На відміну від структурного функціоналізму, соціокультурний підхід не має принципових ускладнень з урахуванням і інтерпретацією змін досліджуваних об'єктів, він спочатку включає принцип змін (соціокультурної динаміки – центральної теми у творчості П. Сорокіна).

Метод сходження від абстрактного до конкретного дозволив дослідити віртуальну складову трансформацій сучасного суспільства в контексті соціокультурних трансформацій, яким воно підпорядковується, та виокремити вектори конструювання соціального простору сучасного суспільства в умовах віртуалізації. Віртуалізація призводить до формування особливого типу світосприйняття, обумовленого виникненням віртуальної картини світу та інших явищ, які потребують розробки нових методологічних засад наукової рефлексії, у тому числі й у соціальній філософії. Разом з тим дослідження віртуального простору показує, що не всі його елементи можуть бути порівняні з соціальним буттям, що має просторово-часовий характер. У цьому сенсі викликає інтерес підхід М. Кагана, який інтерпретує здатності людської уяви «творити з буття небуття»:

- здатність уяви створювати образи небуття, що сприймаються як справжнє буття – маячня, галюцинація, міражі, містичні видіння і т.п.;
- художня творчість;
- інформаційно-комунікативна діяльність;
- аксіологічна стратегія, коли реальне буття як суще співвідноситься з ідеалом як неіснуючої, але бажаною формою небуття;
- діяльнісно-культурологічна площина, в якій образи небуття, творені уявою, опосередковують вже не ціннісне осмислення існуючого, а практичне творення нового буття в соціальній дії [185, с. 59-60].

Слід виходити з того, що не можна розглядати проявивіртуальності без урахування особливостей і специфіки конкретних ситуацій. Вони

різноманітні і складно структуровані, як різноманітні і складні конкретні форми буття. Події, притаманні віртуальному простору, хоч і частково виникають у результаті роботи свідомості віртуальної особистості, проте, досить об'єктивні, не залежать від стану людини. Таким чином, для подальшого дослідження віртуального простору та його трансформаційного потенціалу методологічно важливо визначити типи віртуальності.

Поняття «віртуальність» в аналізі соціальних явищ міститься в концепціях: система «речей» Ж. Бодрійяра (оцінка природи симулякра); теорія віртуального класу (віртуалізація, пов'язана з новим типом відчуження – відчуженням людини від власної природи у процесі користування комп'ютерами, перетворення її в потоки електронної інформації, що підживлюють віртуальний капітал) – А. Крокер, М. Вайнштайн; гіперпростір «паралельних» світів (процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору як місця відтворення суспільства простором віртуальним) – А. Бюль, Д. Іванов, В. Розін; виникнення гіперпростору мережі Інтернет як результат виникнення в суспільстві нових форм комунікації для самовідтворення (зміна суспільства розглядається як структурна диференціація системи внаслідок появи в ній нових елементів – віртуальних аналогів соціальних комунікацій) – М. Кастельс, М. Паєтау тощо.

За допомогою діяльнісного підходу було проаналізовано види інформаційної комп'ютеризованої взаємодії індивідів, соціальних груп та інститутів, а також роль віртуального простору як чинника впливу на соціалізацію особистості. У найзагальнішому вигляді соціалізацію можна уявити як процес засвоєння індивідом певної системи знань, норм і цінностей, що дозволяють йому функціонувати в якості повноправного члена суспільства. Однак щоб індивід зміг засвоїти і реалізувати надані суспільством можливості, його потрібно підготувати, тобто розвинути не тільки потреби, а й здатності. Саме на цей факт вказує Ю. Хабермас, який вважає, що показником соціалізованості людини стає не тільки засвоєння тих чи інших соціальних ролей, але і здатність до побудови та реалізації власного

життєвого проекту [419, с. 87]. Соціалізація історично мінлива. Якщо виходити з різних способів соціальної взаємодії людей в суспільстві, то процес соціалізації особистості трансформується відповідно до соціокультурних змін, яким воно підпорядковується.

Особистість має здатність бути суб'єктом дії, визначаючи цілі і засоби, осмислюючи власні дії та дії інших, виробляючи інтенцію дії. Соціальна система не може в цьому ж сенсі, що і особистість, бути суб'єктом дії, оскільки вона не може бути зведена до сукупності індивідів з їх здібностями до дії. Будучи результатом взаємодій індивідів, соціальна система утворює щось більше, ніж сукупність цих взаємодіючих індивідів. Представляючи область перетинів зв'язків між індивідами, соціальна система визначає взаємозалежність, взаємообумовленість цих індивідів (за Т. Парсонс, виконує функцію інтеграції). Соціальні взаємозв'язки (взаємозалежності) складають основу соціальних систем, а ці системи, у свою чергу, утворюють (висловлюючись новими соціологічними термінами фізичного походження) поле, простір, мережу соціальних взаємодій. Для соціальних взаємодій необхідні певні форми їх здійснення в соціальному прострі – стандарти, норми, цінності. Таким чином, мережева функція соціального компонента в соціокультурній системі полягає в підтримці взаємозв'язків взаємодіючих суб'єктів.

Синергетичний підхід надав змогу аналізу віртуального простору як складної системи, яка поєднує, з одного боку, систему взаємодії конкретного суспільства, з іншого – сприяє виникненню власних механізмів взаємодії, спричиняючи екстраполяцію віртуальних феноменів у простір соціальний. Сучасний соціокультурний процес характеризується зростаючою складністю, нелінійністю розвитку соціальної системи, дивергенцією етнокультурних, соціально-економічних, геополітичних складових, поглибленням тенденцій глобальних кризових явищ тощо. Філософський аналіз процесів, властивих сучасному суспільству, вимагає виявлення загальних інтегральних атрибутів соціуму, що дозволяють сформулювати модель розвитку людства. Такий підхід

розвивається у межах інтерпретації нескінченного світу та діючої в ньому людини, що використовує засновані на новітніх фундаментальних принципах наукового пізнання інформаційно-комунікаційні технології: «поряд із фактором кризи сучасної цивілізації необхідність нової форми філософії, яка повинна трансформувати та інтегрувати на новому рівні всі елементи інваріантної структури філософії як системи універсального пізнання і ставлення людини до світу» [97, с. 164]. Якою мірою універсальна теорія інформації була осмислена філософами та імплантована в епістемологічну систему філософії з усіма її аспектами і на всіх рівнях аналізу? ... Якщо філософія хоче досягнути свою нову форму, адекватну ідеям і принципам сучасної науки і реалій цивілізації, що глобалізується, вона повинна наповнити сучасним змістом свої класичні принципи та інкорпорувати їх в одну нову систему, в якій зазначені вище, а також і ряд інших принципів постнекласичної науки мали б пріоритети» [97, с. 165].

Віртуальність є штучною за своєю провідною ознакою, однак саме в такій реальності людина існує протягом свого життя. Біологічна організація людини виразно носить природний характер, але і в цій області людина виступає власним творцем, надаючи собі той вигляд, який з певних причин в даний момент його влаштовує. Духовний світ людини цілком ним же створений, соціальна комунікація протікає по умовним нормам і коригується за певними ознаками - символам. Однак все вище перераховане сприймається людиною як світ реальний, що носить об'єктивний характер, а насправді, навколишній світ людини носить штучний, похідний характер і виконує репрезентативну функцію людського розуму. У цьому відношенні всі відмінності між світом реальним і віртуальним будуть укладатися в співвідношення актуального і потенційного. Віртуальний світ це, насамперед, світ можливий, але світ, який все ж таки існує. На це звернув увагою ще Декарт: найсміливіша фантазія нічого не творить наново, а лише комбінує окремі елементи вже відомого. Цей же принцип лежить в основі

одного з найбільш «людських» пізнавальних процесів - в основі уяви. Отже, уявлення людини про зовнішній для нього світ і є світ віртуальний.

Більшість соціальних теорій, по суті, припускають розгляд соціуму як системи взаємопов'язаних підсистем (які можуть бути представлені інститутами, категоріями, групами спільнотами тощо) і елементів (соціально діючих індивідів, і знову ж таки груп, категорій – залежно від методологічної позиції дослідника). Тому логічно, що першим кроком при комплексному вивченні трансформаційного потенціалу віртуального простору буде їх системний підхід.

Використання системного підходу як методологічної основи для вивчення впливу віртуального простору на сучасне суспільство обумовлено декількома причинами, серед яких слід виокремити, по-перше, фрагментарне вивчення даного соціокультурного явища; по-друге, його амбівалентність і суперечливість, що визначають його складність, багаторівневість та вимагають міждисциплінарного дослідження; по-третє, різноманітність форм і механізмів взаємодії у віртуальному просторі, які впливають на існуючу систему соціальних відносин. Системний підхід імпліцитно наявний при розгляданні суспільства як соціальної системи, а також його структурних елементів і взаємозв'язків між ними.

Системний підхід прийнято позначати як «область теорії та методології наукового пізнання і рефлексивної (саморефлексуючої) соціальної практики, в основі якої лежить цілісний розгляд організованої сукупності об'єктів, при якому з'ясовується, що їх взаємозв'язок призводить до виникнення нових, інтегративних властивостей цілого, які відсутні у складових частин» [Резник Ю. М. Введение в социальную теорию. С. 328]. Ця теоретико-методологічна орієнтація дослідника, у межах якої він прагне пізнати цілісність об'єкта, всю сукупність його зовнішніх і внутрішніх зв'язків і функцій, об'єднання всіх знань про об'єкт в деяку цілісну картину.

Метод сходження від абстрактного до конкретного дозволив дослідити віртуальну складову трансформацій сучасного суспільства в контексті

соціокультурних трансформацій, яким воно підпорядковується, та виокремити вектори конструювання соціального простору сучасного суспільства в умовах віртуалізації. У контексті осмислення пізнавальної ситуації, яка знову склалася крізь призму віртуальної картини світу, розглянуто когнітивну своєрідність і виявлено ряд важливих характеристик картини світу як особливої форми систематизації знання, що об'єднує різноманітність найважливіших фактів і найбільш значних теоретичних результатів науки. Обговорення проблеми співвідношення фундаментальних понять науки з досліджуваної реальності призвело до виявлення важливих характеристик наукової картини світу. Віртуальність описувалася переважно у межах онто-гносеологічного підходу, тоді як у даному дослідженні увага акцентується саме на соціокультурному аналізі трансформаційного потенціалу віртуального простору.

У дослідженні було застосовано метод контент-аналізу. В даному дослідженні цей метод дозволив провести порівняльний аналіз наукових робіт, що містять необхідні дані про феномен віртуальності, віртуальної реальності, віртуалізації та інших споріднених понять, а також зробити аналіз літератури з даної проблеми.

Ряд дослідників вважають, що у вузькому сенсі віртуальність розуміється як «ілюзорна реальність тривимірного світу, створюваного за допомогою комп'ютерних технологій» [63; 77; 87; 117; 118; 129; 296; 297], що дозволяє людині взаємодіяти з представленими в ньому об'єктами (включаючи зміну їх форми, розташування тощо), і в якому домінують логіко-мовні структури.

Дещо інший підхід у Д. Іванова, який виділяє два основних сенси поняття «віртуальне». Це історично традиційний сенс позначення короткочасно і актуально існуючих нескінченно малих частинок. Другий сенс породжений практикою створення і використання комп'ютерних симуляцій і розкривається через протиставлення ілюзорності об'єктів, що створюються засобами комп'ютерної графіки, і реальності матеріальних

об'єктів. Як універсальні властивості віртуальної реальності він виділяє три характеристики: нематеріальність впливу (зображуване виробляє ефекти, характерні для речового); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінювані); ефемерність (свобода входу і виходу забезпечує можливість переривання і відновлення існування) [170, с. 52].

Про віртуалізацію стосовно суспільства, вважає Д. Іванов, можна говорити остільки, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуалізація в такому випадку – це будь-яке заміщення реальності її симуляцією, яким чином – не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково із застосуванням логіки віртуальної реальності [170, с. 54].

На думку Н. Носова – термін «віртуальний» застосовується для позначення особливого типу досліджуваних об'єктів, що мають онтологічний статус існування, але не мають тимчасового модусу вічності [291, с. 142].

У свою чергу, В. Розін вважає, що віртуальна реальність – це технічний і психологічний феномен, створений інформаційними технологіями, специфічний вид символічних реальностей, які створюються на основі комп'ютерної та некомп'ютерної техніки, і реалізує принципи зворотного зв'язку, що дозволяють людині діяти у світі віртуальної реальності [341, с. 183 - 184]. На його думку, на відміну від комп'ютерної реальності, яка може існувати у вигляді текстової інформації, реальність віртуальна – це реальність чуттєва, життєва, це реальність події за принципом «тут і зараз».

С. Дацюк вбачає у віртуальній реальності створену комп'ютерними засобами тривимірну модель реальності, яка створює ефект присутності в ній людини, дозволяє взаємодіяти із представленими в ній об'єктами, включаючи нові способи взаємодії: зміна форми об'єкта, вільне переміщення між мікро- і макрорівнями простору, переміщення самого простору тощо [131].

М. Кузнецов вважає, що терміном «віртуальна реальність» позначаються: а) процеси мережевої взаємодії елементів навколишнього

світу, які залишаються недоступними нашій пізнавальній здатності, але, тим не менш, є цілком визначальними для структури локальних утворень, які піддаються і когнітивному, і практичному освоєнню їх людиною; б) ті прошарки людського досвіду, які не піддаються виявленню наявними на сьогодні пізнавальними засобами, але функціонують в якості вихідних умов людської життєдіяльності [223, с.64].

На думку І. Ейдмана та інших, віртуальна реальність – це комп'ютерним чином змодельована квазіреальність, створена штучними засобами, смислове середовище, яке видається чи приймається суб'єктом за справжню або близьку до справжньої [448, с. 118].

Ряд сучасних теорій розглядають віртуальну реальність як деяку загальну характеристику самої реальності з точки зору її структури і безперервного характеру такої структури, тобто континууму. Тому прихильники таких поглядів вважають припустимим переглянути наявні уявлення про реальність, час і простір, причинність, структуру, актуальність, суб'єкт і об'єкт, мову, середовище аналізу тощо в цілісному розумінні реальності як континууму.

На наш погляд, для поглиблення аналізу досліджуваної проблеми необхідно також використовувати як методологічну основу концепцію конвергентних процесів, яка дозволила проаналізувати конвергенцію соціального і віртуального просторів, що призводить до екстраполяції явищ, спочатку властивих виключно віртуальному простору, в систему соціальної взаємодії сучасного суспільства.

2.2. Простір та час у соціально-філософському дискурсі: від соціального до віртуального

Проаналізовані методологічні підходи зосередили увагу на необхідності розгляду простору та часу як базисних основ віртуального простору. Категорії простору і часу відносяться до найбільш

фундаментальних категорій філософії. Це характеризує той факт, що на певному шаблі розвитку культури в давніх міфологічних, релігійних і філософських системах, вони розглядалися як невід'ємні онтологічні атрибути світу. Вищезазначені категорії перебувають у нерозривному зв'язку з проблемою буття. У систему вимірювання просторових структур буття входять цінності і ціннісні орієнтації, які складають ідентифікаційний простір людини. Це простір життєвих планів особистості, обумовлених внутрішньою культурою і внутрішнім світом. Простір наповнений смисловим змістом, який виражається в образах, знаках, символах. В основі простору та часу лежить самість як квінтесенція особистості.

Виявлення специфічних властивостей соціального часу і соціального простору дозволяє виявити загальні природно-соціальні характеристики людської життєдіяльності: її певну автономність, самоврядність, свободу, тобто характеристики, безпосередньо пов'язані з необхідністю конкретно-історичного прогнозування, знаходження конструктивних шляхів сучасного соціокультурного процесу: «...такі механізми відображення часу, як сприйняття часової послідовності і далеких часових перспектив, вимірювання часу, уявлення про абстрактні поняття гомогенного та континуального часу характерні тільки для людини, є результатом тривалого ходу пізнання» [24, с. 23-24]. Специфіка допонятійного мислення полягає в уявленні про множинність локальних часів: кожній зміні відповідає свій час, і взаємозв'язок між цими окремими часами проглядається ще дуже слабо. Аналогічна картина характерна і для інтуїтивного часу, аналіз якого проведено Ж. Піаже [317, с.190]. В даному типі людського світосприйняття час пов'язано з окремими об'єктами і рухами; але при цьому воно не має ні однорідності, ні рівномірності течії. Абстрактний вид пізнання характерний лише для людини, оскільки пов'язаний з її унікальною здатністю існувати в реальних просторі і часі, оперуючи символами реальних об'єктів і явищ: словами, промовою, знаками тощо.

Проблема природи і специфіки часу та простору завжди була предметом пильної уваги міфології, релігії, філософії, науки, мистецтва. Вже давньогрецька міфологія в рамках генетичної концепції часу (Гесіод) дає уявлення про динамічний і статичний час. В античній філософії єдність динамічного і статичного аспектів часу в рамках субстанціальної концепції (Фалес, Ксенофан, Парменід, Зенон, Платон) утворює темпоральну картину світу. Динамічна концепція часу (Геракліт) пов'язана з ідеєю закономірного розвитку всесвіту, в якій два космоси – об'єктивний і суб'єктивний – існують у своїх специфічних просторі і часі. Атомістична концепція часу (Демокріт, Епікур) відповідно до атомізму простору відстоює атомістичну природу часу. Час як міра руху і спокою присутня в реляційній концепції (Аристотель).

Специфіка сприйняття простору в Античності в тому, що світ уявлявся як сукупність дискретних, практично не пов'язаних між собою матеріальних об'єктів. Відчуття простору як середовища, що охоплює і включає в себе всі елементи буття, було відсутнє: «Античність, в силу відсутності всеохоплюючої просторової єдності, повинна розплачуватися за кожне підкреслення просторовості применшенням принципу тілесності...; світ античного мистецтва, оскільки в ньому відмовляються від передачі міжтелесного простору, постає порівняно із сучасним більш міцним і гармонічним; але як тільки ми починаємо вмикати зображення простору, тобто, насамперед у ландшафтних зображеннях, цей світ стає дивно нереальним, суперечливим» [237, С. 60]. Простір, як середовище соціального буття, пропорційний людині. В Античності, як пізніше в середньовіччі, сфера існування людини розумілася обмеженим жорстким небокраєм, розміри якого з часом поступово збільшувалися: «Грецьке розуміння сутності тіла, місця у просторі, зв'язку між тілом та місцем розташування тіла у просторі ґрунтується на іншому тлумаченні існуючого і відповідно до цього обумовлює інший спосіб бачення процесів, що відбуваються у природі, та інший спосіб запитування про них» [422, С. 261]. В античній філософії подальша доля невизначеного породжуючого простору була пов'язана з

розщепленням його на складові компоненти – породжує початок, або першопотенцію (субстанціально-матеріальна концепція простору), і на порожній простір (субстанціонально-нематеріальна концепція простору)

Філософія Мілетської школи із самого початку була сформована в рамках уявлень про нескінченність простору і часу і про вічність руху як джерела взаємоперетворень природних об'єктів. При цьому час відображено у двох проєкціях: час тимчасового світу є моделлю динамічного часу, що тече з минулого через теперішнє в майбутнє, а час «позачасового світу» дає статичну «просторовоподібну» модель часу, в якій минуле, сьогодення і майбутнє можна охопити повністю. Єдність динамічного і статичного аспектів часу, взяте у сукупності з вищеназваними положеннями Фалеса, представляє наступну темпоральну картину світу ранніх досократиків. Майбутнє не менш реально, ніж зараз, але воно попереду, воно лише з часом розкриється людині. Таким чином, саме світ майбутнього чітко локалізовано у часі.

Динамічна концепція часу Геракліта пов'язана з ідеєю закономірного розвитку Всесвіту: «Цей космос, один і той самий для всього існуючого, не створював ніякий бог і ніяка людина, але завжди він був, є і буде вічно живим вогнем, що мірами загоряється і мірами згасати» [258, с.44]. Відповідно до концепції Геракліта існують два космоси: об'єктивний єдиний космос, який один і той самий для всього існуючого, і суб'єктивний космос сновидінь і галюцинацій, існуючі у своїх специфічних просторах і часі. Властивість об'єктивного космосу полягає в нескінченності часу, який поділяється на минуле, сьогодення і майбутнє. Геракліт пов'язує час із Логосом, який є «сутністю долі» і «мірою призначеного кола часу», визначаючи структуру і фундаментальні характеристики часу [14, с.276]. Прийнято вважати, що поняття простору в європейській філософській традиції вперше зустрічається у Платона, який формулює конструкцію світобудови таким чином: «є тотожна ідея, непороджена і негинуча, яка нічого не сприймає в себе звідки б то не було і сама ні в що не входить,

незрима і по-іншому ніяк не відчувається, проте віддана на піклування думки. По - друге, є щось подібне цій ідеї і носить те ж ім'я — відчутне, народжене, яке вічно рухається, що виникає у певному місці і знову з нього зникає, і воно сприймається за допомогою думки, сполученої з відчуттям. По-третє, є ще один рід, а саме простір» (Тимей 52). Сучасні дослідники простежують спадкоємність області ідей Платона від вчення про буття Парменіда, а світу чуттєвих речей – від потоку вічного становлення, народження і загибелі, описаного Гераклітом: «Парменідівську характеристику буття Платон переносить на свої «ідеї». Це – їх вічність, самототожність, безвідносність, непідвладність визначень простору і часу, єдність і цілісність. Навпаки, гераклітову характеристику буття Платон переносить на світ чуттєвих речей. Це їх безперервна мінливість, перетворення в інше, їх відносність, визначеність умов простору і часу, множинність і дрібність» [14, С. 195].

Уявлення Платона про час беруть свій початок з основ поглядів елеатів і атомістів. Буття, яке не має виникнення, вічно і поза часом. Цій умоосягненій реальності протистоїть світ думок, в якому протікають процеси виникнення і знищення, і в якому плине час. Час виник разом із небом і неподільно пов'язаний з ним, тобто вимірюється рухом небес. Платон розглядає час як рухомий образ вічності. Він не заперечує реальність минулого або майбутнього часу, він лише заперечує доцільність самого поділу часу на минуле, сьогодення і майбутнє в додатку до світу ідей – «цей світ має весь час відразу, в його цілісності і неподільності» [319, с.477].

Ідея очислової сформованості часу та його вимірюваності за допомогою обертання неба отримала подальший розвиток у вченні Аристотеля. Аристотель відразу не дає завершеного вчення про простір і час, розгортаючи складний процес поступового пізнання сутності цих фундаментальних категорій. Аристотель починає із загального питання про існування часу, а потім трансформує його до питання про існування «часу, який ділимо»: «Тепер» Аристотеля не просто елемент розриву, а більшою

мірою елемент зв'язку, що континуалізує тимчасову тривалість: час і безперервний через «тепер», і розділяється «тепер» [18, с.96]. В аналізі часу немає місця руху, що визначає його статичність. Аристотель приходять до висновку, що простір, час і рух безперервні, «...оскільки ні час не складається з «тепер», ні лінія з точок, ні рух з моментальних переміщень» [18, с.122]. Подальший аналіз часу ведеться Аристотелем вже на фізичному рівні розгляду, де основну увагу зосереджено на взаємозв'язку часу і руху. Він показує, що час не існує поза рухом, але він не є самим рухом, оскільки рух небесної сфери задає періодичний процес, необхідний для вимірювання часового потоку [Аристотель, 254]. Час як міра руху і спокою функціонує в рамках реляційної концепції. «Ми і час розпізнаємо, коли розмежовуємо рух, визначаючи попереднє і наступне, і тоді говоримо, що минув час, коли отримаємо чуттєве сприйняття попереднього і наступного в русі» [18, с.95]. Аристотель виробив категоріальний і логічний апарат наукового дослідження, розвинув продуктивні концепції часу та простору, які органічно поєднали статичні, динамічні і циклічні рівні в їх структурі.

Середньовіччю довелося узгоджувати античну спадщину з біблійною картиною світу, що породжувало неминучі конфлікти, оскільки космологічні уявлення, викладені у Старому Заповіті, сходили до міфологічної картини первісного суспільства. Християнська теологія сприйняла геоцентричну систему світу Аристотеля, удосконалену Птолемеєм, основні постулати якої щодо просторово-часових характеристик світостворення можна виразити таким чином: простір скінченний; порожнього простору не існує; простір розпадається на два рівні, які підпорядковуються різним закономірностям, мають різні структури і не проникають один в одного; час нескінченний. Вічність світу і, відповідно, нескінченність часу вступала в конфлікт із догмою християнства про створення світу – відповідно до біблійного креаціонізму було прийнято положення про скінченність часу. Августин розглядає співвідношення вічності і часу в дусі неоплатонізму, а потім переходить до аналізу перипатетичної доктрини про те, що минуле

вжене існує, а майбутнє ще не існує, існує лише непротижне, миттєве «тепер», теперішнє, яке спрямовується до небуття. Далі він розвиває уявлення про сьогодні минулого і сьогодні майбутнього, які, за його думкою, повинні використовуватися замість традиційного поділу часу на минуле, сьогодні і майбутнє. Абсолютним Августин вважав не той суб'єктивний час, що задається через періодичні рухи природних об'єктів, а час у душі, який вимірюється не послідовністю подій, а враженнями. Час у душі абсолютний у силу того, що душа людини містить істину світу і причетна до Абсолюту: «Поміщення часу в духовну сферу – це не применшення важливості або об'єктивності його, а, навпаки, вказівку на його приналежність до істини світу через душу людини» [24, с.133]. Розмірковуючи про природу часу, Августин зробив висновок про те, що плин часу є не фізичною, а психологічною реальністю.

У вченні Миколи Кузанського космос набуває не геоцентричний, а теоцентричний характер. Центр космосу знаходиться в будь-якій точці нескінченного простору, «...оскільки скрізь і всюди бог» [287, с.97]. У цьому сенсі християнському світогляду більш відповідає вчення про нескінченність Всесвіту і про множинність світів. У своїх дослідженнях «позачасового буття», «вічності» і «часу» середньовічна філософія поступово підходила до класичної концепції абсолютного і відносного часу. Для виявлення механізму трансформації «вічності» схоластів в абсолютний час класичної фізики необхідно звернутися до просторово-тимчасових уявлень епохи Відродження.

Зростаюча масовість включення простору в картину світу фактично і по суті означала початок нової епохи – Відродження. Світ, що відкривався людині, активно трансцендентувався всіма доступними людині засобами. Відкриття епохи Відродження формалізували факт осягнення людиною нескінченності світу, сповнювали надією в безмежність можливостей розуму і волі. З цього моменту розвиток просторовості знаходить в європейській історії стійко поступальний характер: «Шлях від замкненого світу

стародавніх до відкритого всесвіту нового часу був пройдений із дивовижною швидкістю» [213, с. 10]. Таким чином, простір остаточно закріплюється як елемент і об'єднуюча структура сущого.

В епоху Відродження і Нового часу стався поворот до фізики часу, тобто до проблем його операціонально обумовлених властивостей, зокрема, до проблем рівномірності плину часу і способів його вимірювання (М. Коперник, Дж. Бруно, Г. Галілей, І. Ньютон). У контексті співвідношення тривалості час представлено як модус мислення (Р. Декарт, Б. Спіноза). У субстанційній концепції Ньютона простір і час, передусім, розуміються як існуючі «самі по собі», незалежно від речовинно-енергетичних процесів і подій, що відбуваються, при цьому абсолютний час відрізняється від відносного, вимірюваного за допомогою годинника. Реляційна концепція простору і часу отримала розвиток у теорії Лейбніца. Ідеалістична концепція часу трактує час або як апіорну форму чуттєвого сприйняття (Кант), або як функцію свідомості (Шеллінг, Гегель), або як спосіб сприйняття феноменів навколишнього світу (Пірсона). Характерним для цих концепцій є об'єктивність часу і його існування незалежно від руху чи зміни матеріальних об'єктів.

В умовах нескінченного Всесвіту унікальні способи вимірювання втрачають сенс. На думку Дж. Бруно, «...в нескінченному Всесвіті будь-які масштаби часу виявляються відносними і залежать від точки зору спостерігача, оскільки немає і не може бути якихось граничних сфер, які могли б поставити універсальний і абсолютний ритм подій світу» [66, с.295]. Важливо відзначити одне нововведення у самій постановці проблем часу в епоху Відродження: концепція Коперника створила необхідні умови для спільного аналізу часу і вічності як рівноправних аспектів єдиного світу: «Нескінченність – метрична властивість часу, вона характеризує тривалість, протяжність; вічність – топологічна властивість, що характеризує «пристрій», структуру часу ... «як цілого»» [24, с. 133]. Декарт дає подальший розвиток уявлення про два часи в контексті тривалості і часу. Об'єктивної

тривалості відповідає «час як модус мислення» [134, с. 451]. Весь темпоральний комплекс Декарта, як і частині інших мислителів, може бути представлений такими компонентами як: вічність, яка вона співвластива богу; тривалість, співластива матеріальному світу; час, співластивий людині, бо є модус мислення. У «Метафізичних роздумах» Декарт розвиває теорію дискретного часу «...для того, щоб зберігатися в усі миті своєї тривалості, субстанція потребує тієї ж сили і тієї ж дії, які були б необхідні для її породження і створення заново, в тому випадку, якби вона ще не існувала» [137, с.52-53]. Ця темпоральна концепція була в подальшому розвинена Ньютоном, який органічно пов'язав її з механічною теорією.

Ньютон розмежовує у своїй системі два типи часу: абсолютний та відносний. Абсолютний, істинний, математичний час за самою своєю суттю, без жодного відношення до чого-небудь зовнішнього, протікає рівномірно й інакше називається тривалістю [294, с.30]. Абсолютний час Ньютон називає не тільки істинним, але і математичним. У цьому полягає важлива відмінність темпоральних поглядів Ньютона: до нього справжній час інтерпретувався як тривалість, іноді нескінченний час або вічність у статичній нерухомості. Цей час потім отримував способи вимірювання або за допомогою періодичних природних рухів (час, співластивий Природі), або за допомогою душі тощо (час як психологічна конструкція або модус мислення), що давало час відносний. У Ньютона з'являється проміжний рівень і конструкція «бог – теорія природи – природа» [294, с.31]. Звідси і проміжний характер вимірювання – математичний вимір часу, що трансформує час як вічність під час теоретичного рівня фізики.

Ньютон вперше чітко розмежував абсолютний і відносний простір. Абсолютним він вважав простір, який за своєю сутністю «безвідносний до будь-чого зовнішнього, залишається завжди однаковим і нерухомим» [294, с. 31]. Відносний простір безпосередньо пов'язаний з людиною і світові або якусь обмежену частину абсолютного простору, «який визначається нашими почуттями за положенням його відносно деяких тіл і який у повсякденному

житті сприймається за нерухомий простір» [394, с. 31]. У своїх дослідженнях Ньютон цікавився, насамперед, абсолютним простором, яким у його інтерпретації ставав платонівський Хаос. Відносний час Ньютон вводить відповідно до відносного простору, при цьому відносні простір і час є емпіричними аналогами абсолютних простору і часу. Створена Ньютоном концепція простору і часу панувала в науці аж до кінця XIX ст. У XX ст. в теорії відносності ця концепція була істотно переглянута і розвинена. Вплив на становлення концепції простору та часу в сучасному природознавстві також надали просторово-часові уявлення Лейбніца, Канта і Гегеля.

Г.-В. Лейбніц вважав, що весь простір заповнений рухомою матерією, яка значною мірою володіла властивостями рідини: «...Ідеї ... простору ... отримуються нами скоріше від здорового глузду, тобто від самого духу, оскільки це ідеї чистого розуму, мають, однак, відношення до зовнішнього світу і усвідомлюються нами за допомогою почуттів» [233, с.127-128]. Проекції божественних ідей у світ поставали для нього у вигляді точок-монад, які розміщувалися у математичному просторі декартових координат. Наповнені божественним духом монади зв'язувалися з матеріальними тілами, знаходячи якість душ. Матриця, утворена монадами, не тільки породжувала одухотворену субстанцію, але і робила можливими безліч точок зору на світ: «Кожна монада бачить світ у певній перспективі, яка властива тільки їй» [336, с. 695]. Лейбніц розвиває реляційну концепцію простору і часу, оригінальність якої полягає в тому, що його просторово-часові уявлення обумовлені специфікою монадології. Виходячи із принципу встановленої гармонії, Лейбніц постулює однаковий порядок часу для монад, які за необхідності синхронізовані, оскільки кожна з них відображає Всесвіт. Незважаючи на реляціонізм концепції Лейбніца, в його системі містяться й уявлення про абсолютний простір та універсальний час [401, с.54].

I. Кант у докритичний період розробляє важливу космологічну модель на основі теорії Ньютона, в якій функціонує концепція порожнього простору [24, с.161], і вже у критичний період розвиває власну оригінальну

просторово-тимчасову концепцію. Час у вченні Канта не є емпіричним поняттям, виведеним із досвіду, а розглядається як апіорне, необхідне уявлення, що лежить в основі чуттєвого споглядання. Час трактується як «...одномірне різноманіття, частини якого перебувають у певній послідовності» [191, с.136]. Час виступає як суб'єктивна і необхідна умова чуттєвості, як апіорні форми споглядання, що визначають його емпіричну реальність лише стосовно до світу явищ (феноменів), і не відносяться до речей-в-собі (ноуменам), які є позачуттєвою основою явищ. Виступаючи апіорною формою споглядання, час є координуючим фактором, що представляє світ явищ у часовій формі, тобто є певною системою відносин.

Кант трактував простір як форму чуттєвості і включав її у процес пізнання: «За допомогою зовнішнього почуття (властивості нашої душі) ми уявляємо собі предмети, які знаходяться поза нами, і притому завжди у просторі. У ньому визначені ... їх зовнішній вигляд, величина і ставлення одне до одного» [191, с. 129]. Простір, за Кантом, має пріоритет відносно до об'єктів, які знаходяться в ньому і не залежить від них. Він являв «абсолютно перший формальний принцип світу, який чуттєво сприймається, не тільки тому, що завдяки його розумінню фрази об'єкти Всесвіту можуть бути феноменами, але головним чином з тієї причини, що він за суттю своєю є єдиним загальним принципом, що охоплює все, що ззовні є доступним почуттям, і тому ставити принцип загальності, тобто такого цілого, яке не може бути частиною чогось іншого» [193, с. 406]. Також Кант говорив про існування абсолютного світового простору, який «володіє власною реальністю незалежно від існування будь-якої матерії і навіть в якості першої основи, можливості її складання» [192, с. 372] та обмеженого простору як частини абсолютного: «...тільки в даному нескінченному просторі та часі будь-який певний простір та час можуть бути вказані за допомогою обмеження; і точка, і момент не можуть бути мислимі самі по собі, а осягаються тільки у даному вже просторі та часі як їх межі» [193, с.407]. Кант посилював роль спостерігача, віддаючи пріоритетну роль чуттєвому

сприйняттю у формуванні світоглядної картини. При цьому він звертав увагу на те, що простір був функцією сприйняття матеріальних об'єктів, залишаючись у чистому вигляді за межами емпіричного досвіду: «Простір є суб'єктивною формою споглядання зовнішніх предметів, зовсім не зовнішній предмет, і в цьому відношенні він не наповнений і не порожній (ці предикати належать до визначень об'єкта, від яких ми тут відволікаємося). Але простір, як предмет зовнішнього споглядання, є або тим, або іншим. Оскільки небуття предмета сприйняття не можна сприйняти, то пустий простір не може бути предметом досвіду» [194, с. 597].

Як вже було зазначено вище, альтернативу субстанціальній теорії склала реляційна концепція простору і часу, згідно з якою простір і час описують лише відносини між матеріальними об'єктами і не мають права на самостійне існування в їх відсутності: «Час і простір існують у певних відносинах фізичних об'єктів, і ці відносини не тільки вносяться нами, а існують у зв'язку і у взаємній залежності явищ» [259, с. 71]. Мах не лише вказував на існування ближньої зони: «Зоровий простір швидше схожий на побудови метагеометрів, ніж на простір Евкліда» [259, с. 327]. А. Ейнштейн замість ньютонівського розуміння універсального часу обґрунтував уявлення про локальний час, що залежить від швидкості руху даної системи порівняно з іншою рівноправною системою. Ейнштейн обґрунтував уявлення про фізичні час і простір, показав неподільний взаємозв'язок просторових і часових вимірів, що отримало своє завершення в концепції чотиривимірного простору-часу.

У ХХ столітті реляційна концепція отримала нове емпіричне підтвердження зі створенням теорії дисипативних систем. У протилежність геометричного підходу В. Пригожиним був розвинений системно-структурний підхід до феномену часу. Він виходив з передумови, що незворотність і другий початок термодинаміки про зростання ентропії є фундаментальними постулатами, застосовними до аналізу процесів, що діють не тільки на макро-, але і на мікрорівні. Пригожин розробив концепцію

системного внутрішнього, історичного часу, який є т. з. «віком системи». Пригожин послідовно розвинув концепцію внутрішнього часу для класичних динамічних систем із сильною нестійкістю [327, с.58]. У рамках даної концепції описуються тільки незворотні співпроцеси, в яких єдина зміна, що відбувається, – це скочування (згортання) на максимум ентропії. Таким чином, концепція внутрішнього часу як певного віку системи, носить нелокальний характер і заснована на ентропійному принципі. Термін «простір» вживається в даній концепції як чотиривимірний простір-час причинно пов'язаних подій. Зв'язність ентропійного простору визначається довжиною просторової та часової кореляції багаточастинної системи [425, с.128].

Поряд із фізичним часом необхідно існує системний час систем, що самоорганізуються, оскільки зміни, що відбуваються у відкритих дисипативних системах, включають у себе фазові переходи, біфуркації, структурогенез, ускладнення, ієрархічну перебудову, моделювання процесів у самій системі та у навколишньому середовищі. Як тільки життєвий потенціал системи вичерпає себе, і вона розпадається, час зупиняється. Таким чином, внутрішній системний час за Пригожиним – це індивідуальне середовище існування об'єкта, на відміну від простору, – колективного фактора співіснування об'єкта.

Хайдеггер М. час у фізичній науці характеризував як якусь «калькуляцію» часу за подобою простору: «тимчасовий простір, зазвичай розуміється в сенсі вимірних проміжків між двома моментами часу, є результатом калькуляції часу» [421, с.92]. В екзистенційно-онтологічному підході до феномену часу М. Хайдеггера час може вимірюватися через інформацію (у термінах «майбутнього») або через ентропію (у термінах «минулого»). Поняття «відкрита система» передбачає відкрити майбутньому систему – в її взаємозв'язку з інформацією.

Саме так розуміє час Хайдеггер: як відкритий горизонт, як горизонтподібний відкритий час майбутнього, як унікальні своєю

асиметричністю відносини майбутнього, минулого і теперішнього, як «наскрізне промірювання подавання майбутнім минулого – минулого майбутнього, і взаємним ставленням обох дається просвіт відкритого» [421, с. 92]. Для часу такої системи момент «зараз» характеризується тривалістю, в якій співіснують історично стійкі форми минулого і потенційні можливості майбутнього. Внутрішній час системи є додатковим часом, який виникає через асиметрію відносин минулого і майбутнього. Хайдеггер буття і час розглядає як взаємодоповнюючі категорії: «Буття і час визначаються взаємно, однак так, що про кожний з них можна говорити таким чином: про буття не можна говорити як про тимчасове, а про час не можна говорити як про суще» [421, с.82]. Такий підхід дає також можливість відрізнити реальне від спостережуваного. Так виникає політемпоральний світ, в якому безліч відкритих систем співіснують, відтворюються у подіях, перебуваючи на різних фазах індивідуального часу.

Першим на зв'язок категорій соціального та просторового звернув увагу Г. Зиммель, який, говорячи про «соціальність» простору, трактує його як характеристику освоєння простору людиною. Просторові форми в його інтерпретації знаходять сенс за допомогою змістів, які мають «душевну природу». В якості основи Зиммель вважав існування одного-єдиного простору, частини якого він наділяв унікальністю, яка визначається унікальністю їх місця в єдиній системі координат єдиного однорідного простору. Далі ця унікальність передається предметам, які заповнюють простір, що має значення для соціальної практики. У результаті не тільки сам простір, але і членування і сполучення його частин має соціальне значення: «Цей синтез частини простору є специфічно психологічною функцією, яка, при всій своїй уявно «природній» даності, модифікована абсолютно індивідуально; але категорії, з яких вона виходить, звичайно, більш або менш наочно з'єднуються з безпосередністю простору. Зиммель розуміє простір як фізичний, але його сприйняття, тобто гносеологічний аспект, є соціальною функцією» [407, с. 72-73]. Зиммель накреслює зв'язок між сприйняттям

простору і рівнем абстракції мислення: «Чим більші загальні і великі предмети наших запитань, тим далі вони лежать за горизонтом, що обмежує епоху утворення форм мови і мислення, тим більше неприпустимі або ж можуть бути вирішені лише шляхом перетворення форм мислення ті протиріччя, які повинні виникати, якщо ми будемо за допомогою наших теперішніх категорій розглядати такого роду проблеми, наприклад, питання про відношення між окремою річчю і загальним поняттям» [167, с. 320]. У результаті вміст просторових форм соціальних явищ неминуче виявляється відмінним від поверхневої емпірії.

Зиммель формував фундаментальні філософські засади розгляду еволюційного механізму розвитку соціального простору: «В соціальних ситуаціях, в уявленнях людей конкретну ділянку території, певний «грунт» можуть відігравати ту ж роль, що і абстрактні, філософські і математичні ідеї простору в міркуваннях сучасного теоретика» [407, с. 90], тобто суспільство зводиться до взаємодії індивідів, а взаємодія – до простору і часу як чистих «соціальних форм» кантіанського спрямування. Такий принцип відриву «форми простору і часу» від соціального змісту, зводить її до фізичної характеристики і лише ставить питання дійсно соціального простору і часу.

Одночасно із Зиммелем проблему соціального простору розробляв Е. Дюркгейм: «В основі наших суджень існує деяка кількість найважливіших понять, які панують над усім нашим інтелектуальним життям. Це ті поняття, які філософи, починаючи з Аристотеля, називають категоріями розуму: поняття часу, простору, роду, числа, причини, субстанції, особистості тощо. Вони відповідають найбільш універсальним властивостям речей. Вони є немов міцними рамками, які охоплюють мислення. Останнє не може звільнитися від них, не зазнавши руйнування» [149, с.44]. Слід відзначити певну подвійність, яка відрізняє ставлення Дюркгейма до простору: з одного боку, він трактує його як категорію розуму, з іншого – як універсальну властивість речей, що відображається у змісті цієї категорії. Дюркгейма

можна вважати основоположником соціоцентричного (об'єктивістського) підходу до розуміння соціального простору.

В оцінці фундаментальних властивостей простору Е. Дюркгейм робить акцент на його неоднорідність, яку розглядає як невід'ємну якість, що дозволяє розташовувати в ньому різні об'єкти. Тим самим, простір зближується з часом, який забезпечує упорядкований характер соціальної взаємодії. Ці міркування Дюркгейм супроводжує важливою приміткою, в якій зазначає принциповість відмінності, існуючої між комплексом відчуттів і образів, що забезпечують орієнтацію людини у просторі, і категорією часу, де перші є підсумком індивідуальних дослідів, у той час як другі є загальним для всієї групи, представляючи собою «справжній соціальний інститут» [150, с. 187]. Уявлення про простір і час є продуктом суспільства, який людина засвоює у процесі соціалізації. За Е. Дюркгеймом, просторові уявлення є продуктом суспільства, який, як одне з найбільш загальних понять, «нав'язуються» людині «авторитетом» суспільства. Трактуючи цю ситуацію як особливий різновид моральної необхідності, Дюркгейм вважає, що просторові уявлення тримаються передусім своєю самоочевидністю. У результаті Дюркгейм сам приходиться до висновку про метафоричний характер свого трактування просторовості: «Якщо спочатку категорії виражають лише стан суспільства, то не слід вважати, що вони можуть додаватися до решти природи тільки як метафори?» [150, с. 187].

Поняття «соціальний простір» було введено в науковий обіг і обґрунтовано П. Сорокіним, представляючи його як геометричну структуру соціальних відносин: «...Належність індивіда до ряду систем взаємодії являє собою складну сукупність координат, що визначають і характеризують його соціальне становище і його соціальну фізіогномію» [367, с. 33-34]. Соціальне становище індивіда визначається зазначенням тих «систем взаємодії» колективних єдностей чи соціальних груп, до яких він належить, і тієї ролі, яку він відіграє у кожній з цих систем: «Висловлювання типу «вищі і нижчі класи», «просування соціальними сходами» ... досить часто

використовуються як у повсякденних судженнях, так і в економічних, політологічних та соціологічних працях. Усі ці вирази вказують на існування того, що можна позначити терміном соціальний простір ...» [370, С. 297]. У даному контексті визначення положення об'єкта в соціальному просторі зводилося до визначення взаємовідносин з іншими соціальними явищами: «...визначити положення людини або будь-якого соціального явища в соціальному просторі означає визначення його (їх) відношення до інших людей та інших соціальних явищ, що взяті за такі «точки відліку»» [370, с. 298].

При побудові своєї теоретичної системи Сорокін, з одного боку, спирався на метод, вироблений до того часу соціальною практикою і базувався на ставленні людини до певних груп, відношення цих груп одна до одної всередині певної популяції і ставлення даної популяції до інших популяцій, що становлять цивілізацію. З іншого боку, він адаптував до соціальної сфери ідею математичного простору як різноманіття довільного числа вимірів. Соціальний час у соціокультурній формі вперше специфічно відображено у фундаментальній залежності соціального часу від соціальних структур, а точки відліку соціального часу визначаються соціально значущими подіями. Соціальний час у цьому разі має соціальні витoki і наповнений культурним вмістом. Соціальний простір відрізняється від геометричного простору і зводиться до народонаселення Землі, до системи соціальних відносин індивідів, груп, популяцій, що становлять його координати. Він багатовимірний, тобто має більше трьох вимірів, володіючи горизонтальними і вертикальними (стратифікаційними) параметрами.

Одним із головних методологічних інструментів дослідження в роботах О. Шпенглера стає простір. Він орієнтувався на глибинні механізми формування морфології культури, в результаті чого простір стає «знаком і виразом самого життя, найпершим і найпотужнішим з усіх її символів» [440, с. 36]. Шпенглер виділяв для людини два світи – внутрішній і зовнішній, які втілюються в поняттях душа та світ. У формуванні цієї опозиції Шпенглер

виявляє градації, відповідні рівням розвитку духовності. Тим самим, просторовість у трактуванні Шпенглера перетворюється в об'єктивний критерій розвитку людини. Дуалізм душі та світу знаходить вираз через опозицію суб'єкта і об'єкта. Її Шпенглер називав елементарною структурою, неприпустимою понятійному розчленуванню і вважав, що суб'єкт і об'єкт постійно співіснують один з одним, виступаючи як цілісна єдність: «Усі мікрокосмічні істоти, незмінно, знову і знову утворюють живі масові єдності, істоти більш високого порядку, повільно дозрівають або утворюються раптово, з усіма почуттями і пристрастями одиничної істоти...» [441, с. 22].

Спроби розглянути час і простір соціальних процесів в якості системоутворюючих критеріїв соціального простору та громадської еволюції були зроблені Ф. Броделем. Він вважав, що час є соціальним творінням, ядром соціальної реальності, яка вивчається історією. Феномен часу дуже складний і суперечливий, він постійно поновлюване протиріччя між цим моментом і часом. Такий час, будучи сутнісною властивістю всієї соціальної еволюції, має безліч форм, а саме: – час, співмірний із ритмом повсякденного життя індивіда; – час, характерний для циклу економічного життя; – час «великої тривалості» – історію людства разом із навколишнім середовищем. Причому це тільки самі основні, на його думку, ритми часу. В дійсності ж можна виділити набагато більшу кількість часових ритмів, що характеризують різні рівні та сторони історичного процесу. Час є необхідним інструментом конструювання соціальної реальності.

Важливе місце в концепції Броделя посідає поняття «тривала протяжність», яке він розглядає як поняття, яке є специфічним для історії, поняття, що відрізняє історію від інших наук. За його задумом, дане поняття повинне виражати ідею безперервності, єдності, цілісності людської історії: «Час світу визначає тип суперструктури глобальної історії: він буде результатом дії сил, які виростають з нього самого як з ядра і, у свою чергу, відображаються на цій основі. Відповідно до місця та епохи, ця подвійна дія знизу вгору і зверху вниз була більш або менш істотною. Але навіть у

розвинених, економічно і соціально, країнах світу час не є повністю однорідним» [64, с. 8-9].

П. Флоренський вважав питання про простір одним із системоутворюючих у світорозумінні: «Проблема простору залягає в осередді світорозуміння у всіх виникаючих системах думки і зумовлює додавання всієї системи. З відомими обмеженнями та роз'ясненнями можна було б навіть визнати простір за власний первинний предмет філософії, відношенні до якого всі інші філософські теми доводиться оцінювати як похідні. І чим щільніше зроблена та чи інша система думки, тим чіткіше ставиться як її ядро своєрідне тлумачення простору. Повторюємо: світорозуміння – просторорозуміння» [412, с. 72]. Безпосередньо поняття «соціальний простір» у роботах Флоренського не зустрічається, проте його дослідницький підхід і трактування проблеми носять настільки універсальний характер, що дозволяють апелювати до його наукової спадщини в контексті розглянутої теми. Він вважав, що раціональне збагнення дійсності повинно ґрунтуватися на уявній моделі, що складається з деяких незмінних основних утворень думки» [411, с. 81], під якими розумілися простір і реальність. П. Флоренський висловлює думку про те, що різні явища протікають у різних просторах і, відповідно, підкоряються законам цих просторів. Будова простору визначається його кривизною, яка в кожній точці визначається діючими в ній силами. При тому, що сили дійсності численні і різноманітні, а простір є початком, який об'єднує силові центри і дає можливість розгорнутися силовому полю, то цих просторів повинно бути багато, за родом сприйняття і образів відокремлення. При всьому можливому різноманітті сил і рухів, Флоренський був переконаний у базовій спільності природи всіх просторів.

Підтвердження тому він бачив у єдності культури, яка служить одному суб'єкту, і спільності поняття простір. При цьому Флоренський виділяв в понятті простору три шари – геометричний, фізичний і психофізіологічний – послідовно наближаються, до простору конкретного, тобто до життєвого

досвіду людини. У картині прояву простору у формах культури Флоренський виявляв якісну складову, обумовлену домінуванням тих чи інших координат. З цим явищем він пов'язував стилістичне своєрідність і художній дух епохи.

Фундаментальна конструкція соціального простору представлена П. Бурдьє, в якій суспільство розглядається як багатовимірний простір, побудований за принципами диференціації та розподілу, які формуються сукупністю діючих властивостей. Структуру соціального простору складають чотири поля: економічне, соціальне, культурне і політичне, визначаючи його багатовимірність і пов'язані «габітусом». Бурдьє вводить поняття «агент» в якості альтернативи понять «суб'єкт» і «індивід», який виконує функцію посередника між об'єктивними структурами та індивідуальними діями, будучи одночасно результатом інтеріоризації зовнішніх умов і засобом екстеріоризації несвідомих схем сприйняття і дії здійснення індивідуальних практик» [71, с. 15].

Проблему співвідношення між свободою і необхідністю та пошук механізмів, які змушують індивіда підкорятися суспільній необхідності, Бурдьє вирішує за допомогою поняття «габітус». Під цим поняттям розуміються системи диспозицій, тобто принципи, що породжують та організовують практики і уявлення» [68, с. 102]. Габітус – регульована диспозиція, що породжує регульовані умови поза всяким зверненням до правил. Функція габітусу полягає в обмеженні суб'єктивних намагань агента, він задає межі, в яких агент творить свої вчинки, він же відтворює дії, підпорядковані соціальним нормам.

Також Бурдьє вводить поняття «поля», сукупність яких і становить соціальний простір. Від соціального простору поля відрізняються тільки звуженою типологією діючих на них сил, і тому називаються субпросторами. Соціальний і фізичний простори неможливо розглядати незалежно один від одного: «...Соціальний поділ, об'єктований у фізичному просторі, функціонує одночасно як принцип бачення і ділення, як категорія сприйняття і оцінювання...» [71, с. 37]. Фізичний простір Бурдьє бачить як соціальну

конструкцію і проекцію соціального простору, як соціальну структуру в об'єктивованому стані, як об'єктивацію «минулих і справжніх соціальних відносин» [71, с. 53].

Соціальний простір конститується не всією сукупністю соціальних зв'язків, а лише тими з них, які мають просторову організацію. Соціальний простір як форма існування елементів соціального буття об'єктивно закріплює їх положення і зв'язок, зумовлені суспільними відносинами, незалежно від місця їх прояву: «Це ж відноситься і до тієї чи іншої локалізації людського співтовариства в соціальному просторі, яка може бути охарактеризована через цінності, які домінують і існують в уявленнях про них» [70, с. 69]. Організованість у соціальному просторі розрізняється за ціннісними підставами і зберігається завдяки їх відтворенню: «Соціальний простір і відмінності, які проявляються в ньому «спонтанно», прагнуть функціонувати символічно...» [70, с. 69].

П. Штомпка вважає, що «час, як і простір, є універсальним контекстом соціального життя» [442, с.112]. Час розглядається як конституючий фактор будь-якої соціальної зміни. У його концепції розрізняються два часи «кількісний», тобто фізичний і «якісний», соціальний, який регулюється суспільством. Час має форму ресурсу, який можна споживати, заощаджувати, розподіляти. Штомпка виокремлює два рівні соціальної реальності: рівень спільностей, що представляють собою структури (соціальні системи) і рівень індивідуальностей (агентів, суб'єктів), кожен з яких існує в якості потенційної можливості і дійсності. Соціальний простір також формується як зв'язність, встановлювана людиною, між соціальними об'єктами. Соціальний простір як онтологічне ціле може формуватися тільки у межах, що задаються соціальністю простору як гносеологічного цілого, оскільки за межами цього фрагмента реальність людині не доступна. Соціальність визначає межу фрагмента простору, у межах якого розвиваються соціальні процеси. В результаті соціальний простір постає в якості цілісності соціального буття. Він намагався зняти протиріччя між соціальним і фізичним простором

шляхом розуміння останнього як простору навколишнього світу у сприйнятті людини: «Незворотність часового потоку містить у собі відмінність між минулим, сьогоднім і майбутнім. Ця відмінність, настільки очевидна для нас сьогодні, історично не універсальна...» [442, с. 68].

Соціальний простір як життєвий простір людини являє собою поле його актуальних можливостей. Ця сфера особистісного буття, яка піддається цілеспрямованим змінам і конструюванню відповідно до прийнятих установок і орієнтирів. Особистість безперервно взаємодіє із соціальним простором, у результаті чого у них відбуваються взаємообумовлені зміни: «Оточені і пронизані всією сукупністю відносин між людьми, ми живемо не тільки у світі фізичному ... Ця реальність утворює для нас особливий світ – світ історії, політики, побуту, духовної культури – на відміну від усього світу природи» [416, с. 273].

У даний час робляться спроби обґрунтування онтологічного статусу різних видів простору і часу – біологічного, історичного, психологічного тощо. Соціальний простір є вираженням єдності простору і часу, тому соціальна дійсність як сфера життєдіяльності людей актуалізує проблему простору і часу, їх пріоритет у соціальній життєдіяльності.

Актуальність дослідження соціального простору і його структур на даному етапі зумовлена об'єктивними змінами соціокультурного простору сучасного суспільства, що відбуваються останнім часом під впливом масового впровадження комп'ютерних технологій, які продукують віртуальний простір. Сучасний соціокультурний простір внаслідок цього набуває невід'ємного структурного елементу, а саме – віртуального простору. В цьому контексті соціальний простір частково є віртуальним у широкому сенсі, оскільки існує та підтримується у взаємодії, включає елементи не тільки матеріально-речового, а й ідеального характеру. В якості прикладу можна навести поліонтичність світу та концепцію «можливих світів». Потреба у специфічному соціальному просторово-часовому узагальненні виражена в концепції мережевого (інформаційного) суспільства М.

Кастельса, в якій суспільство ототожнюють із соціальною структурою, зводиться до трьох загальних компонентів: простору, часу, технології. Простір ресурсних потоків є панівною просторовою формою мережевого суспільства, яка надбудовується над фізичним простором місць. Мережеве суспільство створює нову темпоральність – «позачасовий час», породжений спробами інформаційних мереж анігілювати час. У роботах М. Кастельса вживається словосполучення «передчасний час», за допомогою якого відзначається той факт, що відтепер минуле, сьогодення і майбутнє не пов'язані послідовністю, що вони практично з'єднані разом. М. Кастельс, що досліджує феномен «віртуального часу», стверджує, що в інформаційному суспільстві час не тільки стискається, але й відповідним чином «обробляється». Таким чином, соціальний час і простір – це не просто послідовність подій, це фундаментальні параметри, компоненти суспільства, конституюючі його в цілому, доповнюють фізичний час і простір, які включають його і включені в нього. Значне місце в концепції Тоффлера приділено поняттям час і простір, уявлення про які впливають на щоденні соціальні практики і патерни комунікації. Тоффлер вважає, що культура «третьої хвилі» змінює уявлення людини і про те, і про інше. «Друга хвиля» цивілізації пов'язувала повсякденне життя з основними ритмами машин. Люди приходили на роботу в той самий час, приймали їжу в той самий час і т. д. «Третя хвиля», на думку Тоффлера, кинула виклик цій механічній синхронізації з темпом машини, замінивши більшу частину основних соціальних ритмів.

Зміна уявлень про простір і час в інформаційному суспільстві пов'язана передусім з тим, що комп'ютерні й інформаційні технології колосально розширили життєвий простір людини. Однією з характерних особливостей віртуального простору присутності є позачасове існування. При всій своїй мінливості, плинності, віртуальний простір існує для користувача «...суто актуально, тут і тепер, не маючи минулого і майбутнього» [88, с. 143]. Нове інформаційне середовище і забезпечує необхідні кошти і ресурси як для

управління соціальним життям, так і для основ самої її можливості, формує простір, який одночасно є і простором референцій, і простором примусу. В культурі інформаційного суспільства покінчено з розумінням простору як з унікальним і єдино можливим простором, і з розумінням часу як лінійного і безперервного процесу. В багат шаровому гіперпросторі, заснованому на інтеграції комп'ютерних мереж, соціальні освіти позбавляються свого культурного, історичного, географічного значення і реінтегруються у функціональні мережі. Це багат шаровий гіперпростір змінює уявлення про час, стає гнучким і безструктурним.

Віртуальний простір стає невід'ємним атрибутом сучасного суспільства. Він визначає вектори соціальних перетворень у різних соціальних сферах – економіці, політиці, культурі, релігії тощо, динаміка яких корелює з особливостями конкретного суспільства, а також впливає на соціалізацію особистості і її соціальну діяльність. Можна констатувати конвергенцію соціального та віртуального простору як невід'ємний атрибут буття сучасної людини, що призводить до екстраполяції феноменів, властивих спочатку тільки віртуальному простору, у простір соціальний. Сукупність цих тенденцій свідчить про формування так званої «соціальної віртуальності». Віртуальний простір може виступати як один із факторів, що істотно впливають на соціалізацію особистості. Це супроводжується засвоєнням системи норм і правил, відмінної від подібної системи соціального простору. За допомогою включеності у віртуальний простір також змінюються система ціннісних орієнтацій, потреби, мотивація тощо.

Віртуальний простір дозволяє розширювати межі соціального простору. В силу об'єктивних відмінностей віртуального і реального просторів з їх істотними характеристиками, віртуальний простір безпосередньо у процесі свого сприйняття набуває принципово інші порівняно з реальним простором властивості. Насамперед, це пластичність – своєрідне поєднання здатності до миттєвої трансформації і зміни своєї протяжності (властивості віртуального простору).

2.3. Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального

В основі теоретичного конструювання соціального простору знаходиться його розуміння як єдності елементів соціокультурної системи. Уявлення про суть соціокультурної системи, що впливає з тріади П. Сорокіна (соціокультурна система як єдність соціальної системи, культури і особистості), вимагає визначення області їх взаємного перетину. Система є формою розрізнення, тобто має дві сторони: систему (як внутрішню сторону форми) і навколишнє середовище (як зовнішню сторону форми): «Це означає, що все, що можна описати і спостерігати за допомогою цього розрізнення, відноситься або до системи, або до навколишнього середовища. Те, що розділяє обидві сторони форми – межа між системою і навколишнім середовищем, – позначає єдність форми і саме тому не може бути віднесена ні до однієї, ні до іншої сторони. Межа існує лише як вказівка перетнути її ...» [241, с. 106]. Концепція соціального конструювання постулює, що соціальний простір тією чи іншою мірою створюється, конструюється людиною, при цьому визначення «соціальне» підкреслює, що він конструюється неодмінно в рамках соціальної взаємодії.

Будь-яка людина, включена у соціальні відносини, стає особистістю і бере участь у соціальному конструюванні, що відбувається як на індивідуальному, так і на соціальному рівнях. Цей процес, насамперед, здійснюється в повсякденності у формі типових уявлень, які притаманні певній суспільній системі. Людина, створюючи своїми повсякденними діями конструкти індивідуального буття, тим самим бере участь також у конструюванні соціального простору, у якому відбувається її життєдіяльність, хоча рівень індивідуального конструювання також важливий з огляду на ту протидію, яка, спільно із груповим конструюванням, викликає протиріччя, що спонукає особистість до розвитку: «Створювання і творча діяльність, щоб бути успішними, повинні орієнтуватися на природні обмеження у вигляді власних шляхів еволюції складних систем, спектрів їх

структур-атракторів, які визначаються внутрішніми властивостями найскладніших систем, самого навколишнього світу. Не все, що завгодно, можна здійснити, сконструювати, побудувати, а тільки те, що узгоджено із внутрішніми тенденціями» [209, с. 9]. Цим також обумовлена важливість поняття «інтерсуб'єктивність», яке посідає одне з центральних місць у теоріях соціального конструювання.

Системоутворюючі елементи – базові складові будь-якої системи, яким притаманний певний вид взаємодії. Одними з провідних системоутворюючих елементів соціального конструювання є простір та час, що виступають конституючим фактором будь-якої соціальної взаємодії. Також досистемоутворюючих елементів конструювання соціального простору слід віднести:

- систему цінностей конкретного суспільства;
- комунікацію, оскільки суспільство відтворюється у тому числі у вигляді актів комунікативного характеру;
- соціальну взаємодію суб'єктів або груп;
- інтерсуб'єктивність;
- узгодженість соціально-рольових очікувань.

Процес конструювання соціального простору обумовлено тим, що люди, намагаючись отримати знання про навколишній світ, відтворюють його за допомогою знаків і символів, що дозволяє їм захищатися від невизначеності та встановлювати взаємозв'язок і здійснювати взаємодії, які є необхідною умовою соціальної життєдіяльності. Упевнитися в адекватності власних уявлень людина може лише за допомогою досвіду взаємодії із соціальним середовищем. Значущість спілкування для конструювання буття в цьому аспекті є очевидною, оскільки спілкування є середовищем, в якому здійснюються соціальні інтеракції: «Комунікативний світ спирається на те, що повідомлення в ньому виявляються відправленими, сприйнятими та зрозумілими. Різноманіття диференційованих узгоджених дій, які затребувані сучасною складною соціальною організацією, залежить від того, наскільки в

ній гарантовано взаєморозуміння» [276, с.163]. Цим обумовлена важливість поняття «інтерсуб'єктивність», яке посідає одне з центральних місць у рамках теорії соціального конструювання.

Слід зазначити, що у теорії соціального конструювання не робиться особливого акценту на певній особистості (до цього, зокрема, апелюють критики теорії, які стверджують, що при подібному підході суб'єктивність фактично втрачається, а індивід, наділений певними соціальними ролями, перетворюється на просту в системі соціальної взаємодії). Проте, теорія соціального конструювання заперечує безумовну підпорядкованість людей структурам, прагнучи показати діалектику взаємин індивіда та суспільства.

Дана модель знайшла яскраве втілення в концепції «соціальної дії» М. Вебера, де вперше було зроблено такий явний акцент на суб'єктивному характері цілепокладання. За Вебером, у житті людина постійно здійснює вибір між величезною кількістю суперечливих життєвих позицій і, ставлячи за мету, «зважує і робить вибір між цінностями ...» [81, с. 348]. Концепція Вебера має безпосереднє відношення до т. зв. активістської моделі соціальної дії: соціальний світ трактується не як сукупність жорсткорегламентованих норм і правил, але як «незавершене творіння», що добудовується у спілкуванні. Соціальні утворення розглядаються Вебером як соціальні елементи, що походять від соціальних дій індивідів. Саме за допомогою «...«оповсякденювання» як спадного процесу рутинізації культури встановлюється соціальний порядок.

Соціальна дія як «випереджаюче відображення» передбачає, що дотримання норм вимагає більш-менш вільної згоди на те з боку індивіда» [212]. У соціальній дії завжди присутні два моменти: суб'єктивна мотивація індивіда, який вкладає у свій акт певний сенс, і орієнтація на поведінку інших людей. Соціалізація і формування соціального буття індивіда в рамках подібного підходу виступає активним процесом. Вебер вважав передумовою свідомості соціального світу результат інтерсуб'єктивної домовленості, аналогічно тому, як у повсякденному житті людьми приймається на віру факт

існування законовідповідного світу, відповідного їх розумовим поняттям. Сама можливість соціальної дії не усвідомлювалася Вебером як проблематам, де він вбачав елементарну одиницю соціального життя – осмислену соціальну дію.

На думку Шюца А., що намагався пояснити соціальні феномени у співвіднесенні з тим «передбачуваним змістом», «...сам діючий пов'язує зі своєю дією, може стати повністю доступним і зрозумілим лише за допомогою дослідження феноменології природної установки» [444, с. 199]. З ім'ям Шюца пов'язане становлення феноменологічної соціології, що досліджує процес соціального конструювання з точки зору втілених у ньому форм людської діяльності та інтерпретації. Відштовхуючись від ідей Е. Гуссерля, феноменологічна соціологія показує, як людина конструює світ і як світ конститується в його свідомості. Конструювання соціального світу розглядається, передусім, як «...світ значень, пережитих і інтерпретованих людьми в їх повсякденному житті» [444, с. 482] і головним завданням є виявлення загальних правил приписування значень, що дозволяють створити зрозумілий і передбачуваний мір.

В контексті інтерпретації Шюца, суспільство є явище, створене і постійно відтворювати у взаємодії індивідів. Це своєрідна «сума об'єктів і подій в соціокультурному світі в тому вигляді, в якому вони сприймаються в досвіді повсякденного мислення людей, що живуть повсякденним життям серед інших людей, пов'язаних з ними безліччю відносин і взаємодій» [444, с. 202]. Саме думка про «життєвий світ» як про світ довіри, світ донаукової, природної установки, відкритого нам без питань, найбільше цікавила Шюца в теорії Гуссерля. Цей світ і є основою об'єктивно існуючого суспільства, який прагнуть зрозуміти його, але також можуть його конструювати: «існування інших людей, їх свідоме життя, можливість взаємної комунікації, історична даність соціальної організації і культури так само, як і світ природи, приймаються людиною в якості даності» [444, с. 482].

Соціальний простір у повсякденному житті, відповідно до теорії соціального конструювання, здається вже об'єктивним, закріпленим традиціями суспільства, і його найважливіші елементи систематизовані у зразках, які, як здається індивідам, є незалежними: «соціальний світ як об'єктивно осмислений світ передує своєму конструюванню індивідами; але без цього конструювання буденна реальність існувати не може» [499, с. 66]. Світ, що сприймається як само по собі зрозуміле в рамках природної установки, постійно інтерпретується, і соціальне конструювання, що має своєю метою соціальний порядок – це продукт людських дій, динамічний процес соціального відтворення, «сукупність всіх об'єктів і явищ соціокультурного світу, яким він представляється повсякденній свідомості людей, які живуть серед інших людей і пов'язані з ними різноманітними відносинами взаємодії» [444, с. 403].

Важливим є питання про те, як буденна свідомість бачить світ, діє в ньому і інтерпретує його (для експлікації становища людини у світі Шюцем вводиться поняття «біографічно детермінована ситуація»), причому особлива увага приділяється феномену інтерсуб'єктивності, оскільки саме в реальності повсякденного життя форми простору, часу, соціальних взаємодій є інтерсуб'єктивно організованими. Шюцем підкреслюється особлива роль типізацій (здебільшого, імпліцитних), втілених у т. зв. «наявному знанні». Всі форми пізнання та ідентифікації, які мають місце в повсякденному житті, ґрунтуються на явищі типізації, яке він описує, використовуючи термін «горизонт», іншими словами типізованість досвіду означає, що він відкриває горизонт очікуваного досвіду, схожого з тим, який вже було пережито. Накопичення типіфікацій дозволяє типовим чином окреслити соціальний простір, причому Шюц вважає, що визначення ситуації вже є дія, а інтерпретація світу є початковим способом діяння в ньому. Аналізуючи біографічно детерміновану ситуацію, «наявне» знання, визначення ситуації, Шюц також вводить принцип, названий ним релевантність, що визначає вибори індивіда, його відносини, рішення і зобов'язання.

Взаєморозуміння тісно пов'язане зі стереотипністю поведінки, що виявляється, наприклад, в узгодженості та конвенційності соціально-рольових очікувань, у використанні типових шаблонів міжособистісних відносин, в яких важливу роль відіграє мова, що є джерелом типізації та найбільш розвиненою системою знаків для людського спілкування. Людина, приймаючи рішення в повсякденному житті, не володіє вичерпною інформацією з приводу конкретних соціальних ситуацій, процесів, явищ тощо. У цьому полягає особливість повсякденного мислення, і головний його недолік у науковому розумінні полягає в тому, що воно може покладатися на різні джерела знання: і на факти, і на забобони, що і визначає ту чи іншу інтерпретацію дійсності. Однак поки подібний тип мислення дозволяє людині успішно функціонувати у світі, пристосовуватися до нього і перетворювати його, людина не має потреби в його зміні. В інтерпретації Шюца, повсякденне знання – це «знання рецептів» [444, с.79], оскільки ці рецепти задовольняють потребам, вони будуть прийматися на віру і використовуватися. Це буде тривати до тих пір, поки, під впливом певних факторів – внутрішніх чи зовнішніх, не виникне необхідність їх зміни.

Шюц, відштовхуючись від розробки поняття «соціальна дія» Вебера, пропонує таку інтерпретацію змісту природної установки: «...у своїй природній установці я припускаю, що світ наділений для інших людей таким же змістом, що і для мене, що мої дії, орієнтовані на інших, будуть розумітися ними аналогічно тому, як я розумію вчинки інших, орієнтовані на мене, тобто більш-менш наївно я припускаю існування загальної схеми співвіднесення для дій моїх та інших людей» [444, с. 109]. Автономний суб'єкт, який діє на підставі певних інтересів, який вважає себе «точкою відліку». Головна проблема полягає в тому, що існування, замкнене на собі самому, унеможлиблює ефективну взаємодію з іншими, а подібна взаємодія необхідна для збереження соціальної системи. Під «взаємодією» Шюцом розуміється процес, при якому «...індивіди здатні реально або потенційно відповідати на дії один одного, адресовані йому, що у свою чергу зобов'язує і

мене попередньо враховувати відповідь іншого, хто прийняв до уваги мою дію» [301, с. 582]. Це викликає потребу у взаєморозумінні, а воно забезпечується саме соціально сконструйованою реальністю. Конструктивна взаємодія виявляється більш вигідною, ніж переслідування виключно своїх цілей, принаймні, вона робить можливим існування суспільства протягом досить тривалого часу. Інші потрібні нам не тільки для того, щоб разом конструювати реальність, але і для того, щоб конструювати самих себе.

Розуміння, за Шюцом, проходить три стадії: розуміння знака самого по собі; розуміння того, що має на увазі інший, використовуючи цей знак; розуміння того, що він має на увазі, використовуючи цей знак саме зараз. Шюц вважає, що справжнє розуміння чужого смислу, що розуміється, не здійснимо, і «... чужий смисл, що розуміється, навіть при оптимальній інтерпретації залишається пороговим поняттям» [445, с. 84], оскільки він є суб'єктивним і корелює зі самотлумаченням, конституюється лише у межах індивідуальної свідомості: «...будь-яке справжнє розуміння Чужого спирається на акти самотлумачення розуміючого» [445, с. 82].

У повсякденному житті ми також користуємося вже готовими загальними знаннями, набутими у процесі соціалізації, вибираючи ті, які, на наш погляд, відповідають соціальному контексту, і конструюємо нові у процесі соціальних взаємодій. Таким чином, зважаючи на відсутність можливості вичерпного розуміння іншого, ми спільно у процесах соціальної взаємодії творимо загальну реальність, яка дозволяє нам більш-менш ефективно співіснувати. Будучи не в силах повністю зрозуміти внутрішній світ іншого, ми конструюємо зовнішній, зрозумілий, конвенціональний світ, світ зі своїми умовностями, правилами, традиціями, обрядами тощо. Світ повсякденного життя є рутиною, загальноприйнятою, сконструйованою соціально практикою. Метою конструювання є пристосування до світу, полегшення життя в ньому, але, оскільки повне взаєморозуміння неможливо, неможлива і ідеальна конструкція.

Викладені вище ідеї і, передусім, узагальнення та систематизація структур соціальногосвіту, проведені А. Шюцем, стали основою роботи Т. Лукмана і П. Бергера «Соціальне конструювання реальності», ключовими концептами якої є реальність і знання. На думку авторів роботи, передумови виникнення таких конструкцій суспільства, як соціальні інститути, необхідно шукати в біологічних особливостях людини, які не дозволяють йому достатньою мірою стабілізувати своє існування. Таким чином, прагнення скоординувати соціальне життя є антропологічною необхідністю, соціальний порядок є і людським продуктом, і безперервним людським виробництвом. Головною цінністю процесу соціального конструювання реальності є знання, оскільки всі дії індивідів пов'язані з наявністю у них певного знання. Знання є не тільки соціальним продуктом, але і інструментом зміни суспільства, а пізнання та усвідомлення соціального світу вже означає крок на шляху до його зміни.

В основі теоретичного конструювання знаходиться розуміння соціальної системи як єдності елементів і зв'язків у процесі соціальної взаємодії. Соціальне буття являє собою упорядковану систему соціальної взаємодії, яка є інтерсуб'єктивним світом. Ця реальність інтерпретується людьми, має для них суб'єктивну значущість, вона «виявляється об'єктивованою, тобто конституйованим порядком об'єктів, які були позначені як об'єкти до моєї появи на сцені» [43, с. 41]. До сутнісних характеристик соціального світу Бергер і Лукман відносять такі діалектичні аспекти, як:

- екстерналізацію (суспільство як суспільний продукт);
- об'єктивацію (суспільство як об'єктивна реальність);
- інтерналізацію (людина як суспільний продукт).

У результаті соціалізації та пристосування до суспільних норм індивід виявляється здатним змінювати навколишній світ відповідно до своїх установок, хоча можливість таких змін значною мірою обмежена існуючими соціальними інститутами та об'єктиваціями. Таким чином, соціальний світ

повсякденності «підтримує себе шляхом втілення в рутину» [43, с. 241], що і становить суть інституціоналізації. Крім цього, він також підтримується у взаємодії індивіда з оточуючими, головним чином, у спілкуванні, причому значимі інші, хоча і займають центральне положення в цьому процесі, не є єдиними його учасниками, важливі також і менш значущі соціальні суб'єкти.

Теорія соціального конструювання Бергера і Лукмана не розкриває в онтологічному аспекті проблем буття, тобто того, чим є соціальний простір незалежно від свідомості людей, вона прагне розкрити ті механізми, які дозволяють людям спільно конструювати соціальні взаємодії. Питання стосовно відповідності цієї конструкції не є першочерговим, важливим є те, наскільки вона соціально схвалена, оскільки за допомогою певних соціальних конструкцій у процесі співіснування людей вирішуються практичні проблеми. Системоутворюючим принципом даної концепції є виявлення механізмів, завдяки яким будується реальність, як вони спільно організовуються, який у результаті соціального конструювання має не онтологічний, а виключно соціальний зміст.

Один з основних проблемних аспектів в аналізі системоутворюючих елементів соціального простору полягає в тому, чи відбувається пізнання і конструювання в якомусь соціальному просторі або ж воно неминуче обмежене лише індивідуальною свідомістю, а соціальність – лише абстракція, що представляє собою насправді деяку схожість уявлень у індивідів. У теорії Бергера і Лукмана показані, з одного боку, індивіди, що підтримують своїми взаємодіями реальність, з іншого боку – реальність, що впливає на них у силу своєї фактичності. Тому теорія соціального конструювання досліджує ці процеси як з точки зору індивіда, так і з точки зору соціуму, аналізуючи при цьому структури, які виникають. Вихідним є положення, що конструювання реальності спочатку відбувається в індивідуальній свідомості (при цьому важливим є те, що індивідуальна свідомість формується в ході соціалізації, яка відбувається під впливом соціальних норм на людину), а потім ці індивідуальні смисли необхідно

скоординувати з іншими людьми, причому ця координація повинна відбуватися безперервно. Повсякденне життя розуміється як упорядкована реальність, що представляє собою інтерсуб'єктивний світ, де, на думку будь-якого індивіда, його природна установка відповідає природній установці інших людей.

Дана реальність інтерпретується людьми, має для них суб'єктивну значимість, вона «виявляється об'єктивувованою, тобто конституюваною порядком об'єктів, які були позначені як об'єкти до моєї появи на сцені» [43, с. 41]. Найважливішою знаковою системою є мова, яка являє собою сховище накопичених значень і життєвого досвіду, що передаються наступним поколінням. Мова здатна виходити за межі ситуації «тут-і-тепер» і з'єднувати різні зони повсякденного життя, інтегруючи їх у значиме ціле. Мова робить зрозумілою і «реальнішою» мою суб'єктивність не тільки для партнера у бесіді, але і для мене самого. Мова є «і основою, і інструментом колективного запасу знання» [43, с. 114] до мови може бути застосована метафора «конструктор реальності».

Завдяки соціальному конструюванню люди мають можливість адаптуватися до об'єктивно існуючої соціальної системи, яка повністю не підлягає осмисленню. Важливо не тільки те, як певна конструкція дозволяє особистості існувати у суспільстві, але й те, як вона допомагає соціальній взаємодії. Теорія соціального конструювання не заперечує впливу патернів на особистість і не стверджує безмежної свободи людини в конструюванні соціального простру, більше того, вона пояснює, як створені моделі поведінки, які можуть впливати на життя індивідів. Для пояснення цього П. Бергер і Т. Лукман використовують поняття «реіфікація», яка, відповідно, є кінцевим ступенем об'єктивації, через нього «об'єктивований світ перестає сприйматися як людське» [43, с. 146]. Інтерсуб'єктивність конституювання соціального світу є причиною набуття деякою мірою об'єктивної фактичності.

Особистість, в цілому, багато в чому визначається саме системою ролей і статусів, якими вона володіє в суспільстві: граючи ролі, індивіди стають учасниками соціального світу і роблять світ суб'єктивно реальним. П. Бергером і Т. Лукманом вказуються дві перспективи, на основі яких можна розглядати взаємозв'язок між знанням і ролями. У першому випадку ролі виявляються інституційними репрезентаціями і опосередкованими ланками у процесі поширення інституційно об'єктивуваних систем знання. Звідси випливає, що виконання ролей неможливо без знання інституційного порядку, і суспільство існує лише остільки, оскільки індивіди його усвідомлюють. У другому випадку роль є носієм соціально обумовленого знання, і виявляється, що індивідуальна свідомість соціально детермінована. Значна частина повсякденних взаємодій у принципі носить ритуалізований характер (під ритуалом тут розуміється стандартизований набір дій, що здійснюються в ситуаціях, що пропонуються традицією), причому коріння цього явища – в бажанні частково звільнитися від тієї величезної кількості рішень, які кожен з нас повинен приймати. Бергер і Лукман говорять про символічний універсум як про вищий рівень соціального світу, розуміючи під символічним універсумом «систему теоретичної традиції, яка увібрала різні області значень і включає інституційний порядок у всій його символічній цілісності» [43, с. 156]. Оскільки будь-яка соціальна реальність, на думку дослідників, ненадійна, і «всі суспільства конструюються перед обличчям хаосу», символічний універсум відіграє важливу роль: він «представляє собою захист від жаху», класифікуючи різні феномени в певних категоріях ієрархії буття і визначаючи сферу соціального в цій ієрархії. За допомогою таких концептуальних механізмів як міфологія, теологія, філософія, наука, створених для відображення виклику, кинутого «ретичними групами суспільства», символічний універсум не тільки легітимізується, а й видозмінюється [43, с. 166-168].

Дж. Серл пропонує бачення проблеми соціального конструювання виходячи з того, що людське суспільство починається не з соціальної

реальності, оскільки соціальність, заснована на колективній інтенціональності, властива і тваринам, а з інституціональної реальності, яка є можливою лише на основі біологічної здатності людини до символізації. Символ, особливо у мові, забезпечує перехід від біологічної до надбіологічної форми організації життєдіяльності – культури. Процес приписування об'єктам символічних функцій і перетворення їх в інституційні об'єкти Серл описує за допомогою двох категорій: конститутивних правил і перформативних речень, причому обидві ці категорії взаємопов'язані і для них велике значення має конвенціональний контекст: «Соціальні об'єкти завжди конструюються соціальними діями; і, в цьому сенсі, об'єкт тільки триваюча можливість дії» [354, с.12].

Пояснюючи природу соціальних інститутів, Серл вважає, що людина слідує тим диспозиціям, які розвинулися в ній під впливом сукупності конститутивних правил: «Ключем до вирішення проблеми існування соціальної реальності є поняття про колективно впізнані декларації статусних функцій, з яких будуються всі інститути нашої цивілізації» [354, с.16]. Люди не підсвідомо слідують цим правилам, але розвивають низку диспозицій, які дозволяють сприймати правила складних суспільних інститутів. Велика кількість інституціональних фактів може бути створена шляхом перформативних висловлювань: «...конструктивне правило дозволяє функції накладатися на мовну дію, тільки коли виконання цієї мовної дії у відповідних обставинах може створювати накладення цієї функції і таким чином створювати новий інституційний факт» [354, с.17]. Інституційна реальність народжується перформативно, тому мову Серл трактує як інституційну реальність: «...щоб мати інституціональні факти взагалі, суспільство повинно мати принаймні примітивну форму мови, в цьому сенсі інститут мови – логічно первинний відносно до інших інститутів. З цієї точки зору мова – базисний соціальний інститут у тому сенсі, що всі інші припускають мову, але мова не припускає інших...» [354, с.19]. Серл виокремлює такий аспект соціального конструювання, як некерованість

даного процесу, яка проявляється у розбіжності між моделлю і результатом – дуже поширене явище в контексті соціального конструювання. У рамках даної теорії соціального конструювання реальності підкреслюється, що соціальний порядок є лише продуктом людської діяльності, безперервним людським виробництвом, і ніякого іншого онтологічного статусу йому приписати не можна. Якщо система соціальної взаємодії постійно не відтворюється в повсякденних практиках індивідів, вона перестає існувати: «...той факт, що набір деяких відносин конструює умови істинності деякого поняття і той факт, що ці відносини зазвичай підсумовуються в підсумковому понятті ... не тягне за собою, що слово, що виражає це поняття, не може бути визначено ...» [232, с. 16].

Звертаючись до основних положень теорії соціального конструювання, інший відомий напрямок – етнометодологія, акцентує увагу на процесуальному характері соціальної дії. Згідно з Г. Гарфінкелем, дії, за допомогою яких здійснюється виробництво та управління обстановкою організованих повсякденних занять, ідентичні процедурам, які застосовуються для раціоналізації соціального життя. Це дає людям можливість уявляти соціальний світ як упорядкований: «Людині властиво аналізувати свій досвід у пошуку ситуації, яка актуальна для неї в даний момент. Іноді раціональність має відношення до того факту, що він аналізує ці дві ситуації у плані їхньої сумісності, а іноді – до його прагнення зробити речі порівняними» [98, с. 287]. Згідно з етнометодологією, вчинення і осмислення вчинків у процесі комунікації являють собою створення свого соціального світу, який постійно формується у соціальній взаємодії.

В якості провідного методу Г. Гарфінкель виділяв документальний метод інтерпретації, який полягає у «...відношенні до соціального явища як до «документа», що лежить в основі запропонованого патерну як до того, що «вказує на нього», і як до «виступаючого від його імені»» [98, с. 89]. Успішне спілкування вдається його учасникам тому, що вони інтерпретують свою поведінку як типовий приклад («документ») відомого зразка. Люди

докладають усіх зусиль до того, щоб конструювати соціальний простір таким чином, щоб він відтворював сенс. Суть соціальної дії етнометодологія вбачає у здатності типізувати те, що породжує соціальний порядок. Повсякденність повинна бути впорядкована, звична, передбачувана, близька, проте, вона не є статичною, вона динамічна за своєю природою, оскільки кожної секунди індивідами робиться вибір на користь того чи іншого вчинку. Люди приймають як даність те, що світ, незалежний від них, існує, оскільки щодня стикаються із обмеженнями, з якими змушені миритися, і з перешкодами, які потрібно долати. Положення про те, що світ, незалежний від нас, існує, є припущенням, яке необхідне для того, щоб мати сенс існування, тобто постулювання існуючого світу є для повсякденного мислення логічною необхідністю.

Ключове питання полягає в тому, яким чином кожна особистість може знати, що її конструкції, її світосприйняття є адекватним. По-перше, людина може судити про це на основі досвіду соціальної взаємодії. Конструювання індивідуального та соціального буття, безумовно, залежить від біологічних, когнітивних, соціальних, культурних та ін. умов, у будь-якому випадку в кінцевому підсумку визначається власним досвідом суб'єкта. Будь-яке знання прив'язане до дії, воно виступає як засіб організації досвіду. У цьому сенсі конструювання нерозривно пов'язане із соціальною практикою. По-друге, критерієм адекватності інтерпретації світу можуть бути інші люди. Звідси ми робимо висновок щодо значимості спілкування для конструювання реальності: спілкуванням є фактично те середовище, в якому здійснюється реальність.

Теорія соціального конструювання не заперечує факту «влади соціального», того, що створені поколіннями суспільні інститути перетворюються на форму примусу, і людина створює соціальний простір, який, врешті-решт, її обмежує. Тому конструювання соціального світу, згідно з П. Бурдьє, здійснюється завдяки структурам габітусу, що формують розумові і поведінкові установки індивідів, причому ці структури мають

соціальний генезис і засвоюються у процесі соціалізації. Структури габітусу можуть мати і мовний характер, але найбільш суттєві приписи, що формують габітус, передаються, згідно із Бурдьє, поза промови і свідомості. Соціальний світ прагне сприйматися як очевидний, тому завдяки габітусу ми отримуємо соціальний світ, який здається очевидним: «...можна зобразити соціальний світ у формі багатовимірною простору, побудованого за принципами диференціації та розподілу, сформованого сукупністю діючих властивостей в розглянутому соціальному універсумі...» [71, с. 15]. Більша частина наших дій, особливо тих, які виникають з габітусу, дії спонтанні, хоча вони не є вимушеними. Ілюзія перебування у сконструйованій власній реальності ніколи не буває настільки повною, як у випадку, коли люди діють, слідуючи схемам свого габітусу. Практика, за його думкою, скоріше неусвідомлена, ніж усвідомлена поведінка індивіда, що підкоряється правилам, які інтерналізовані із зовнішнього середовища у процесі активної взаємодії з ним: «Що існує, так це простір відносин, який настільки ж реальний, як географічний простір ...» [71, с. 18]. Виходячи зі судження про цілераціональні дії, він робить висновок, що індивіди керуються у своїй поведінці якоюсь соціальною нормою, чий вплив вони навряд чи усвідомлюють.

Іншу концепцію діалектичної взаємодії соціальних структур та індивідів пропонує Е. Гідденс, описуючи гру структур і дій, де «дії пояснюються структурними імперативами, а структура і її історія розглядаються як наслідки індивідуальних дій» [103, с. 58]. Гідденс стверджує, що суб'єктів діяльності і структури не можна розглядати в якості незалежних категорій, обов'язково повинна бути врахована їх дуальність. Передусім, Гідденс розмежовує поняття «структура» і «система»: структура для нього є набір правил, що відносяться до трансформації практик і сприяють виробництву або відтворенню соціальних інститутів: дані правила є одночасно і результатом, і умовою, засобом діяльності індивідів. Структура існує поза часом і простором, виявляється в пам'яті індивідів у вигляді

патернів соціальної практики, але вона не тільки примушує, вона створює можливості для соціальної взаємодії і особистісної реалізації. Під системою розуміються «стійкі сукупності дій індивідів або груп, що відтворюються у просторі і часі, які постають як соціальні практики, а структурації є умовами, які визначають послідовність і мінливість структур» [103, с. 64], а також соціальних систем.

Структурою, за Гідденсом, є «і людські дії, і середовище, в якому відбуваються дії» [104, с. 121]. Це означає, що структура, перш за все, являє собою певні повторення дій. Подібне повторення забезпечує не тільки контекст, але якусь структурну схематичну конструкцію, і структура через цю конструкцію обмежує будь-яку дію агента в даний момент часу і в даному місці. Це, безумовно, відповідає логіці розвитку інститутів: упродовж суспільної практики людьми знаходяться деякі прийнятні зразки, шаблони поведінки, які поступово через повторення і оцінку перетворюються у стандартизовані звичаї і звички. Через деякий час ці шаблони і зразки поведінки підтримуються громадською думкою, приймаються і узаконюються, на основі чого розробляється система санкцій. Порушення рутинної поведінки, зазвичай, викликає соціальне несхвалення. Значимість рутинних процедур полягає в тому почутті захищеності, «онтологічної безпеки» [103, с. 18], яке вони дають будь-якому представникові конкретної соціальної системи, який слідує тим чи іншим моделям поведінки. Всі соціально сконструйовані універсум мінливі, оскільки вони є історичними продуктами людської діяльності, і зміни відбуваються в результаті діяльності людей.

Сам зміст соціальної системи має подвійне значення: з одного боку, він є продуктом організаційної діяльності людей, а з іншого – полем діяльності, спрямованої на розвиток і вдосконалення системи. Така подвійність змісту соціуму обумовлює лише відносну стійкість його структурних компонентів внаслідок активного впливу на їх розвиток суб'єктивного фактора. Ця обставина і породжує нелінійність соціальних змін у процесі розвитку

сучасного соціуму. Саме ці ознаки соціальної системи – її нелінійність і відкритість, виступають у якості необхідних умов для «...виникнення процесів самоорганізації та саморозвитку у процесі відможемо ворення структур інформаційного суспільства» [187, с.37].

Узагальнюючи погляди на сутність соціального конструювання, можемо відначити, що конструювання соціального простору – це відтворення певної соціокультурної системи індивідами в процесі соціальної взаємодії.

Процеси інформатизації та віртуалізації суспільства мають «соціотехнічний» характер [9, с.86], виступають базисом науково-технічного та соціально-економічного розвитку, будучи відмінною рисою розвинених у технічному сенсі країн та роблять істотний вплив на систему соціальної взаємодії. Відбувається прогресивно наростаюче використання інформаційних технологій (зокрема, комп'ютерних технологій та технологій віртуальної реальності): «Інформатизація суспільства істотним чином впливає не тільки на коеволюцію природи і суспільства, а й стає важливим ресурсом подолання соціальних ризиків, породжуючи водночас нові» [174, с.193]. При цьому інформатизація суспільства постає як сукупність взаємопов'язаних технічних, економічних, політичних і соціокультурних чинників, які забезпечують широкомасштабний інформаційний обмін у соціумі з метою подальшого його розвитку повинна бути органічно пов'язана із підвищенням інтелектуального потенціалу особистості, що сприяє підвищенню інформаційного потенціалу суспільства.

Накопичення інформації та розвиток засобів інформаційного обміну призвело до того, що зараз людська цивілізація стала глобальною складною і диференційованою системою: «Обмін інформацією в людському суспільстві – проблема, до якої в наш час відзначається цілком закономірне різке зростання інтересу. Це пов'язано, передусім, з тим, що за останні десятиріччя зросло значення інформації, підвищилася її вага в соціальних організаціях, змінилося її співвідношення з іншими факторами суспільного прогресу.

Інформація набуває все більшої цінності не тільки як умова успішної практичної діяльності людей, а й сама по собі» [435, с. 6]. У даному контексті віртуальний інформаційний простір виступає як міра необхідного під час соціальних перетворень: «Більш конструктивні теорії, що намагаються виявити культурні наслідки виробництва, розподілу та обробки інформації, що стали конституюючими умовами тих соціальних структур, які виникли у промислово розвинених країнах під впливом комп'ютерної революції. Це, у свою чергу, викликає дискусії про те, яким чином таке нове значення інформації має оцінюватися з точки зору суспільства» [48, с. 107].

Інформація, що надходить у свідомість людини за допомогою використання ресурсів віртуального простору, інтеріоризується свідомістю, перетворюється у знання, на основі якого, у тому числі, конструюється соціальний простір сучасного суспільства і здійснюються соціальні комунікації, тобто відбувається екстеріоризація соціального досвіду: «інформація є вибором, що запам'ятовується, одного варіанта з декількох можливих і рівноправних» [433, с. 13], причому ця дефініція не суперечить іншим визначенням інформації. Наприклад, динамічна теорія інформації дає пояснення тому, як відбувається у свідомості людини переробка інформації, проводиться знання, необхідне в соціальній діяльності й соціальному конструюванні.

Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального в умовах становлення інформаційного суспільства має свої особливості. Інфокомунікаційні технології, на відміну від усіх попередніх їм комунікаційних систем минулого, конструюють в тому числі й символічний простір, що має віртуальний характер. Зараз відбувається стрімке формування суспільства знання, якому притаманні такі пов'язані між собою детермінанти, як безпрецедентне зростання інформаційної насиченості практично всіх сфер суспільної системи, входження інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльність соціуму і людини, докорінні зміни моделей соціальної

взаємодії тощо. Це призводить до того, що саме в інформаційному типі суспільного устрою інформаційно-комунікаційні технології відіграють значну роль у життєдіяльності людини. В результаті їх впливу на людину формується певна модель навколишнього соціального світу, яка, у свою чергу, використовується для конструювання соціального простору.

Сучасна інформаційно-комунікаційна система, на відміну від усього попереднього історичного досвіду минулого, конструює символічний простір, що володіє віртуальним характером, і в силу цього має свою специфіку: «...символічне існування людей повністю охоплене, повністю занурене у віртуальні образи, у вигаданий світ, світ, в якому зовнішні відображення знаходяться не просто на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом» [201, с. 351]. Цей простір не є деякою даністю, а є об'єктом діяльності, як індивідуальної, так і колективної.

Інформація, віртуальна комунікація, віртуальна взаємодія стають необхідним ресурсом для реалізації нового етапу соціального розвитку, який, у свою чергу, призводить до змін, резервуючи потенціал подальших можливих соціальних трансформацій: «...на початку ХХІ перетворююча діяльність людини почала ґрунтуватись на інформації...» [329, с. 214]. Інформація виступає як інтегративне відображення всього комплексу соціальної практики в різних структурах суспільного буття, що свідчить про відображення інформацією не тільки закономірностей розвитку соціуму, але так само і фундаментальних проблем, невирішеність яких обумовлює деяку стохастичність в орієнтації вектора суспільного розвитку. У даному контексті інформація тісно пов'язана із закладеними в соціальній системі ресурсами розвитку: «Інформація стала масовим і універсальним посередником у всіх видах соціальної взаємодії, оскільки торкнулася саме субстанційних основ соціального, оскільки універсальне і субстанційне виражене у загальному зв'язку» [174, с.58].

Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору корелює із функціонуванням простору віртуального. Усі видозміни

базових системоутворюючих елементів знаходять у просторі віртуальному своє відображення, що дає можливість індивідові розширювати можливі вектори майбутньої практичної діяльності, втілювати їх, змінюючи соціокультурне середовище. Відбувається перетворення інформації індивідом, коли отримане знання дозволяє не тільки відтворювати соціальний світ, а й моделювати свій віртуальний інформаційний простір.

У контексті інформаційної моделі властивості когнітивної системи (наприклад, свідомості) розуміються не тим, що «відбиває» світ, а таким, що займається «обчисленням», тобто переробкою інформації. Це дозволило прийти до наступної дефініції свідомості і «...правомірно інтерпретувати її як емерджентну інформаційну властивість (здатність) когнітивної системи, як свого роду керуючий логічний пристрій, який не еквівалентний фізичним властивостям нейронних структур мозку, фізичним (нейробіологічним і фізіологічним) пристроям, на роботі яких він базується. При такому інформаційному підході до свідомості дуалізм фізіології людини і його психіки виявляється легко переборним. Психіка (мислення, свідомість тощо) – це комплекси свого роду логічних пристроїв, що функціонують на інформаційних рівнях активності когнітивної системи» [47, с.72-73].

Сьогодні суб'єкт пізнання – це людина, яка використовує інформацію безпосередньо як засіб конструювання свого індивідуального та соціального буття, формуючи з її допомогою свої цілі і визначаючи спрямованість і структуру дій, постійно долаючи невизначеність, яка об'єктивно присутня в соціальній практиці. Особистість також виступає джерелом власної інформації, відображаючи свої уявлення і ставлення до будь-яких подій. Таким чином, ще одним важливим елементом у соціальному конструюванні на сучасному етапі є інформаційне середовище віртуального простору. Істотним тут є те, що саме особистість створює і формує його.

Висновки до розділу II

Методологічний аналіз віртуального простору дозволяє констатувати, що сучасний соціокультурний процес характеризується зростаючою складністю, нелінійністю розвитку соціальної системи, дивергенцією етнокультурних, соціально-економічних, геополітичних складових, поглибленням тенденцій глобальних кризових явищ тощо. Філософський аналіз процесів, властивих сучасному суспільству, вимагає виявлення загальних інтегральних атрибутів соціуму, що дозволяють сформулювати моделі подальшого суспільного розвитку.

Категорії «простір» і «час» належать до фундаментальних наукових категорій. Незалежно від відмінностей між тлумаченням простору, які існують у царині соціально-філософської думки, загальним для них виявляється уявлення про простір як про невід'ємний, самостійний структурний елемент соціального буття. Використання поняття «соціальний простір» у філософії породжує багатогранну смислову наповненість, яка ще більше посилюється відмінністю світоглядних позицій дослідників. Доступний людині фрагмент простору являє собою соціально детерміновану форму свідомості, дозволяючи говорити про його соціальність. Таким чином, соціальний простір є явищем соціального буття як цілого, де «соціальність» окреслює обрій просторовості залежно від рівня розвитку людини і суспільства.

Соціальний простір як предмет аналізу в контексті даного дослідження актуалізує проблему взаємозалежності з віртуальним простором. Віртуальний простір стає невід'ємним атрибутом сучасного суспільства та визначає вектори соціальних перетворень у різних соціальних сферах – економіці, політиці, культурі, релігії тощо, динаміка яких корелює із особливостями конкретного суспільства, а також виступає як один з чинників впливу на соціалізацію особистості.

Процес конструювання соціального світу викликаний тим, що люди, намагаючись отримати знання про навколишній світ, створюють соціальний

простір за допомогою знаків і символів, що дозволяє здійснювати ефективну соціальну взаємодію. Конструювання соціального простору сучасного суспільства неможливе без урахування специфіки трансформаційних процесів, притаманних суспільству у глобальному масштабі, зокрема, становлення інформаційного суспільства, під впливом якого склалася нова комунікаційна система, яка внесла істотні зміни в сучасну культуру, та надає суттєвий вплив на життєдіяльність людини в умовах впливу потужних інформаційних потоків на людську свідомість, при цьому подальший розвиток інформаційного суспільства неможливий без створення ще більш потужних інформаційних систем.

У процесі освоєння людиною навколишнього світу відбувається опредмечування інформації, фіксація її в соціальній пам'яті. Та частина інформації, яка сприяє розвитку системи, допомагає встановити найбільш оптимальні відносини у взаємодіях між окремими індивідами і співтовариствами, а також між природою і суспільством, закріплюється у штучній, надбіологічній програмі існування. Подальший розвиток суспільства в сучасних умовах неможливий без посилення інформаційного потенціалу конкретного суспільства, впровадження нових інформаційних технологій та інформаційних систем у процеси, які пов'язані з конструюванням та відтворенням індивідуального та соціального буття.

Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального в умовах становлення інформаційного суспільства має свої особливості. Інфокомунікаційні технології, на відміну від усіх попередніх їм комунікаційних систем минулого, конструють в тому числі й символічний простір, що має віртуальний характер.

Розділ III

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ОСМИСЛЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

3.1. Екзистенції віртуального простору у сучасному суспільстві

Простір сучасного соціуму під впливом інформатизації та глобального поширення комп'ютерних мереж набув ще один структурний компонент – віртуальний простір. У контексті соціальної філософії розгляд даної проблематики має фрагментарний характер.

У роботах, присвячених філософському осмисленню «віртуального простору», подані різні обґрунтування тих чи інших аспектів цього поняття. Однак цілісного, системного і, найголовніше, завершеного аналізу філософської сутності даного поняття на сьогодні немає. У зв'язку з цим, мета запропонованого підрозділу зводиться до виявлення екзистенціальних підстав даного соціокультурного явища, що дозволить виявити його світоглядну і метафізичну значущість.

Найбільш поширене трактування віртуального простору передбачає існування безлічі просторів (соціального, культурного, політичного, релігійного тощо), які не зводяться один до одного, в яких протікає соціальне і індивідуальне буття. На ньому ґрунтується також ідея поліонтологічності, тобто включеності індивіда в ці простори та виявляє себе як в міфологічному, релігійному, езотеричному, так і у філософському світогляді. Прикладом може бути онтологічний плюралізм і дуалізм, які знаходять своє вираження в концепції множинності світів, зокрема, квантової механіки, космології, синергетики. Сьогодні ідея поліонтичності активно розробляється в такому напрямку як віртуалістика [292, с. 94]. У контексті вищевикладеного також слід виділити концепцію В. Ємеліна, який, спираючись на роботи Ж.Дельоза і Ж.Бодрійяра використовує поняття «симулякр» і характеризує віртуальний простір як «... організований простір симулякрів – особливих

об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій фіксують не схожість, а відмінність із референтною реальністю» [154, с. 15].

Для другого напрямку у вивченні проблем віртуального простору характерно визначення його як виду буття. Все розмаїття існуючих підходів до трактування поняття буття пояснюється не тільки різним тлумаченням самого терміна і близьких до нього за змістом понять (сущє, існування, реальність), але і змістом категорій небуття (ніщо, становлення тощо): «Нарешті, заглиблення буття в небуття і заглиблення небуття в буття, що відбувається постійно, суцільно і безперервно, вже містить у собі ключ до розуміння ... віртуальної реальності, оскільки підстави для її аналізу вже закладені в сутності становлення. При цьому говорити слід, на нашу думку, саме про віртуальну реальність, але не просто віртуальне буття, яке, до речі, передбачає наявність і віртуального небуття» [349, с. 24].

На сьогоднішній день не існує однозначного визначення терміна «віртуальний простір», оскільки в полі філософського дискурсу найбільш обговорюваними термінами є «віртуальна реальність», «віртуалізація», «віртуальність» тощо, тому в даному дослідженні під віртуальним простором автором розуміється «форма буття елементів суспільства як соціальної системи, опосередкована комп'ютерними технологіями, що спричиняє інтенсифікацію соціокультурних перетворень».

У контексті тлумачення постструктуралізму соціальна система представлена як «єдність ряду умов явищ» [201, с. 297], укладена в межі просторово-часового контексту, який визначає її сутнісні ознаки і властивості. Чуттєве сприйняття дає нам соціальний час та простір лише як вимірювану величину, як раціоналізацію загальної системи «відносин речей взагалі» [193, с. 66]. Апелюючи до Канта, можна позначити залежність чуттєвого сприйняття і досвіду від соціального суб'єкта, а саме від притаманних йому форм чуттєвості – часу і простору, «які нібито складають схеми та умови всього чуттєвого в людському пізнанні» [193, С.293]. Аналізуючи простір і час, Кант закріплює за ними віртуальність як апріорі

закладену в них властивість: «Починаючи з Іммануїла Канта, філософія поступово розвивалася від ідеї унікальної реальності єдиного незмінного світу до ідеї безлічі світів. Кант елімінував поняття світу задалегідь даного, помістивши основні форми не у зовнішній світ, але в людську свідомість. Категорії розуму (причинність і матерія) разом із формами чуттєвого пізнання (простір і час) впорядковують хаотичні дані чуттєвого сприйняття...» [86, с. 57].

У концепції соціального простору та часу (із постструктуралістських позицій) затверджуються наступні положення. По-перше, через відношення із часом та простором встановлюється сама соціальна система. По-друге, соціальний час та простір – це не онтологічна константа, а скоріше результат соціальних відносин. По-третє, соціальне відношення може бути представлено у вигляді просторово-часового становлення. Однією з кардинальних властивостей об'єктів соціальної системи є їх розрізнення. Структурованість відмінностей всередині соціальної системи робить фундаментальним її тлумачення на ґрунті соціального часу-простору. Існування структур, що є в основі взаємодій соціальних об'єктів, підтверджує їх соціальний генезис [71, с.181].

Час та простір виступають невідемними складовими соціальної системи, «...задаючи сенс цього співвідношення» [148, с. 44]. Соціальний час та простір є основою зв'язків об'єктів та явищ соціального світу, оскільки з певною часткою умовності воно може бути представлено як «комплекс відносин, в яких формується можливий соціальний досвід» [213, с. 53]. В якості підґрунтя дослідницької діяльності, яке конструює суспільство як соціальну систему, простір розуміється як взаємне розташування елементів системи, а час – як їх послідовність. Таким чином, основними топіко-темпоральними характеристиками об'єктів соціальної системи виступають впорядкованість і мінливість. Структура часу та простору соціальної системи передусім обумовлена соціальними відносинами [213, с. 51], які визначають, з якою ймовірністю події між собою пов'язані. Саме соціальні відносини

визначають просторово-часові інтервали, які займають об'єкти соціальної системи.

Соціальний час та простір не можна уявити як щось, що не залежить від того, що відбувається в соціальному світі. Соціальні відносини не просто існують в якомусь фіксованому часі та просторі, навпаки, вони задають їх певну топологію, структуру близькості між подіями, що утворюють тимчасові послідовності. Своєрідність соціальних часу та простору полягає не тільки в їх фізичній природі або метафізичній сутності, а у взаємовідносності та варіабельності об'єктів самої соціальної системи. Щоб визначити параметри впорядкованості соціальної системи, що мають просторовий сенс, використовується величина, що описує мінливість – час. Часовий інтервал визначається специфікою протікання подій у часі в конкретній точці простору. У контексті термінології Щюца, який розрізняв природну, фізичну і соціальну реальності, між природним світом і людиною виникає якесь середовище-посередник, яке з часом перетворюється на самодостатню реальність, замість попередньої реальності як такої. Технологічно продукований віртуальний простір втрачає статус належної виключно сфері техногенних феноменів і стає «метафоричною реальністю», що дозволяє визначити контури соціальних трансформацій.

Існують численні різновиди соціального часу, до кожного з яких прилягає різновид соціального простору, спрямовані на розуміння специфіки соціальної системи і мають важливе значення для наукового дослідження. Також вони мають значення для аналізу соціальних систем у транзитивних станах, що відбувається в неминучі перехідні періоди суспільних структур.

У даному розділі для аналізу особливостей соціального простору та часу сучасного суспільства, а також його невід'ємного структурного елементу – простору віртуального, буде використана концепція трансформаційного часу І. Валлерстайна. Відповідно до його дослідницької позиції «кожна пора має (відповідний) простір, і кожний простір (свій) час, і певні типи часу і простору йдуть один з одним» [516, с.20], тому « час і

простір не є двома окремими категоріями, а однією, яку я буду називати «часом-і-простором» [516, с.11]. Валлерстайн виділяє п'ять видів часу-простору:

- 1) подієвий геополітичний;
- 2) циклічно-ідеологічний;
- 3) структурний;
- 4) нескінченний;
- 5) трансформаційний.

Кризи і зміни не відносяться до циклічно-ідеологічного часу-простору, незважаючи на його здатність визначати кожен нижню точку циклу як кризу і кожен вищу точку циклу – як зміну в бік якісно нового прогресивного соціального устрою. Циклічно-ідеологічний час-простір повторюється у своїй основі, хоча і у формі спіралі.

Структурний час-простір пов'язаний із сучасними соціальними системами. Вони продовжують існувати, оскільки їм притаманні деякі незмінні риси, інакше вони не мали б ознаками системи. Але оскільки це історичні системи, тому вони постійно змінюються в кожній деталі, включаючи їх часові та просторові параметри. Ця напруга між циклічними ритмами і соціальними тенденціями – визначальна характеристика геоісторичної соціальної системи. У такій системі завжди є протиріччя, які мають на увазі, що вона повинна в певній точці прийти до кінця.

До двох типів часу – подієвому і нескінченному, Валлерстайн додає два часових типи, згідно із класифікацією Ф. Броделя (циклічно-ідеологічний і структурний), а також особливий тип часу-простору – трансформаційний. Даний тип Валлерстайн пов'язує з якісним часом, періодом особливо інтенсивних звершень і перетворень, який протилежно геометричній моделі чисто кількісного, рівномірного часу: «Трансформаційний «час-і-простір» пов'язаний із поняттям структурного «часу-і-простору», оскільки він може наступити, тільки якщо структури – історичні системи – підійдуть до точки

біфуркації з невизначеним результатом [517, с. 22]. Таким чином, Валлерстайн пропонує диметричну і нерівномірну діалектику їх взаємодії.

На наш погляд, трансформаційний простір-час у даній інтерпретації відображає специфічність і унікальність соціального простору сучасного суспільства, яке під впливом трансформаційного потенціалу простору віртуального підпадає під суттєві перетворення. Як вже зазначалося раніше, підставою формування віртуального простору став перехід до постіндустріального, або інформаційного суспільства, базисом функціонування якого є інформація і технології, що дозволяють оперативно працювати з нею. Одне з провідних місць посіли комп'ютерні технології, зокрема, глобальні комп'ютерні мережі, які стали технічною основою віртуального простору. Виникаючи в умовах соціокультурних трансформацій, віртуальний простір впливає на соціум, змушує відмовитися від уявлень про універсальний час та простір соціальної системи, які існують у науці, оскільки надає можливість конструювання індивідуального простору та часу.

Віртуальний простір постає як «форма існування, різновид буття у формі тотожності матеріального та ідеального, інтегральна якість, що породжується механізмом репрезентативної належності взаємодіючих елементів складної системи» [298, С. 109]. Слід зазначити, що на сучасному етапі спостерігається настільки тісна конвергенція віртуального і соціального, що можна говорити про віртуальний простір як один зі способів конструювання соціального буття: «стрімка «мережевізація» суспільства не є випадковим ефектом соціального розвитку і не залишає непорушними інші сфери соціального буття. Мережевий початок глибоко зачіпає структури сучасного суспільства і змушує суспільство жити і бачити речі по-новому» [278, с. 56].

Для визначення екзистенцій віртуального простору слід виходити з однієї з відмінних його характеристик – символічності, коли основними її елементами виступають знаки-символи, знаки-образи, утворюючи

символьно-знаковий концепт. Якщо виходити із вже згадуваного принципу постнекласичної науки, який пояснює зміну історичних епох зміною типів комунікацій, то, слідуючи Ж. Бодрійяру, Р. Барту і Ж. Дельозу, інтерпретуючих культуру в тому числі як систему комунікацій, наповнену знаками, можна трактувати сучасне суспільство як суспільство споживання знаків, а не тільки матеріальних продуктів, в якому існує досить умовна демаркація між соціальним простором і його символічним відображенням. Поняття «віртуальний простір» часто виводиться безпосередньо із поняття постмодерністської симуляції, в якій образ і реальність зливаються. Змішання стилів, толерантність, різноманіття, прийняття інновацій і змін може бути виражено ідеєю т.зв. «ігрової» причетності. Вона створює тотальну модель навколишнього середовища, які, на думку Ж. Бодрійяра, народжують «велику Культуру тактильних комунікацій, на прапорах якої, техно-люміна-кінтетичний простір і всеосяжне спаціодинамічне видовище» [54, с. 148.].

Найчастіше при аналізі а віртуального простору відбувається протиставлення його простору соціальному, проте це не зовсім коректно: «Людина входить у новий техногенно виготовлений світ і його свідомість «формально» відокремлюється від реального світу і переходить немов у «паралельний» простір, в інший світ, причому це світ не тільки споглядань, а світ реальних дій і переживань» [117, с. 101]. Віртуальний простір має суттєвий вплив на існуючу систему соціальних відносин і породжує віртуалізацію соціальної дійсності.

Віртуальний простір це, передусім, світ можливий, але світ, який існує. На це звернув увагу ще Декарт: будь-яка фантазія нічого не творить заново, а лише комбінує окремі елементи вже існуючого. Цей же принцип лежить в основі одного з пізнавальних процесів – уяви. У будь-якій штучно створеній ситуації є межа створеності. Плоди діяльності людського генія, на відміну від божественного інтелекту або від природи, є вичерпними. Не можна проникнути в ті шари творіння, які не продумані і тим самим не створені»

[108]. Однією із фундаментальних властивостей діяльності людини є просторово-часова орієнтація, адекватна чотиривимірному сприйняттю навколишнього світу [148, с. 146]. Більш того, розподіл функцій між півкулями опосередковується через просторово-часові фактори: «Здібності, властиві виключно правій півкулі, пов'язані зі сприйняттям просторових відносин. Можливо, що саме тоді, коли в лівій півкулі розвивалася мова – символічна система більш високого рівня, ніж будь-яка сенсорна система однієї модальності, в областях правої півкулі розвивалися способи подання дво- і тривимірних відносин зовнішнього світу, що вловлюються за допомогою зору, дотику і рухів: «Хоча права півкуля зазвичай характеризується як більш «просторова», ніж ліва, її, мабуть, точніше описувати як «маніпуляційно-просторову», тобто вона володіє здатністю маніпулювати з просторовими патернами і взаємовідносинами» [466, с.91]. Однак слід зазначити, що в даний момент таке трактування властивості віртуального простору не повною мірою його відображує, оскільки віртуальний простір породжує ряд явищ, які не мають аналогів у реальному соціальному просторі.

Час формувався разом із людиною і в деякому сенсі в ній самій. Завершальний етап антропосоціогенезу характеризувався фіксацією цілісності світу в його взаємозв'язку із дискретністю часу. В індивідуальній свідомості точкою «розгортання» часу як субстанції, даної людині ззовні як однієї з ключових умов її буття, виступає в тому числі простір, який його оточує: «Справжнє – називаючи його саме по собі, ми вже думаємо також про минуле майбутнє, про «Раніше» і «Пізніше», на відміну від Тепер. Але теперішнє, зрозуміле від «Тепер», абсолютно не схоже на теперішнє в сенсі справжнього багатолюдного свята. Ми тому ніколи не говоримо і ніколи не зможемо сказати: це було «теперішнє» свято замість «справжнє»» [421, с.397]

Принцип організації віртуального простору видозмінює звичні трактування таких понять, як час і простір, являючи собою свого роду

простір інформаційних потоків із відсутністю часових меж: «Традиційне уявлення про простір як про абстрактні відстані, тобто через призму здатності предмета подолати його за певний відрізок часу, не може бути в мережевому контексті направляючим орієнтиром, оскільки в сучасному контексті соціальних переміщень змінилися осі координат» [278, с. 59]. У віртуальному просторі локальність сприймається багато в чому, як вимушеність, як необхідність, пов'язана з тілесністю буття. Просторовість перестає сприйматися як обмеженість, і нове сприйняття часу сприяє цьому: в мережевих спільнотах час локалізується всередині них і сприймається як тривалість процесу, а не як природний цикл. Простір немов пригнічує темпоральність, часовий вимір, внаслідок чого з'являються якісно нові явища, при яких події, що відбуваються в часі, не корелюють зі звичними ритмами соціальних процесів. Віртуальний простір породжує багат шаровість часу: в той самий момент часу виконуються кілька операцій або завдань. Вирахуваність часу втрачає своє значення і трансформується у тривалість процесів, до того ж асинхронну із простором соціальним.

На трансформацію уявлень про час у віртуальному просторі звертає увагу Мануель Кастельс. Він виділяє дві форми трансформацій, що виникають внаслідок одночасної трансляції безлічі повідомлень різними каналами зв'язку та їх об'єднання в гіпертекстові потоки, які проявляються у відчутті безперервного характеру образів інформаціональної культури, з одного боку, з іншого – відчутті ефемерності їх існування. Усвідомлення власного буття спочатку немов «стягнутої» в одну точку тимчасової структури розвивалося у межах просторових уявлень (як локально-конкретних, так і абстрактно-космогонічних) і лише поступово дистанціювалося від них.

Будучи спочатку смутно усвідомлюваною, спадкоємність часів неодноразово переривалася і поновлювалася знову у процесі еволюції первинних соціальних структур, на основі яких народжувалися цивілізації з притаманною їм безліччю світоглядів: «Початкове відчуття тривалості подій

включалось у сприйнятті палеоантропом просторових форм, лише поступово складна система часу людини, строкатий спектр різних форм часу, сконцентрованих в неоантропа, збагачували природу палеочасу, трансформуючи його в історичний час, у фактор відтворення суспільної людини – носія соціальної форми руху ... біочас, палеочас, історичний час ...містять у своєму обсязі тимчасові відносини біологічної еволюції, становлення соціального та історії культури» [459, с.106].

Людина, відірвана з потоку соціальних відносин і занурена у віртуальний простір та час, але зберігаючи всі апріорні форми сприйняття соціальної дійсності, стикається із проблемою суб'єктивного відтворення, реконструювання соціальних смислів і подій, оскільки соціальний час передбачає інтерсуб'єктивність сприйняття тривалості та послідовності зміни соціальних процесів. Це і призводить у дію механізми конструювання специфічного сприйняття послідовності подій у віртуальному просторі та часі, де є принципова відмінність розуміння часу в онтологічному контексті як об'єктивної послідовності подій і соціального часу як ціннісно-орієнтованої форми сприйняття подій і наділення їх тими чи іншими соціальними смислами.

Звичайна рухливість соціального часу і його можливість стати здатним до деконструкції призводять до прояву феномена витіснення людини з меж цього часу. Вперше про час суб'єкта заговорив Ж. Дельоз, позначаючи його поняттям «суб'єктивність пасивного суб'єкта»: «Особливості виникають в околиці охоплених ними сингулярностей; вони виражають світи як цикли серій, що сходяться та залежать від цих сингулярностей. У тій мірі, в якій позначуване не існує поза своїх виразів – тобто поза позначаючих його індивідуальностей, – світ дійсно є «приналежністю» суб'єкта, а подія дійсно стає аналітичним предикатом суб'єкта» [135, с.142]. Пасивність суб'єкта полягає саме в його «перебуванні в соціальному часі і в той же час неможливості впливати на даний ні в напрямку минулого, ні у напрямку до майбутнього» [136, с.96]. Соціальний час передбачає встановлення

відношення людини до світу, що робить її прив'язаною до норморегулюючої дії: діюча людина вибудовує відносини зі соціальним і об'єктивним світом: «Діями я називаю тільки такі символічні виходження назовні, за допомогою яких дійова особа ... знаходить відношення принаймні до одного світу (але постійно також до об'єктивного світу)» [274, с.158].

Принципово важливою є включеність суб'єкта в межах його екзистенціального світу у процесі соціального часу. Індивідуальний час може бути відтвореним тільки за умови його осмислення самим суб'єктом, він безумовно залежний від соціального, при цьому процес визначається особистою зацікавленістю соціального суб'єкта у визнанні повсякденності. В іншому випадку час даного суб'єкта не може бути вписано в контекст часу соціального. У віртуальному просторі, навпаки, індивідуальний час існує незалежно від будь-яких зовнішніх факторів, при цьомуна це не впливає динамічність процесів, властивих віртуальному простору, а також репрезентація дійсності в рамках соціального часу, що накладається на них.

Соціальний час фіксується в його модифікаціях: минуле – майбутнє. Саме минуле і майбутнє в їх соціальному вираженні легітимізуються у свідомості суспільства. Минуле і майбутнє тут представляються логічними опозиціями. Існування кожної з них можливо, оскільки існує або передбачається існування іншої. Дані модифікації сприймаються як відносини «перед і після», що чітко виявлялося у значенні суб'єктивного сенсу в екзистенціальній філософії. Ж.-П. Сартр здатність сприймати події в послідовності «перед – після» називає статикою, а здатність деяких «перед» упродовж часу ставати «після» – динамікою часу: «Справді, в певному сенсі можна сказати, що тимчасова статика може бути розглянута окремо як певна формальна структура тимчасовості, що Кант називає порядком часу, а динаміка відповідає фактичній течії, або, слідуючи термінології Канта, ходу часу» [353, с.160]. У просторі віртуальному відбувається локалізація часу і суб'єктивне відтворення модифікацій часу можливе лише в ситуації

символічного сприйняття його тривалості. Рух часу, позбавлений особистісної присутності, втрачає свою значущість значущості.

Сучасний соціальний простір збільшився багато в чому саме завдяки комп'ютерним та інформаційним технологіям. Соціальний простір більше не має меж, створює у людини відчуття його наповненості та змушує її здійснювати експансію в нічим не обмежену інфосферу. Тому сучасний соціальний простір позначається також як «глобальний простір видимісті» [500, с. 33]. У цьому контексті віртуальний простір одночасно є і «...простором референцій, і простором примусів» [508, с. 166], який тісно інтегровано у систему соціальної взаємодії. У зв'язку з цим віртуальний простір розуміється як невід'ємна частина соціального простору, яке він формує, і в якому він формується.

Системоутворюючим принципом соціального простору є просторово-часовий концепт, тоді як простір віртуальний знімає просторово-часові відмінності, відтворюючи всі події у позачасовій і позапросторовій засіб. У просторі соціальному відтворюються соціальні явища, тоді як у просторі віртуальному явища представлені у вигляді інваріантів, непідвладні просторово-часовій диференціації. Таким чином, віртуальний простір надає деяким аспектам соціальної взаємодії фрагментарний характер: «Простір починає здаватися позбавленим локальності, а час – передчасним континуумом, якщо вважати, що багато важливих явищ, ситуацій та процесів в житті залежать від передчасних і безлокальних потоків інформації, які в мережевому суспільстві управляють усіма його сферами» [165, с. 67].

У. Еко так описує процес конструювання принципово нового простору: «Як у дитинстві, коли я уявляв собі відкриття з пригодами над атласом, тримаючи його під партою на уроці математики, тепер я тільки те й роблю, що полюю за чарівними снами, і не зупиняючись стежу за схемами і маршрутами. Якщо це можна назвати «віртуальною реальністю», то вона, безумовно, існує. Щоб просиджувати ночі і ночі перед комп'ютером, мені треба буде запитися міцними напоями з різних місць, які я відвідую,

трубками і, зрозуміло, кальянами, шубами і грілками. Якщо все піде добре, не минути і вбивства у Східному експресі» [449, с. 215-216] та виникнення «прогіпертексту»: «Я міг би, виправивши текст, викинути попередній шматок: залишаю його тільки для демонстрації того, як на цьому екрані можуть співіснувати буття і повинність, випадковість і необхідність. А міг би прибрати порочний шматок із видимого тексту, але зберегти у віртуальній пам'яті, накопичуючи таким чином каталог попередніх стадій, не позбавляючи загребущих фрейдистів і асів «критики варіантів» ні радощів наукового розшуку, ні професійного задоволення, ні академічних лаврів» [449, с. 37-38]. Вищенаведене дозволяє говорити про створення віртуальних світів із непередбачуваною динамікою розвитку.

Віртуальний простір безпосередньо пов'язаний із діяльністю свідомості, яка здатна змінювати його базові параметри відповідно до репрезентації соціальної дійсності: «Віртуальний світ може бути віртуальним тільки до тих пір, поки він може контрастувати з реальним. Віртуальні світи можуть в такому випадку створювати ауру уявної реальності, множинність, яка буде швидше ігровою, ніж божевільною. Віртуальний світ повинен бути не цілком реальним, інакше він перестане будити уявою» [86, с. 58]. Інтерактивність як одна із властивостей віртуального простору проявляється внаслідок певної спільноти індивідів, які реалізують себе в ньому: «Сенс і зміст цього роду подій розкриваються цілком лише у світлі присутності людини, що відіграє ключову роль в онтології» [431, с. 59]. Саме інтерактивні можливості роблять віртуальний простір настільки функціональним: «... панування інтерактивності в якості головного атрибуту інформаційного обміну призведе до повної зміни самих основ встановленого порядку, або, кажучи науковою мовою, до зміни парадигми існування ...» [37, с. 5].

Узагальнюючи вищезазначене, можна виділити ряд специфічних ознак, притаманних віртуального простору:

- інтерактивність;

- висока динамічність процесів і явищ;
- універсальність;
- позачасовий та позапросторовий спосіб функціонування;
- більш низька ступінь ритуалізації взаємодії суб'єктів порівняно із простором соціальним.

Стиснення соціального часу, багаторазове посилення інформаційних потоків, різноманіття і полісемантичність інтерпретацій віртуального простору ускладнюють життєдіяльність сучасної людини: «У нетократичному суспільстві завжди включена дезінформаційна димова завіса. Консумеріат занурений у туман нескінченної кількості інформації, в якій неможливо розгледіти знання» [37, с. 9]. Таким чином, можна позначити один з векторів трансформації фундаментальних основ соціального буття: «Віртуалізуючись, суспільство не зникає, але перевизначається. Комп'ютерні технології, викликані до життя імперативом раціоналізації суспільства, виявилися найбільш ефективним інструментарієм його симуляції. І тепер імператив симуляції призводить до перетворення технологій віртуальної реальності в інфраструктуру людської дії і до перетворення логіки віртуальної реальності в парадигмальну для цього дію. Діє імператив віртуалізації, свого роду воля до віртуальності, яка трансформує всі сфери життєдіяльності, як вони склалися у процесі модернізації» [344, с. 85].

У зв'язку з цим, віртуальний простір – це оптимізований під «природний» для можливостей людини спосіб орієнтації у світі електронної інформації, створений на основі функціонально-інтерактивного інтерфейсу. Як зазначав М. Хайм, «кіберпростір – це ментальна карта інформаційних ландшафтів у пам'яті комп'ютера в поєднанні із програмним забезпеченням; це спосіб антропологізувати інформацію, надати їй топологічну визначеність, щоб людина могла звичним чином оперувати даними як речами, але на гіперфункціональному рівні, порівнянному з магією; кіберпростір має будити уяву і дати можливість подолати екзистенціальну обмеженість реальності:

вийти за межі смерті, часу і тривоги; анулювати свою занедбаність і кінцівку, досягти безпеки і святості» [423].

Дослідження екзистенцій віртуального простору дозволяє стверджувати злиття соціального світу зі світом віртуальним. Для цього сучасні інформаційні технології мають значно більший потенціал, ніж технології попередніх епох, які тільки підкреслювали непереборні кордони між світом людини і природи і світом техніки: ««Інформаційні технології змінять те, як ми працюємо і відпочиваємо, але, що більш важливо, вони змінять глибші аспекти наших життів і людства в цілому: те, як ми отримуємо медичне обслуговування, як навчаються наші діти, як літні люди залишаються пов'язаними зі суспільством, як уряди здійснюють свою діяльність, як етнічні групи зберігають свою спадщину, чиї голоси мають значення, і навіть те, як формуються нації» [465, с.26].

Віртуальний простір як позапросторовий і позачасовий елемент соціокультурного простору сучасного суспільства ініціює фундаментальні зміни соціального простору та часу, які історично обмежували рух інформації. Апелюючи до М. Маклюена, можна констатувати, що «час» припинився, а «простір» зник, тобто людство живе у глобальному селі. До того ж, що комп'ютерна комунікація робить простір невизначено пластичним, а також перетворює його в логічне продовження процесу звільнення людей від просторових обмежень практично з усіма його соціальними проявами. Конвергенція комп'ютерних і комунікаційних технологій робить можливим постійний інтерактивний обмін інформацією від найпростіших форм комунікації між двома людьми до масових комунікацій між великими соціальними групами з високою швидкістю.

Віртуальний простір робить значення географічної відстані мінімальним, особливо в зв'язку із функціонуванням міжнародних комунікаційних систем (наприклад, соціальних мереж). Комплексні і постійні зміни в соціальному просторі під впливом новітніх інфокомунікаційних технологій призводять до появи просторових структур цифрової епохи, що

значно впливають на прояви соціокультурної життєдіяльності соціальних інститутів, груп та окремих індивідів.

Межі сегменту взаємодії соціального і віртуального простору сучасного суспільства все більшою мірою нівелюються під впливом наступних факторів: по-перше, інтеграція віртуального простору із простором соціальним є представляє собою специфічну форму соціокультурної взаємодії; по-друге, сегмент віртуального простору постійно збільшується за мірою ускладнення і вдосконалення новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, які інтегруються в соціокультурний простір сучасного суспільства за допомогою комп'ютерних мереж, викликаючи певний метафізичний парадокс: віртуальний простір підсилює трансформації простору соціального.

3.2. Соціалізація особистості в контексті віртуального простору

Актуальність дослідження соціалізуючого потенціалу віртуального простору полягає у припущенні, що одним з факторів, що впливають на особистість, є виникнення нових агентів соціалізації, які виявляються у процесі інформаційної взаємодії. Тому дослідження даних чинників впливу на соціалізацію особистості, причин і наслідків змін, яким підлягає особистісна структура, виявляється досить перспективним. Вихідною і фундаментальною передумовою при розгляді проблеми соціалізації є теза про нерозривну взаємодію людини і суспільства. В сучасних умовах віртуальний простір може значно впливати на соціальні процеси, в тому числі, на соціалізацію у просторі сучасного суспільства.

З поняттям особистість соціальна філософія пов'язує вищу форму існування представника людського суспільства. Індивід у процесі соціального розвитку рухається від людини до індивідуальності і від неї до особистості. Соціалізація передбачає процес становлення соціальної сутності людини, включення її в систему соціальних ролей і статусів, її розвиток як

суб'єкта соціальної життєдіяльності. Вона є безперервним процесом, проміжні та кінцеві результати якого викарбувано усім масивом життєвих вражень і досвіду особистості, які вона набуває у процесі своєї життєдіяльності.

У найзагальнішому вигляді соціалізацію можна уявити як «процес накопичення досвіду та соціальних установок, що відповідають їх соціальним ролям» [102, с.94]. Однак, щоб індивід зміг засвоїти і реалізувати надані суспільством можливості, його потрібно підготувати, тобто розвинути не тільки потреби, а й здатності. Саме на цей факт вказує Ю. Хабермас, який вважає, що «показником соціалізованості людини стає не тільки засвоєння тих чи інших соціальних ролей, але і розвиток здатності до побудови та реалізації власного життєвого проекту» [419, с. 87].

Соціалізація є функціональною передумовою будь-якого суспільства, вона виступає умовою соціокультурного відтворення форм системи соціальної взаємодії. У концепції П. Бергера і Т. Лукмана соціалізація розглядається як соціальне конструювання реальності і визначається як «... всебічне і послідовне входження індивіда в об'єктивний світ суспільства або в окрему його частину» [43, с. 212]. Соціалізація передбачає засвоєння особистістю соціального досвіду суспільства в цілому і соціальних груп зокрема, всієї системи зв'язків і відносин, в яку особистість включена як суб'єкт діяльності і пізнання.

З огляду на складності процесу соціалізації прийнято виділяти первинну і вторинну соціалізації. Підставою для такого розрізнення виступають, передусім, первинні групи, під якими розуміються соціальні утворення, які характеризуються тісними, безпосередніми зв'язками із окремим індивідом. Вони первинні в декількох сенсах, але головним чином є фундаментом для формування соціальної природи і системи ціннісних орієнтацій. Первинна соціалізація визначається як та, якій індивід піддається в дитинстві і завдяки якій він стає членом суспільства. В результаті первинної соціалізації у людини формується достатній рівень самосвідомості, здатності до самоконтролю, освоєння рольової поведінки, які

призводять до виникнення адекватних зв'язків з оточуючими людьми і соціумом [486]. Серед усіх осіб, які оточують людину, на першому місці в цьому процесі знаходяться ті, кого можна назвати «значимі інші»: ті, до кого прислухається, з ким себе ідентифікує конкретний індивід.

Вторинна соціалізація – це кожний наступний процес, який дозволяє вже соціалізованій особистості адаптуватися до нових соціальних умов. І первинна, і вторинна соціалізації опосередковуються іншими елементами суспільства як системи: як окремими індивідами, так і соціальними групами та інститутами. З цього великого спектра значень у кожній окремій ситуації вибирається тільки одне і стає спонукачем до дії, протидії, або бездіяльності. Соціалізація – це не механічна передача суми знань, умінь і установок. Нова соціокультурна ситуація ретельно відбирає з досвіду минулого ті елементи, які прямо або побічно сприятимуть їхньому розвитку, прагнучи виключити те, що не сприяє цьому. У процесі соціальної практики завжди відбувається відбір найбільш значимого для життя суспільства соціального знання, вміння і установок.

Трансформація соціального простору детермінована тим, що границі одного і того ж соціального утворення видозмінюються за рахунок ступеня поширення конкретних соціальних смислів і значень. Слід при цьому зазначити, що до складу духовного виміру соціального простору входять не лише усвідомлювані, а й несвідомі архетипічні образи, які впливають на поведінку людей. Крім того, теж саме соціальне середовище дає абсолютно різні результати соціалізації у різних людей та соціальних груп. Можна припустити, що такі результати обумовлені тим, як вже було зазначено вище, що протягом кожного моменту соціалізації на людину впливають різні життєві враження. Це змушує нас звернутися до спадщини феноменології, зокрема, концепції про життєвий світ Е. Гуссерля.

Життєвий світ – це первинна в гносеологічному сенсі свідомість і заснована на ньому форма орієнтації та поведінки індивіда, це свого роду образ світу, яким він виступає у свідомості різних людських спільнот на

певних етапах історичного розвитку. В життєвому світі як досвіді викристалізуються апріорні структурні інваріанти, які виступають надалі основою свідомих ідеалізацій. Із цього випливає, що суб'єктивність є основою будь-якого акту соціалізації, зумовлюючи його результати, трансформуючи особливим чином вплив агентів та інститутів соціалізації. Слід зазначити, що структура життєвого світу включає в себе сформовані безпосередньо, культурно обумовлені враження. Ці враження і складають ту основу, на яку потім накладаються і відповідним чином переломлюються впливи агентів та інститутів соціалізації. Це своєрідне переломлення соціального простору в життєвий простір особистості, яка є суб'єктом соціальних відносин. Ця багатобічність просторових відносин, які не зводяться лише до переміщень у фізичному просторі соціальної ієрархії, ще більше ускладнюється при виникненні віртуального простору. Простір, створений за допомогою цифрових технологій, стрімко впроваджується не тільки в життя сучасного суспільства, а й у структуру життєвого простору особистості.

Сучасний етап розвитку науки характеризується пошуками відповідей на питання про межі соціального простору і про можливості наукового знання пояснити і передбачити зміни, що відбуваються в сучасному суспільстві. Актуальність першого питання, як вже зазначалося, обумовлена появою принципово нового елемента соціокультурного простору – віртуального. В рамках соціально-філософського дискурсу, передусім, актуалізується проблема впливу віртуального простору на формування основних структурних компонентів особистості, таких як світогляд, система ціннісних орієнтацій, підстави соціальної життєдіяльності тощо. На сучасному етапі цивілізаційного розвитку спостерігається настільки тісна конвергенція віртуального і соціального, що дозволяє говорити про віртуальний простір як один із чинників, що впливає на соціалізацію особистості. Стрімкість його освоєння користувачами підсилює тенденції до

т.зв. «опосередкованої соціальності», яка проявляє себе у зростанні ролі віртуального простору як соціалізуючого фактора.

Процес соціалізації особистості у віртуальному просторі супроводжується придбанням і засвоєнням нових цінностей, навичок у зв'язку із переходом в інваріантний соціокультурний простір. Створений за допомогою цифрових технологій, він стрімко впроваджується не тільки в життя сучасного суспільства, а й у структуру життєвого простору особистості, оскільки має змогу бути одночасно відкритим і закритим для доступу, забезпечувати багатоканальність спілкування, впливати на простір соціальний та ін. В найзагальнішому вигляді віртуальну соціалізацію особистості можна визначити як процес передачі певного досвіду, що відбувається у віртуальному інформаційному просторі. Саме тут і полягає основна проблема сучасного етапу розвитку суспільних систем, коли різні форми соціалізації особистості починають не тільки співіснувати, але і конфліктувати між собою, вносячи свої корективи, як у структуру особистості, так і в суспільну систему.

Соціалізація і культурна ідентифікація людини в інфокомунікаційному просторі комп'ютерних мереж реалізується завдяки приналежності індивіда до того чи іншого мережевого співтовариства або через віртуальну реконструкцію соціального статусу, або через активне і вільне конструювання свого віртуального «Я» і персональної ідентичності: «комп'ютер ... обмежує право людини на підставі свого досвіду пояснювати своє життя або відображений нею навколишній світ і успадковувати комунікативну компетентність» [262, с. 162].

Поряд із процесами соціалізації у віртуальному просторі відбуваються і процеси ресоціалізації, тобто засвоєння індивідами та соціальними групами нових цінностей, моделей поведінки та ін. у зв'язку із взаємодією з іншим середовищем. Таким чином, соціалізація особистості у віртуальному просторі здійснюється як взаємовплив двох процесів, а саме перенесення певних норм і правил соціального простору, а також засвоєння норм і правил,

які існують у межах простору віртуального як в цілому, так і в окремих віртуальних спільнотах та групах. Віртуальне середовище структурується з інших підстав, ніж соціальне. Передусім це стосується мережевих спільнот, де вибудовується своя система цінностей, переваг, ієрархічних взаємин, які роблять можливими нові форми прояву особистості, розширюють особистісний досвід, коло спілкування, можливості самовираження тощо. Саме тут виникають інші соціокультурні структури, які у соціумі були б неможливі. Таким чином, віртуальний простір стає невід'ємним атрибутом життєдіяльності сучасного суспільства, який змінює соціокультурне життя в цілому за допомогою інтенсифікації соціальних взаємодій, збільшення обсягу інформації, розширення спектра поведінкових моделей, появи нових способів ретрансляції соціального досвіду та ін.

Можливість культурної ідентифікації та соціалізації здійснюється індивідом не тільки за рахунок включення в діяльність будь-якого віртуального співтовариства, близького йому за інтересами, але і за допомогою протиставлення себе «іншим», навмисного порушення правил мережевого етикету (Дж. Донат описав даний феномен на прикладі «тролінгу»: користувач надсилає упродовж участі в тій чи іншій конференції відкрито провокаційні послання і в результаті викликає на себе агресію з боку інших користувачів) [472].

Слід також зазначити відмінності агентів первинної та вторинної соціалізації у віртуальному просторі. Агентами первинної соціалізації у суспільстві виступає найближче оточення індивіда, що здійснює безпосередній вплив: сім'я, батьки, друзі, ровесники, вчителі, тренери та ін. Термін «первинна» відноситься до всього, що становить безпосередню і найближче оточення людини. Первинна соціалізація відбувається в сфері міжособистісних відносин в малих групах, якій індивід піддається в дитячому віці, стаючи членом суспільства. У віртуальному просторі розширюється спектр агентів первинної соціалізації, оскільки на особистість мають безпосередній вплив також ті індивіди та групи, які у просторі

соціальному не мають можливості безпосереднього впливу. Віртуальний простір є своєрідним соціумом, оскільки він заповнений «проекціями людей, породженими ними текстами, зображеннями – від реалістичних до фантастичних» [87, с. 75].

Вторинну соціалізацію здійснюють люди, пов'язані формально-діловими відносинами, школа, соціальні інститути, ЗМІ, офіційні представники держави та ін. Термін «вторинна» описує тих, хто здійснює менш вагомий вплив на людину. Вторинна соціалізація відбувається на рівні великих соціальних груп, за допомогою якої вже соціалізована індивід інтегрується в нові сектори суспільства. Віртуальний простір стає потужним агентом вторинної соціалізації особистості: соціалізації стосовно не тільки до мережових спільнот, але й до оффлайнової дійсності – до того соціального простору, в якому здійснюється життєдіяльність особистості.

Суб'єктивно для людини віртуальний світ представлений у певній паралельності двох різних площин: соціального буття і буття віртуального: «Реальний світ жорстко структурований, він задає людині рамки, обмежуючи її як соціальний об'єкт гендерними, віковими, національними, професійними і ін. критеріями. Віртуальний світ дає людині можливість для самовизначення відповідно до власного світосприйняттям» [307, с. 120].

Одним із рівнів соціалізації особистості в умовах віртуалізації системи соціальних відносин є встановлення комунікативних зв'язків між користувачами. Комунікації, здійснювані в комп'ютерних мережах, не регулюються інституційними і груповими нормами, які спрямовують взаємодії людей поза мережевого життя і які обмежують сферу міжіндивідуальних взаємодій просторово і персонально. Наприклад, для індивіда легко вступати в контакт і багато спілкуватися у фіксованих комунікативних зонах – на роботі, вдома, в компанії друзів тощо. За межами цих зон для початку комунікації необхідний інституційно виправданий привід або мотив, інакше комунікація ускладнена або неможлива. Віртуальний простір дозволяє уникнути цієї обумовленості комунікацій

залученістю індивіда в певну інституційну сферу або приналежністю індивіда до тієї чи іншої групи. В результаті сфера можливих комунікацій розширюється. Віртуальне спілкування привабливе, передусім, знеособленістю і можливістю конструювання особистості віртуальної.

Значний вплив віртуального простору глобальної комп'ютерної мережі на соціум в цілому і особистість зокрема, розпочався з можливості інтернет-користувачів активно брати участь в інформаційних потоках, а в деяких випадках створювати інформаційний простір за власним бажанням і потребами: «Людська комунікація все більш щільно охоплюється мережею технічних стандартів, які опосередковують всі соціальні взаємодії і укладають їх в специфічний технологічний каркас, який можна назвати мережевою моделлю» [278, с. 58]. У сучасному суспільстві віртуальна комунікація стає одним із системоутворюючих елементів функціонування соціокультурного простору сучасного суспільства, у процесі якої створюються і підтримуються певні зразки, норми і правила поведінки, напрацьовуються певні соціокультурні ресурси, вибудовуються стратифікаційні системи, створюються віртуальні мережеві спільноти тощо. Внаслідок цього інформація як один із базових елементів постіндустріального суспільства, визначається «не тільки і не стільки своєю масовістю чи загальнодоступністю, економічним чи політичним потенціалом, скільки можливістю персоналізації» [429, С. 7], задаючи нові грані самоідентифікації: «Спілкуючись в Інтернеті і вливаючись у діяльність різного характеру в мережі, особистість набуває більше можливостей соціально конструювати свою ідентичність, управляти і маніпулювати нею» [429, С. 7].

Внаслідок потужного впливу інфокомунікаційних (зокрема, комп'ютерних) технологій, людина має також своєрідну віртуальну складову: «Індивідуальна свідомість, потрапляючи в інформаційний світ, виявляється немов у дзеркальному залі, стіни, підлога і стеля якого відображають один одного і втрачаються зовнішні впливи настільки

химерно, нескінченно і різноманітно, що позбавляють спостерігача почуття реальності – і, відповідно, цілого ряду інших пов'язаних з цим почуттям якостей, включаючи відповідальність. Він починає співвідносити себе вже не з реальністю, але переважно (і в цьому якісна відмінність інформаційного світу від звичайної ситуації!) з пануючими в його оточенні думками про цю реальність» [347, с. 22].

Віртуальний простір має багатовекторний соціалізуючий потенціал, внаслідок чого в умовах активної взаємодії з віртуальним простором особистість може бути схильна до трансформацій, які можуть бути виражені в таких поняттях, як «мережева особистість» або «віртуальна особистість». Даний тип особистості є структурним компонентом особистості, яка формується під віртуальної взаємодії, який забезпечує ефективну взаємодію в момент віртуальної активності. Віртуальна особистість безтілесна, символічна, множинна, має певну автономність дій у віртуальному середовищі.

Віртуальна особистість може створюватися як через перенесення соціально і культурно значущих рис людини у віртуальний простір упродовж спілкування з іншими користувачами або за допомогою надання собі нових властивостей, рис і особливостей, значимість яких усвідомлюється індивідом завдяки реакції інших відвідувачів чату, дошки оголошень, конференції тощо. Звідси зрозуміло, що відображення людської особистості у віртуальному середовищі може мати різні ступені відповідності особистості, яка існує у просторі соціальному. Однак слід мати на увазі, що ваш візаві в кібер просторі може бути зовсім іншим, ніж є насправді. Інакше кажучи, ви спочатку не знаєте, з ким спілкуєтеся, оскільки під час такої соціокультурної комунікації індивід може змінити стать, професію, вік, манеру спілкування, зовнішність тощо. Крім того, він має повну можливість створити кілька віртуальних особистостей, репрезентуючи себе кожен раз по-новому. Тут і виникає серйозна небезпека того, що справжнє «Я» людини «загубиться» серед її численних віртуальних презентацій. У результаті подібної

постмодерністської гри з ідентичностями цілісність і органічна єдність «Я» руйнується.

Дані процеси досить складні і суперечливі, оскільки віртуальна гра із власною особистістю ставить безліч питань, пов'язаних із характером і спрямованістю соціалізації та інкультурації людини. Як відомо, динаміка розвитку людського «Я» визначається, насамперед, ступенем засвоюваності індивідом тих соціальних і культурних норм, які є визначальними і базисними в тому чи іншому суспільстві. У комп'ютерний світ користувач приходиться, втрачаючи свій соціальний і професійний статус, вік, стать тощо, оскільки може презентувати себе в будь-якій якості. За визначенням Ш. Таркла, виникає «віртуальна пустеля безстатусності» [515].

Відповідно до думки однієї із провідних фахівців у дослідженні віртуальної комунікації О. Белінської, вплив віртуального простору як соціалізуючого фактора виражається, по-перше, в анонімності комунікації у віртуальному просторі. Відсутність жорстких норм у віртуальному спілкуванні стимулює утвердження ірраціональності мережевого буття. По-друге, побудований за принципом гіпертексту віртуальний простір, можливість «гри» з ролями і побудовою множинного «Я» в Інтернеті багато в чому нагадує множинну багатоаспектну мінливу реальність постмодерну, отже, вимагає від людини постійної адаптивності та варіативності. По-третє, єдина реальність особистості у віртуальності суть реальність самопрезентації. Таким чином, в контексті віртуальних інтеракції соціально необхідною стає лише інсценування своєї індивідуальності, в результаті чого особистість проявляє себе лише через самопрезентації. По-четверте, віртуальний простір пропонує індивідові максимальні порівняно із простором соціальним можливості для будь-якого роду конструювання особистості. Ця багатоаспектність викликає до життя віртуального креативного суб'єкта, який в силу пластичності різного роду орієнтирів конструює не лише власну ідентичність, але й систему віртуальної взаємодії.

С. Бондаренко пропонує дещо іншу схему соціалізації у віртуальному просторі. По-перше, він із самого початку розглядає суб'єкта соціалізації лише як користувача, не акцентуючи увагу на впливі на формування особистості в цілому тих процесів, яким вона підпорядковується у віртуальному просторі. По-друге, дослідник виділяє в первинній соціалізації користувача два етапи: архетипний та інструментально-когнітивний. У процесі архетипного етапу первинної соціалізації суб'єктивна реальність віртуального простору формується на основі культурних артефактів, до яких він відносить знайомства з публікаціями мас-медіа, рекламними оголошеннями, кінофільмами, книжками, розповідями інших акторів тощо. Інструментально-когнітивному етапу властиве формування специфічного для окремого користувача інформаційного поля, у якому переважно проявляється його активність.

Віртуальний простір у ряді випадків впливає на свідомість соціальних груп і окремих особистостей, змінює мотивацію поведінки, соціальний поведінковий досвід, світогляд, комунікативну взаємодію тощо. У зв'язку зі зміненими соціальними орієнтирами виникають особистісні девіації специфічного (притаманні в момент віртуальної комунікації) і неспецифічного (притаманні в умовах реальної взаємодії) характеру. Таким чином, багато соціально значущих типів поведінки можуть бути адекватно інтерпретовані в контексті впливу віртуального простору.

Віртуалізація системи суспільних відносин актуалізує також проблему соціальної адаптації до нових соціокультурних умов. Одним з наслідків активності особистості в умовах віртуального простору вважається повна або часткова апатія до соціуму надмірна включеність у віртуальний простір, наслідком чого може стати «абсолютна соціальна аутичність» [41]. Такі категоричні припущення в даний момент залишаються в більшості випадків в теоретичній площині. Індивід виконує соціальні ролі, і поки існує суспільство, що має встановлені механізми функціонування, особистість більшою чи меншою мірою буде залучена в систему соціальної взаємодії за

рахунок виконання певних соціальних ролей і про повне виключення сукупності соціальних норм і правил йдеться тільки у надзвичайних випадках. У цьому контексті доречно лише сказати про віртуалізацію дозвілля, оскільки у віртуальному просторі є ресурси з аудіо-візуальними ефектами, які практично не мають аналогів, і стають більш привабливими для певної соціальної категорії (наприклад, для підлітків).

Аналізуючи вище наведене можна припустити, що віртуальний простір у контексті взаємодії з особистістю може бути:

- взаємодоповнюючим фактором соціалізації – в даному випадку йдеться про соціалізацію особистості в системі існуючих соціальних відносин за допомогою культурних, релігійних, морально-етичних і інших патернів. У цьому контексті можливості віртуального середовища є механізмом розширення параметрів соціальної життєдіяльності. Віртуальний простір надає масу можливостей здійснення пізнавальної діяльності: наприклад, через гіпертекстову навігацію, мережеву комунікацію тощо. Часто саме гносеологічний аспект – пізнання чогось нового, рухає людиною в момент її перебування у віртуальному просторі. Захопленість пошуком і самоствердженням у процесі пошуку викликають особистісні зміни амбівалентного характеру. З одного боку, відбувається розвиток таких соціально затребуваних якостей, як метакогнітивні здатності (розвинена пам'ять, мислення, стійка увага і вольовий самоконтроль), працьовитість і наполегливість у досягненні мети, можливість підвищення професійної компетентності тощо. Ці в цілому позитивні особистісні зміни, що спостерігаються при дотриманні балансу між включеністю в соціальний і віртуальний світ;

- взаємовиключним фактором соціалізації – розуміється надмірне занурення у віртуальне середовище, при якому простір соціальний втрачає своє значення для індивіда, що викликає різний ступінь соціальної аутичності. Реальні взаємодії між реальними суб'єктами все частіше заміщуються віртуальними стосунками між віртуальними суб'єктами,

утворюючи «... форму об'єктивованого існування, різновид буття у формі тотожності матеріального і ідеального, інтегральна якість, що породжується механізмом репрезентативної належності взаємодіючих елементів складної системи» [298, с. 109]. Можна зробити висновок, що віртуальний простір повному ставить проблему формування ідентичності: особистість занурена у віртуальну взаємодію, перебуває в ситуації перманентної зміни ідентичності, що є основою для формування таких особистісних особливостей, як безтілесність суб'єкта, нівелювання соціальної приналежності, необмеженість контактів, анонімність тощо: «Людина входить у новий техногенно виготовлений світ і її свідомість «формально» відділяється від реального світу і переходить немов у «паралельний» простір, в інший світ, причому це світ не тільки споглядань, а світ реальних дій і переживань» [117, с. 101].

Узагальнюючи вищенаведене, соціалізацію можна визначити як процес інтеграції у соціальний та віртуальний простори сучасного суспільства, що дозволяє моделювати стратегії особистісної самореалізації.

Особистісна самореалізація у віртуальному просторі може здійснюватися як через перенесення у віртуальний простір вже напрацьованих параметрів або через реконструкцію соціальної ідентичності та «осмислення ціннісних орієнтирів своєї діяльності через формування себе у віртуальному просторі як активного суб'єкта, тобто через «віртуальну реконструкцію персональної ідентичності»» [293, с. 73]. Таким чином, сьогодні людина може бути одночасно суб'єктом як соціальної, так і віртуальної спільноти, що тягне за собою зміну соціальної ідентифікації на «мобільну ідентифікацію» [339, с. 9], і цю можливість відкриває саме віртуальний простір.

Глобальність віртуального простору дозволяє подивитися з якісно нового боку на його роль як соціалізуючого фактора: його інтеграція з простором соціальним стає причиною утворення суто мережевих патернів (наприклад, мережевого сленгу, віртуальних релігій, маргінальних груп, діяльність яких здійснюється переважно або виключно у віртуальному

просторі), що дозволяє констатувати інваріантне розширення та ускладнення соціокультурного середовища сучасного суспільства.

Специфіка соціалізації в сучасному суспільстві характеризується посиленням тенденції до т.зв. «опосередкованої соціальності», яка виявляється у зростанні ролі віртуального простору в соціальних процесах та відображає зростання варіативності та невизначеності людського буття. Вона призводить до позасоціального, певною мірою «індивідуалізованого суспільства», яке в кінцевому рахунку включені в цифровий аудіовізуальний гіпертекст завдяки доступу до необмежено великого обсягу інформації, можливості зміни соціального статусу особистості та сприяння альтернативного самовираження, оскільки створює одночасно ілюзорний простір і компенсаторний (в контексті компенсаторної функції можна провести аналогію віртуального простору із релігією).

Одночасна включеність у два взаємопов'язаних між собою простори – соціальний та віртуальний, досить потужно впливає на соціалізацію індивіда, при цьому наслідки поки неможливо спрогнозувати повною мірою: «... мислення людини, яка проводить багато часу в Інтернеті, трансформується... Людина змінюється інтелектуально, мотиваційно, психологічно. При цьому змінам підпорядковані навіть базові розумові механізми» [217, с. 113]. У даному контексті доцільно говорити тільки про визначення деяких тенденцій.

За допомогою віртуального простору можливе не тільки проектування нових соціокультурних форм із принципово іншими властивостями, але і їх відтворення в просторі соціальному. Подальший розвиток інфокомунікаційних і комп'ютерних технологій, що є основою для функціонування віртуального простору, сприятиме його подальшої інтеграції з базовими елементами соціальної структури, більшою мірою актуалізуватиме проблему його впливу на систему суспільних відносин і визначення адаптаційного потенціалу суспільства в цілому і особистості зокрема стосовно до нових умов: «комунікаційна система, заснована на

мережевих технологіях, здатна радикально змінити морфологію громадських зв'язків, заснованих на традиційних ієрархічних взаємовідносинах» [278, с. 59].

Простір соціальний під впливом глобального функціонування віртуального простору змушує переосмислити фактори, що впливають на соціальне становлення особистості в сучасних соціокультурних умовах. Правомірно припустити, що ще одним критерієм соціальної стратифікації стає доступ до ресурсів віртуального простору і вміння використовувати їх потенціал, оскільки соціальна мобільність у сучасному суспільстві обумовлена, в тому числі, тими можливостями, які він надає. Віртуальний простір стає унікальним середовищем людського буття, внаслідок чого особистість набуває велику ступінь свободи, яку вона реалізує в умовах віртуальної активності. Змістовно змінюється індивідуальний нормативний поведінковий набір, який визначає зміст і форму соціальної поведінки. Цей набір часто має досить суперечливий характер, оскільки включає норми і установки, частина з яких діє виключно в контексті віртуального буття, а інша – в контексті соціального буття.

Процес освоєння соціального досвіду в сучасних умовах характеризується ускладненням соціального буття, підвищенням вимог до особистості. Віртуальні статуси та ролі можуть домінувати відносно до існуючої сукупності соціальних правил і норм, ставати більш значимими, оскільки віртуальний простір дозволяє моделювати його за бажанням користувача.

3.3. Комунікація як системоутворюючий елемент соціалізації у віртуальному просторі

Комунікація завжди була одним з найважливіших елементів системи соціальної взаємодії, забезпечуючи протягом розвитку цивілізації збереження наступності між поколіннями, ретрансляцію культурних цінностей, норм і

правил тощо. Вона є соціально-детермінованим процесом, який реалізує одну з його фундаментальних соціальних потреб – потреба в інформаційному обміні: «Комунікативний світ спирається на те, що повідомлення в ньому – відправлені, сприйняті і зрозумілі. Різноманіття диференційованих узгоджених дій, які затребувані сучасною складною соціальною організацією, залежить від того, наскільки в ній гарантовано взаєморозуміння» [276, с.163]. Однак інтенсивна інтеграція віртуального простору в існуючу систему соціальних відносин вказує на необхідність наукового аналізу комунікації як системоутворюючого елемента соціалізації у віртуальному просторі у межах соціально-філософського дискурсу.

Одну з найбільш фундаментальних концепцій комунікації запропонував Ю. Хабермас. Комунікативна дія, згідно із Хабермасом, спрямована на взаєморозуміння суб'єктів і узгодження проектів їх діяльності, здатна протистояти інтервенції в життєвий світ з боку ринкової економіки і державної бюрократії. Хабермас вважає, що всі використовувані в соціальних теоріях поняття дії можна звести до чотирьох основних. Поняття «телеологічна дія» означає дії людини, яка досягає своєї мети, обираючи обіцяючи успіх засоби і належним чином застосовуючи їх. Якщо при цьому береться до уваги рішення іншої людини, то така цілеспрямована дія набуває характеру «стратегічної дії». Поняття «регульованої нормами дії» співвідноситься не з окремо взятою дійовою особою, а з певною соціальною групою, орієнтованою на будь-які спільні цінності. Особистість виходить у своїх діях не з намічених цілей, а із загальноприйнятих цінностей, очікувань інших людей. Поняття «драматургічної дії» співвідноситься з учасниками соціальних інтеракцій, що утворюють один для одного публіку, перед якою вони і виступають. Дійова особа створює уявлення про себе у інших осіб, які взаємодіють з ним, цілеспрямовано розкриваючи свій внутрішній світ. Іншими словами, драматургічну дію, само презентацію, спрямовану на створення іміджу.

Поняття «комунікативної дії» співвідноситься із взаємодією щонайменше двох здатних до дії суб'єктів, володіючих мовою. Дійові особи прагнуть при цьому досягти розуміння ситуації дії з тим, щоб погоджувати плани дій і самі дії: «Питанню про те, як можливий соціальний порядок, заданому у межах теорії суспільства, в теорії дії відповідає питання про те, як учасники інтеракції (щонайменше двоє) можуть координувати плани своїх дій таким чином, щоб інший, не викликаючи конфлікту і у всякому разі уникаючи ризику перервати інтеракцію, міг «поєднати» свої дії з діями «Я». Координація дій суб'єктів, які поводяться один з одним стратегічно, залежить від того, наскільки егоцентричний підрахунок власної вигоди врівноважується підрахунком вигоди з іншої сторони ... На противагу цьому я говорю про комунікативні дії, коли актори погоджуються на те, щоб внутрішньо погоджувати між собою плани своїх дій і переслідувати свої цілі тільки за умови згоди щодо даної ситуації і очікуваних наслідків» [420, с. 199].

Комунікативна дія в концепції Ю. Хабермаса виступає як творча, діяльнісна форма спілкування, спрямована на вироблення нових цілей, а також на пошук найбільш ефективних засобів їх досягнення. У цьому Хабермасу бачиться головний сенс такого роду комунікації, яку умовно можна назвати комунікацією цілеформованої і доцільної колективної творчості. Саме з такою формою комунікації, заснованої на принципі творчої взаємодії, він і пов'язує поняття комунікативної раціональності. З точки зору Юргена Хабермаса, стан і форма соціальної комунікації розглядається як один із показників рівня технологічного розвитку суспільства і його соціокультурних особливостей: «Поняття комунікативної дії відноситься врешті-решт до інтеракції як мінімум двох здатних до мови і дії суб'єктів, які – вербальними або екстравербальними засобами – вступають в інтерсуб'єктивні стосунки» [420, с. 128].

Н. Луман також наділяє комунікації творчим потенціалом, але на зовсім іншому методологічному рівні. Якщо для різних концепцій

характерно прагнення ототожнити суспільство і свідомість (суспільство як усвідомлені і свідомі взаємодії), то Н. Луман, навпаки, виходить із положення про те, що система комунікацій (тобто суспільство) і психічна система (свідомість) є замкнутими і автономно функціонуючими утвореннями. В результаті носії свідомості – індивіди «входять» у суспільство, тобто в систему комунікації: «Суспільство як аутопойетична (самотворююча, самовідтворювана) система і є комунікацією, тому не індивіди, а комунікації творять суспільство... комунікації, які породжують нові комунікації» [241, с. 63-64].

У соціальній комунікації не тільки індивіди є суб'єктами комунікації, а сама по собі інформація. В системі комунікацій, якою її представляє Луман, немає місця не тільки індивідам, а й культурі, яка заміщується іншим комунікаційним компонентом – мовою [241, с. 68]. Соціальна система в теорії Лумана постає як комунікуюча комунікація, як позаіндивідуальна та позакультурна сутність, як щось, схоже на комп'ютер. При аналізі суспільства для позначення межі системи використовується, як зазначалося нами вище, поняття форми, що позначає примежеву лінію, маркування для розрізнення системи і її зовнішнього середовища [241, с. 64]. Дане поняття використовується Луманом для переходу від розгляду систем як об'єктів до судження про розрізнення, що розуміються не як реальні (об'єктні) відмінності, а як розрізнення, що здійснюються спостерігачем і становлять основу комунікації. Зміни в соціальних системах Н. Луман пояснює тим, що комунікації постійно здійснюють розрізнення між повідомленням і інформацією, між інформацією і інтерпретацією. У той же час операції свідомості і операції комунікацій здійснюються незалежно одна від одної. Іншими словами, конкретні люди не беруть в якості суб'єктів, джерел, носіїв ніякої участі в комунікації, тому вони належать не до системи, а до її навколишнього середовища. Луман закликає відмовитися від поняття соціальної дії (в тому числі і комунікативної), вважаючи, що комунікація має справу не з діями, а подіями в системі.

Соціальні процеси органічно вміщують в себе комунікаційну складову, тому соціальна інформація є базисом ефективного функціонування соціальних систем: «Соціальний простір життя впорядковано і організовано через систему інтеракцій, соціальних зв'язків і соціальних інститутів. Соціальна дія, пов'язана з поведінкою інших, бере до уваги факт взаємодії (інтеракції), яка є першою передумовою будь-якого комунікативного акту» [251, с.77]. Виходячи з уявлення про соціокультурну систему як єдність соціального, культурного і особистісного компонентів, що співвідносяться як система і середовище і існують завдяки взаємопроникненням, сутність соціокультурної комунікації слід визначити, послідовно виявляючи призначення і роль у цьому процесі особистості, соціальної системи і культури. Особистість є суб'єктом соціокультурної комунікації з таких підстав: суб'єкт комунікації може бути таким, якщо він здатний виробляти ідеї, смисли, значення, які ретранслюються в подальшому у процесі соціальних інтеракцій. Саме у внутрішньоособистісній комунікації відбувається формування смислів, які в подальшому, у процесі міжсуб'єктної комунікації набувають соціально значиму форму.

Призначення соціальних систем у соціокультурній комунікації виявляється таким чином: соціальна система є мережею комунікативних взаємодій індивідів, сукупністю цінностей і норм, яка задає параметри в комунікативному процесі. Якщо соціальні системи являють собою мережу комунікативних взаємодій і утворюються на цій основі асоціації, то культура організовує ці взаємодії за допомогою загальноприйнятих норм, правил, цінностей тощо. Для здійснення комунікативних дій і функціонування комунікативних мереж необхідні смисли, значення, знаки, символи тощо. Повідомлення, інформація, інтерпретації в комунікативному процесі повинні знайти конкретне втілення для того, щоб бути оперованими і трансльованими, оскільки, по-перше, як у внутрішньоособистісній, так і в міжособистісній, соціальній комунікації інформація набуває знакову, символічну форму; по-друге, ці знаки, символи наповнюються певними

значеннями і смислами; по-третє, комунікація здійснюється за сформованими або узгодженими правилами. Таким чином, комунікація існує в певних знаково-символічних, нормативних, смислових межах.

Культура як програма комунікативних взаємодій реалізується наступними способами. По-перше, комунікативна організація може бути спрямована на відтворення комунікативних взаємодій і взаємозв'язків в їх незмінному вигляді, на збереження їх стабільності. Такий спосіб існує не тільки у традиційному, але і в сучасному, швидко мінливому суспільстві, оскільки без простого відтворення своїх основних характеристик соціокультурна комунікація піддається руйнуванню. По-друге, комунікативна організація може бути спрямована на зміни соціокультурних взаємодій, що обумовлюється необхідністю адаптації до змін зовнішнього середовища. Даний інноваційний спосіб, який наразі триває на ґрунті традиційної організації, призводить до комунікативної взаємодії і взаємозв'язку відповідно до соціальних, культурних та особистісних змін. По-третє, комунікативна організація може бути спрямована не тільки на модифікацію норм і цінностей спілкування під впливом змін у навколишньому середовищі, а й на творення принципово нових смислів, вперше здійснюваних форм комунікативної взаємодії. В даному випадку йдеться про креативний спосіб організації соціокультурної комунікації. Креативна комунікативна взаємодія стає необхідною, коли модифікація компонентів соціокультурної системи виявляється недостатньою для того, щоб здійснювати подальший соціокультурний розвиток.

Комунікація є смисловим відтворенням суспільства. Сенс дозволяє виявити горизонти, всередині яких можлива організація соціальних систем. Комунікація в даному випадку розуміється не як «перенесення» інформації, а як постійно виникаюча смислова надмірність, яка може спрямуватися на будь-якого учасника на індивідуальному і колективному рівні. Також комунікація включає в себе циркуляцію інформації в рамках локальних і глобальних соціальних утворень, міжособистісне спілкування, способи

поширення та прийому інформації: «Виникнення філософської теорії комунікації стало однією із значущих подій у філософському житті ХХ століття. Протягом першої, і, особливо, другої половини минулого століття відбувалося інтенсивне з'ясування смислу тих процесів, функцій і завдань, які пов'язані зі становленням інформаційного суспільства та розвитком комунікаційних технологій» [276, с.157].

Комунікативний простір знаходить для індивіда ще одну суб'єктивну реальність: «Засоби масової інформації – газети, журнали, кіно і телебачення, часто асоціюються з розвагами і тому розглядаються як щось другорядне в житті більшості людей. Подібний погляд абсолютно хибний. Масова комунікація зачіпає багато аспектів нашого життя. Навіть «розслаблюючі» засоби інформації, такі, як газети, телебачення, мають величезний вплив на наше світовідчуття. Це відбувається не стільки через специфічний вплив на наші позиції, скільки тому, що вони стають засобами доступу до знань, від яких залежить суспільне життя» [102, с. 414].

Поряд з традиційними формами комунікації суспільство використовує нові форми для самовідтворення суспільства як соціальної системи: «Комунікація між людьми є щось більш сутнісним, а інтерактивні діалоги (широко поширилися в електронних ЗМІ та Інтернеті) лише «переддень» істинно комунікативного процесу. Комунікація спрямована на взаєморозуміння. Діалог виступає сполучною ланкою інтерсуб'єктивності в людському суспільстві, навіть у віртуальному середовищі. Звідси друга складова частина «інформаційного суспільства», – «комунікативна». Комунікативне народжується з інтеракції; через неї «суспільне» і «людське» доповнюють один одного» [251, с.76].

Становлення у глобальних масштабах інформаційного типу соціального устрою, в основі якого лежить обмін інформацією за допомогою технологій, створює специфічну соціокультурну реальність – віртуальний простір. Цей простір є особливим середовищем, поява якого призвело до зміни вже сформованих у соціумі механізмів комунікаційної взаємодії.

Віртуальна комунікація стала одним із чинників соціокультурних перетворень сучасного суспільства, тому важливим інструментом концептуального осмислення змін, що відбуваються у світі, є аналіз специфіки даного аспекту соціальних відносин, розуміння інформаційно-комунікативних взаємодій як складової частини соціальної дійсності.

Інформаційне суспільство як тип соціального устрою передбачає формування як нового виду суспільних відносин, так і нового виду інформаційної взаємодії, а, отже, і нових видів комунікацій, що спиятимуть ефективній взаємодії суб'єктів у віртуальному інформаційному середовищі: «у всіх суспільствах людство існувало в символічному середовищі і діяло через нього. Тому історично специфічним у новій комунікаційній системі, організованій навколо електронної інтеграції всіх видів комунікації, від типографської до мультисенсорної, є не формування віртуальної реальності, а створення реальної віртуальності» [201, с. 351].

Комунікація як системоутворюючий елемент соціалізації особистості у віртуальному просторі активізує зв'язки і перетин між стійкою традиційною культурою (цінності, релігія, знання, успадковані від попередніх поколінь) і динамічною культурою віртуального простору: «глибока інтерактивність», тобто формування та підтримка усвідомлених децентралізованих культурних мереж, є провідною глобальною характеристикою» [492, с. 41]. Люди не тільки набувають можливості споживання більшої кількості символічних ресурсів, вони значно збільшують свою здатність «створювати і ділитися інформаційними продуктами» [488; 489].

З розширенням сфери соціокультурної взаємодії підвищується динаміка перебігу соціальних процесів: «Сьогодні ж в умовах «інформаційного суспільства» або «суспільства знання» суб'єкт настільки полонений повідомленнями, які надходять звідусіль, що практично втратив будь-яку когнітивну автономію і шанси на критичну рефлексію, визначаючими факторами інформаційного суспільства» є тотальна влада ЗМІ («четверта влада»), існування науки виключно у формі соціального

інституту, колективні форми виробництва знання («смерть автора»)» [199, с.48]. Виникає надлишок доступної інформації, що викликає «інформаційний стрес» [57].

Комунікація як системоутворюючий елемент соціалізації у віртуальному просторі пов'язана із цифровим, дистанційним і мультимедійним модусом спілкування. Залежно від характеру та інтенсивності включеності у віртуальний простір, це спілкування може бути гранично лаконічним, але при цьому і візуально і аудіонасиченим. Крім того, віртуальну комунікацію можна вважати практично ексклюзивним транслятором певного коду. З одного боку, інфокомунікаційні технології ретранслюють масову культуру, з іншого боку, культуру індивідуалізовану, оскільки представник аудиторії віртуального простору може становити свій власний зміст комунікації: «У сучасній соціокультурному інформаційному середовищі наявні кілька видів комунікації на рівні учасників цього процесу: людина – людина, людина – машина, машина – машина...» [365, с. 215-216]. У зв'язку з цим комунікаційний віртуальний простір розглядається не тільки як сукупність людей, що передають один одному повідомлення, але і як колективна взаємодія технічних об'єктів і людей за допомогою різних каналів комунікації.

Комунікативна діяльність в віртуальному просторі характеризується наступними ознаками:

1) анонімністю (незважаючи на те, що іноді можливо одержати деякі відомості анкетного характеру й навіть фотографію співрозмовника, вони недостатні для його адекватного сприйняття). Однією із провідних рис інтернет-комунікації є приховування реальних або навмисна презентація зміненої особистості веб-користувача. Внаслідок подібної анонімності в інтернет-комунікації проявляється й інша особливість, пов'язана зі зниженням психологічного й соціального ризику у процесі спілкування – афективна розкутість, ненормативність тощо;

2) стереотипізацією, тобто «своєрідністю протікання процесів міжособистісного сприйняття в умовах відсутності достатньої інформації» [Белинская]. Зазвичай сильний вплив на уяву співрозмовника мають саме механізми стереотипізації, які відображаються в установці на очікування бажаних якостей партнера;

3) повною підконтрольністю процесу спілкування [40], яка полягає насамперед у тому, що користувач добровільно зав'язує контакти або йде від них, а також може перервати їх у будь-який момент;

4) ускладненістю безпосередньої комунікації [41] й, у той же час, прагненням до емоційного наповнення тексту, що виражається у створенні спеціальних символів (смайлів) для позначення емоцій;

5) нетиповою самопрезентацією, яка проявляється у тому, що найчастіше користувачі презентують себе по-іншому, ніж в умовах соціуму, програють нереалізовані поза мережею ролі, сценарії, моделі поведінки тощо.

Глобальний віртуальний простір продукується комп'ютерними технологіями. Він має досить розгалужену структуру і складається з різних за формою і типом соціальних груп, які прийнято називати інтернет-спільнотами або віртуальними спільнотами. Вони являють собою співтовариства індивідів, які організуються відповідно до визначених критеріїв (професійних, релігійних тощо) використовують в якості базового засобу спілкування саме інтернет-технології [346]. Основу будь-якої спільноти, незалежно від її типу, становить комунікація. Віртуальний простір мережі Інтернет дозволяє безперешкодно в реальному часі здійснювати інфокомунікаційні взаємодії, що в соціальному просторі буває досить важко. У віртуальному просторі «...комунікація вперше потрапила в ситуацію швидкого, постійного, взаємного спілкування на будь-якій відстані за допомогою анонімного друкованого слова; в ситуацію взаємин, в яких немає статі, раси, тіла, голосу, статусу, влади, грошей, власності, – тобто у стан,

при якому немає тих факторів, які утворюють і підтримують соціальну стратифікацію в соціальному світі, – в ситуацію рівності» [208].

Аналізуючи віртуальну комунікацію, слід звернути увагу на кількість часу, яку суб'єкти комунікативної взаємодії відводять на спілкування у віртуальному просторі. Якщо ця кількість невелика, це означає, що людина сприймає віртуальний простір як додатковий інфокомунікаційний засіб. У тому випадку, якщо віртуальне спілкування перевищує реальне, або повністю витісняє його, можна констатувати свого роду залежність. Людина, яка має проблеми зі спілкуванням у соціальній життєдіяльності, віддає перевагу комунікації віртуальній. Причиною звернення до віртуального простору як основного засобу спілкування може також бути недостатня насиченість міжособистісних контактів (психологи зазначають, якщо з'являються можливості для задоволення відповідних потреб у соціальному житті, користувачі швидко втрачають інтерес до віртуального спілкування). Подібна можливість обумовлена перерахованими вище особливостями віртуальної комунікації, тобто – анонімності, нежорсткій нормативності та ін.

В умовах сучасного суспільства соціальна комунікація у все більшою мірою переміщується у віртуальний світ всесвітньої інформаційної мережі, яка за допомогою свого функціонування «створює технічну базу для залучення в комунікаційні процеси величезної аудиторії, що визначає її глобальний характер» [87, с. 68]. Віртуальний простір, що формується за рахунок функціонування глобальних комп'ютерних мереж, відображає процеси посилення віртуалізації соціальної комунікації, яка надає можливість одночасного контакту або полілогу у глобальних масштабах. Для відтворення системи культурних кодів і пов'язаного з ними процесу комунікації, необхідна підтримка механізмів відтворення ідентичностей учасників цього процесу. Під ідентичністю Кастельс розуміє процес, через який соціальний актор впізнає себе і конструює смисли, виключаючи ширшу співвіднесеність з іншими соціальними структурами.

М. Кастельс закріплює значення знакової комунікації в образі реальної віртуальності. Згідно Кастельс, сучасні засоби масової інформації із застосуванням мультимедійних та інтерактивних технологій утворюють комунікативну систему, в якій «реальність, тобто матеріальне і символічне існування людей, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому образи стають вже не засобом передачі досвіду, а власне досвідом, який здатний підсилювати свій вплив на соціальну реальність» [201, с.320]. Він вказує на властиву телебаченню і радіо односпрямованість комунікації як ключову проблему мас-медіа: «реального процесу комунікації як взаємодії передавальної і отримуючої сторони при інтерпретації повідомлень немає» [201, с. 321]. Розглядаючи культуру реальної віртуальності, він посилається на ідеї представників постмодернізму і структуралізму, які в даному аспекті зводяться до положення, що культури створюються з комунікаційних процесів, а всі форми комунікацій ґрунтуються на виробництві та споживанні знаків і смислів. Аналізуючи сутність комунікаційної системи, яка продукує реальну віртуальність, він визначає її наступним чином: «Це система, в якій сама реальність, тобто матеріально-символічне існування людей, повністю схоплена, занурена у віртуальні образи, а вигаданий світ, в якому зовнішні відображення знаходяться не просто на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом» [201, с.351-352]. Фіксуючи збільшення дистанції між глобалізацією і ідентичністю, між мережею та індивідом, Кастельс стверджує, що вона пов'язана із кризою колишньої моделі ідентичності. Ця криза розпочала процес пошуку нової системи зв'язків, побудованої навколо розділеної, реконструйованої ідентичності.

На думку Ж. Бодрійяра, в основі всіх форм комунікаційного впливу лежить споживання знаків. Відповідно, реальна комунікація ґрунтується виключно на оперуванні ідеальними об'єктами. Однією з найважливіших характеристик засобів масової комунікації є їх «нетранзитивність» [51, с.186]. За допомогою цього порушується комунікативний процес: «Людина перетворюється на пасивного споживача, тим самим встановлюється

узагальнений порядок споживання, в якому не можна давати, повертати або обмінювати, а дозволено лише брати і використовувати» [51, с. 187]. Бодрійяр, у свою чергу, вважає, що в умовах суспільства постмодерну комунікація перестала бути розмовою, оскільки вона перетворилася у процес обміну знаками, у процес гри зі знаками. А виробництво знання або інформації перетворилося у виробництво симулякрів – знаків без змісту, тобто віртуальне виробництво. За думкою Бодрійяра, в сучасному технологізованому споживчому суспільстві спілкування здійснюється не за допомогою символічного, а за допомогою техніки. Для опису технокомунікації Бодрійяр використовує термін «найменша загальна культура», тобто невеликий спектр соціально схвалюваних відповідей, який, як передбачається, має пересічний індивід [52, с. 137].

Встановлення комунікативних зв'язків між користувачами глобальних комп'ютерних мереж суттєво впливають на соціалізацію особистості в сучасному суспільстві: «різні групи населення в боротьбі за право мати велику свободу самовизначення вступають у взаємодію з подібними до них групами в рамках всесвітньої електронної мережі» [37, с. 108]. У віртуальному просторі формується якісно нове за своїми концептуальним параметрами спілкування: «Про втрату змісту спілкування із початком фази його шаблонності, однорідності і гіпертекстові говорить гіперактивність спілкування: підвищена частота застосування засобів телекомунікацій, блогова форма ведення щоденників, гіпертекстова інформація. Гіперактивність спілкування, а по суті, спроби заповнити дефіцит діалогічності спілкування, пов'язані з наростаючим пріоритетом інформаційно-комунікативної та регулятивної функції спілкування над афективно-комунікативною функцією, пов'язаною з емоційною сферою людини» [218, с.173].

Віртуальна комунікація у значно меншому ступені порівняно з комунікацією соціальною піддається ритуалізації. Віртуальний простір дозволяє особистості конструювати власний образ, презентація якого

відбувається у процесі спілкування, причому цей образ має досить високу динамічність: «Мережева комунікація, завдяки анонімності, невидимості, безпеки, дає можливість створити мережеву ідентичність, досягаючи віртуального управління враженнями про себе» [251, с.84].

Віртуальний простір, що продукується глобальною комп'ютерною мережею, є основою багатовекторної комунікації і полілогу як для окремої особистості, так і для різних соціальних груп внаслідок розширення міжособистісних контактів за рахунок усунення географічних і часових бар'єрів. У сучасну епоху контакти між людьми стають все більш віртуально опосередкованими. Слід зазначити, що діяльність індивідів у віртуальному просторі значною мірою пов'язана з міжособистісною комунікацією [219, с. 77], оскільки знеособленість ресурсів швидше виняток, ніж правило. Людина, що знаходиться у стані деприваційного голоду в реальному житті, вважає за краще віртуальну комунікацію спілкування офф-лайн. Причиною звернення до Інтернету як до базового комунікаційного засобу може також бути недостатня насиченість міжособистісних контактів.

В якості характерних рис віртуального комунікативного простору можна виділити наступні:

- поліідентичність суб'єктів, включених у комунікативні процеси;
- підвищення дискурсивного знання [188, с.3];
- інваріантність способів отримання і продукування інформації;
- розширення можливостей соціалізації і професіоналізації [188, с.3].

Складовим елементом віртуальної комунікації є рольова поведінка учасників комунікативного процесу. В його рамках формується специфічна рольова поведінка, яку можна охарактеризувати як поліідентичність, оскільки віртуальний простір цілком припускає множинність соціальних самопрезентацій: «Ефект діалогу виникає лише тоді, коли мій партнер, з яким я вступаю в комунікацію, не просто породжує текст але і доносить до мене свою комунікативну інтенцію, використовуючи всі можливі засоби. Тим більше, що, крім вербальних, існують і невербальні комунікативні

засоби – жестикуляція, передача зорових образів тощо. Важливо мати на увазі те, що не мова сама по собі несе людям істину або нову інформацію, не язиком або промовою ми спілкуємося, але саме смисловими інтенціями» [257, с.73]. цікавою з точки зору частоти використання і поширення є соціальна мережева технологія фолксономія – один із популярних елементів віртуального комунікативного простору. Суттю технології є створення інтерактивних комп'ютерних програм, які можуть комунікувати з іншими програмами і таким чином накопичувати інформацію. Архітектура комунікаційних мереж, що забезпечують комунікації типу «людина – людина», побудована на принципах багатовекторності, взаємозалежності, взаємозамінюваності тощо.

Аналіз особливостей комунікаційної складової віртуального простору дозволяє зробити висновок, що віртуальний простір є особливим комунікативним середовищем, функціонування якого призвело до зміни вже сформованих у соціумі комунікативних патернів. Ці зміни ґрунтуються, передусім, на анонімності, поліідентичності віртуального суб'єкта, опосередкованості віртуального спілкування технічними засобами, відсутністю тимчасових і просторових бар'єрів тощо, що дозволяє самостійно моделювати комунікативний простір як окремим індивідам, так і соціальним групам.

Віртуальна комунікація має амбівалентний характер. До позитивних наслідків слід віднести можливість компенсації нестачі спілкування в соціальній реальності. До негативних наслідків відноситься адитивна поведінка, що призводить до мінімізації реального соціального спілкування, необхідного для ефективної соціальної взаємодії в рамках певної соціальної системи. Комунікації, здійснювані у віртуальному просторі, практично не регулюються інституційними нормами, які координують соціальну взаємодію у просторі соціальному. Віртуальний простір дозволяє уникнути обумовленості залученістю індивіда в ту чи іншу інституційну сферу.

В контексті соціалізації особистості слід зазначити, що віртуальний комунікативний простір, з одного боку, абсорбує традиційні соціокультурні форми, комунікативні патерни і символи, з іншого боку, перетворює їх виходячи з їх технологічних особливостей інформаційної взаємодії в комп'ютерно-опосередкованому середовищі. По-новому постає проблема комунікації, яка набуває вельми амбівалентного характеру з огляду на розщеплення самості індивіда на дві іпостасі – реальну і віртуальну.

За допомогою віртуального простору можливе не тільки проектування нових комунікаційних форм із принципово іншими властивостями, але і їх відтворення в просторі соціальному. Подальший розвиток інфокомунікаційних та комп'ютерних технологій, що є основою для функціонування віртуального простору, буде сприяти його подальшій інтеграції з базовими елементами соціальної структури, в більшому ступені актуалізувати проблему визначення адаптаційного потенціалу суспільства в цілому і особистості зокрема стосовно нових умов: «Комунікаційна система, заснована на мережевих технологіях, здатна радикально змінити морфологію громадських зв'язків, заснованих на традиційних ієрархічних взаємовідносинах» [217, с. 59].

У сучасному світі значна роль в комунікаційних процесах відведена віртуальному простору, що володіє підвищеною інтерактивністю, що обумовлює його унікальність як способу комунікаційної взаємодії: «Інформаційна та комунікативна активність людей масово переноситься на взаємодію в онлайні завдяки інформатизації» [219]. Віртуальна комунікація - складова частина соціокультурного простору сучасного суспільства, вписана в соціальні процеси: «Медіареальність знайшла завдяки електронним засобам комунікації і екранній культурі щільність і яскравість, порівняну зі справжньою реальністю» [276, с.164]. Особливу значимість у даному контексті набуває осмислення впливу віртуального простору на різні комунікаційні рівні (міжособистісний, між груповий та інституційний). Внаслідок специфічних особливостей, віртуальний простір має більш

інтенсивну комунікативну динаміку, ніж простір соціальний. Значна частина інформаційних взаємодій здійснюється з використанням глобального інформаційного середовища, тобто у віртуальному просторі, причому цей процес стрімко зростає.

Дослідження комунікації як системоутворюючого елементу соціалізації у віртуальному просторі дозволяють констатувати наявність специфічних особливостей мови, соціальної ієрархії, індикаторів соціального статусу і соціальних норм. Віртуальна комунікація виступає не окремим, а паралельним видом соціальної комунікації, в той час як комунікація соціальна все більше віртуалізується: «сьогоднішнє спілкування все більше втрачає індивідуальність і характер, емоцію і стиль, уподібнюючись набору шаблонних фраз і слів-символів. Розмова стає все більш «шматковою» і множинною, «гіпертекстовою». Особливо це можна спостерігати на прикладі «безтілесних» дистанційних форм комунікації – телекомунікацій. Так, спілкування у форумах, чатах та інших засобах телекомунікацій зводиться до односкладових і часто коротких речень, окремих розрізнених реплік-суджень, в яких повторюються вже відомі думки учасників спілкування» [218, с.173]. Для цього існує безліч спеціальних сайтів, де користувачі мережі можуть контактувати як з великою кількістю людей, так і з окремою людиною в приватному режимі (таке спілкування характеризується насамперед конфіденційністю відносно до інших учасників інтернет-аудиторії). Деякі дослідники вважають, що комунікативна діяльність більш пріоритетна, ніж інші види активності користувачів у віртуальному просторі.

Однією з характерних особливостей комунікації як системоутворюючого елемента віртуальної соціалізації є неповна відповідність особистості, що діє у соціальному просторі, і створюваного нею віртуального образу. Комунікаційна взаємодія у віртуальному просторі сприяє конструюванню віртуальної особистості, яка дистанціюється від соціального статусу. В даному аспекті віртуальний простір виступає в якості інструменту трансформації індивідуальних особистісних характеристик:

«Технічний прогрес призводить до нав'язування людині нової мобілістичної ідентичності ... У мережі ідентичність людини буде проявлятися тільки в поточному контексті з тим, щоб наступного моменту зазнати... зміни. Індивідуум, людина цілісна, йде геть, прикута до своєї одноманітності, як до важкого рюкзака, на її місце приходять індивідуум, людина багатоліка» [37, с.127]. Віртуальне спілкування приваблює знеособленістю, можливістю конструювати і трансформувати віртуальну особистість, а також анонімністю, яка дозволяє уникнути відповідальності за порушення рольових очікувань, зумовлених статусом індивіда. Комунікація у віртуальному просторі дає свободу ідентифікації, тим самим конструює віртуальну особистість з віртуальним статусом: «дуже часто зустрічається обман або множення ідентичності – коли мережева ідентичність користувача не відповідає його реальній ідентичності» [87, с.72].

Комунікація як системоутворюючий елемент соціалізації у віртуальному просторі постає як вербальна абознаково-символічна взаємодія суб'єктів, яка базується на певних смислових конструктах. Її особливість може бути представлена в рамках декількох ключових позицій. Передусім, це гіпертекстуальний характер комунікативного буття. Комунікативний віртуальний простір є полем посилань, гіперпосилань і цитат, складових, з одного боку, особливий нелінійний, хаотичний простір, з іншого – надає граничні можливості для конструювання комунікації і буттєвості в цілому, оскільки користувач має можливість вибору комунікативних каналів. Йдеться, передусім, про інтерактивність, конструйованість як зовнішнього простору, так і самого агента комунікації.

Деієрархізація комунікації, фрагментація поля буттєвості – соціальні ознаки, такі, як стать, вік, прибуток, рівень освіти тощо, відіграють дуже важливу роль при безпосередній взаємодії, втрачають свою значущість у взаємодії, опосередкованій комп'ютерними технологіями. Завдяки цьому поле соціальної буттєвості стає контекстуальним, фрагментарним – воно опосередковано конкретною ситуацією, набором зовнішніх факторів

взаємодії, що постійно змінюються. Ще однією суттєвою характеристикою є нівелювання тілесності, яке призводить до того, що у віртуальному комунікативному просторі особливий характер набувають самопрезентація і ідентифікація – засновані на графічному і текстуальному поданні, що визначають самість особистості.

Висновки до розділу III

Інтенсивна віртуалізація сучасного соціуму породжує специфічний елемент соціокультурного простору сучасного суспільства – простір віртуальний, який видозмінює соціально-середовище, сприяючи в ряді аспектів конвергенції віртуального і реального. Віртуальний простір стає особливою соціальною сферою, включеною в систему існуючих соціальних відносин.

Віртуальний простір органічно вбудовано в простір соціальний. Екзистенції віртуального простору постають у вигляді системи понять, системи образів і смислів, культурних норм, гіпертекстів, віртуальних транзакцій тощо, мають дуалістичну сутність. Він є не тільки аналогом соціальних взаємодій у соціальних просторі та часі, але конструює власні просторово-часові засади. Для віртуального простору характерно фрагментарне або повне руйнування соціального часу, в умовах якого відкривається простір індивідуального конструювання реальності, що проходить за законами віртуального часу та простору.

Особливості віртуального простору як агента соціалізації полягають, насамперед, у змінах світосприйняття, потреб, основ соціальної життєдіяльності особистості. Віртуальний простір дозволяє людині стати творцем специфічного світу, який більшою мірою буде задовольняти її потребам, ніж жорстко структурований простір, соціальний, підпорядкований системі норм і правил. Індивіди і соціальні групи отримують можливість безпосередньої взаємодії, незалежно від їх соціальних стратифікаційних критеріїв. Це змінює традиційні структури соціального простору, основані на різного роду ієрархіях.

В умовах глобальних змін, притаманних сучасному етапу цивілізаційного розвитку, посилення динамічності протікання соціальних процесів, все більшого значення набуває пошук найбільш ефективних форм комунікації. Комп'ютерні мережі з їх унікальними технічними можливостями поєднують у собі культуру, світ цінностей і коштів, внаслідок чого виникає особливий вид технічно опосередкованої комунікації.

Аналіз комунікації як системоутворюючого елементу соціалізації у віртуальному просторі дозволяє зробити висновок, що віртуальний простір є особливим комунікативним середовищем, функціонування якого призвело до зміни вже сформованих у соціумі комунікативних патернів. Ці зміни ґрунтуються, передусім, на анонімності, поліідентичності віртуального суб'єкта, опосередкованості віртуального спілкування технічними засобами, відсутністю тимчасових і просторових бар'єрів тощо, що дозволяє самотійно моделювати комунікативний простір як окремим індивідам, так і соціальним групам.

Віртуальний простір, що продукується глобальною комп'ютерною мережею, є основою багатовекторної комунікації і полілогу як для окремої особистості, так і для різних соціальних груп внаслідок розширення міжособистісних контактів за рахунок усунення географічних і часових бар'єрів. У сучасну епоху контакти між людьми стають все більш віртуально опосередкованими.

Розділ IV

КОНСТРУЮВАННЯ СОЦІАЛЬНОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

4.1. Експлікація поняття «віртуальність» у ракурсі соціально-філософського аналізу

Невід'ємним атрибутом сучасного суспільства є віртуальність, яка проявляється переважно через комп'ютерно-мережеву форму і вбудована в соціокультурне життя. Інтенсивне поширення новітніх інформаційних технологій призвело до своєрідної експансії віртуальності, яка ініціювала ряд соціокультурних змін сучасного суспільства, що викликає необхідність подальшого аналізу віртуальності в контексті соціально-філософського дискурсу.

Використання філософської спадщини для аналізу самого феномена віртуальності дозволяє більш повно і глибоко розкрити його концептуальний зміст, оскільки в сучасному суспільстві використання новітніх інформаційних технологій призвело до своєрідної експансії віртуальності, що ініціює перетворення багатьох соціальних процесів і явищ. У період становлення віртуалістики як наукового напрямку поняття «віртуальність» стало одним із найбільш дискусійних. З'явилася велика кількість робіт, присвячених даній проблематиці, в яких робилися спроби дати визначення цього поняття. Однак до сих пір залишається відкритим питання про однозначне визначення онтологічної, гносеологічної, аксіологічної тощо суті зазначеного поняття. Пошук системоутворюючих принципів віртуальності дозволить виділити ще один вектор для вироблення концепції, необхідної для розуміння трансформаційних процесів, наявних у сучасному суспільстві. Спочатку осмислення феномена віртуальності у царині філософії відзначалося дуже широким, далеко виходячим за рамки звичного уявлення про співвіднесення з цифровими технологіями поняттям. Віртуальність сприймалась як близькість до справжнього буття, до буття умоосягненого,

ідеального та трактувалося в основному у якості протилежності реальним явищам соціального буття.

Генезис даного поняття починається з терміна «віртус», який спочатку використовували лише як категорію етики і відповідав поняттю «доблесть, чеснота, досконалість». Аналізуючи змістовний бік даного поняття, можна відзначити той факт, що такі сенси цього терміна, як чеснота, досконалість тощо згодом стали самостійними термінами, при цьому слід зазначити, що дані терміни отримали подальше осмислення в роботах Платона та Аристотеля. Ейдос Платоном інтерпретувався як ідея – зразок, подоба речі, позбавленої тілесності, а чеснота – в певну властивість душі. Аристотель поділив чесноту на моральну і розумову, а поняття ідеї в його філософії набуло значення форми як активного початку в речах (онтологічний сенс) і значення категорії як відбиття речей у свідомості (гносеологічний сенс). В історії філософії предтечею терміна «ідея» був «ейдос»: «Ідоли (образи) через пори занурюються в тіла і, піднімаючись (у них), відтворюють сновидіння ... причому ці образи за своєю формою представляють копії тіла, від якого вони походять» [246, с.23].

Від грецького поняття «ідея» походить «ідеал», що позначає ідеальний образ, що включає в себе зокрема поняття досконалості. Ідея і чеснота за своїм походженням виявилися спорідненими, оскільки джерелом обох є душа. Доброчесність – це ідеал, поєднаний із вчинком. У подальшому це призведе до появи нових смислів у понятті «virtus», одним з яких буде значення «уявність». Тому копія копії, як вигадка, уявність, на відміну від самої ідеї, позбавлялася онтологічного статусу. Подібні об'єкти в постмодерністській філософії ХХ століття стали іменуватися симулякрами (Ж. Дельоз, Ж. Бодрійяр).

Міркування про ілюзорну природу об'єктів знаходимо у Платона. Для нього симулякр, який пізніше стане одним із ключових термінів в описі віртуальності в епоху постмодернізму, це копія копії, що спотворює свій прототип, а оскільки істинність визначається ним, виходячи з подібності або

розходження з ідеєю речі, то симулякри позбавляються онтологічного статусу і засуджуються як вигадки, примари. Характерно, що, намагаючись виключити з реальності спотворюючі її симулякри, Платон першим поставив питання про те, що у структурі буття присутні об'єкти, які зараз визначаються як віртуальні. При цьому саме ним було наголошено на тому, що симуляція є нескінченним процесом, подібним «саду стежок, що розходяться», де кожен породжений симулякр є конструюючим для серії інших. Симулякри – щось на зразок помилкових претендентів, чії претензії ґрунтуються на відмінності, що полягає в сутнісному відхиленні. Саме в цьому сенсі Платон поділяє образи-ідоли на дві частини: з одного боку, є копії-ікони, з іншого – симулякри-фантазми [135, с. 333].

Таким чином, Платон прагнув відібрати претендентів із розрізненням копій, обтяжених відмінністю і симулякрів, навантажених відмінностями для того, щоб «забезпечити перемогу копії над симулякром, придушити його, загнати на саме дно і не давати йому вийти на поверхню» [135, с. 334].

Аристотель інтерпретує ейдос Платона як можливість і стверджує на противагу цьому, що ідею, яка обома однаково визнається дійсною, слід розглядати як можливість. Така інтерпретація поняття «ідея» стала основою того, що в подальшому вона була наділена властивістю прихованої активної сили, потенційної енергії, яку згодом також розглядали як основу віртуальності в дефініціях сучасної науки. Трактатування Аристотелем «буття в можливості» як деякої реальності, що займає проміжне значення між буттям дійсним і небуттям, наділяє цей «недорід буття» (відповідно до термінології Хоружего С.) властивість одночасного існування в ньому в той самий час протилежних станів. Цей факт став приводом для дискусій у рамках філософської парадигми, оскільки одні дослідники вважають, що історія віртуальності бере початок від терміна «virtus» і її генезис починається в середньовіччі (наприклад, Носов Н., Опенков М. та ін.), інші припускають, що ідея віртуальності як «діяльність», «потенційна енергія» бере свій початок в античності (Хоружий С., Точиліна М., Севальников А. і

ін.). Ідея віртуальності, зароджуючись в античній філософії, існувала в якості допоміжного поняття, вона тільки склала теоретичну базу, певний вектор, який визначив напрямок подальшого розвитку ідеї віртуальності, що і було зроблено у філософії середньовіччя. У цей період на перший план виходять значення «віртуус» як можливості, що дозволяють простежити фактори, які визначають виникнення, становлення та існування речі. Річ містить у собі різного роду властивості не формально, а віртуально. Віртуальне буття – це не дана досвідом річ. Даний термін вживався для позначення внутрішньої сили всього суцього, найчастіше божественної сили. Ця інтерпретація дозволяла вживати «віртуус» в якості діяльній категорії, прихованої активної сили, що трактувалося як здатність однієї реальності генерувати іншу, кожна з яких відрізнялася своїми законами існування.

Статус спеціальної філософської категорії ідея віртуальності отримала у схоластиці, де була однією із центральних. За допомогою цієї категорії схоласти намагалися відповісти на питання, яким чином абсолютні сутності реалізуються в тимчасових, приватних подіях. Фома Аквінський за допомогою цього поняття намагався вирішити проблему співіснування різного роду реальностей, а саме мислячої душі, тваринної та рослинної, а також обґрунтовував віртуальну присутність цих форм. У «Сумі теологій» він зазначає: «...всі потенції відносяться до самої по собі душі як до свого початку. Але деякі потенції відносяться до душі самої по собі як до свого субстрату: такі є мислення і воля. І потенції подібного роду за потребою зберігаються в душі після руйнування тіла. Деякі ж потенції мають субстратом сутність, складену з душі і тіла: такі всі потенції чуттєвої і вегетативної частин душі. Але з руйнуванням субстрату акциденція не може зберегтися. Тому після руйнування поєднання душі й тіла потенції другого роду не можуть зберегтися, але залишаються в душі віртуально, як у своїй першооснові або корені» [415, с. 168]. Він намагається обґрунтувати за допомогою віртуальності можливість збереження концептуальної сутності об'єкта, який має певну субстанціональну форму [414, с. 158]. Подібне

значення «virtus» вживається і в роботах Іоанна Дунса Скота. Міркуючи про поняття Бога, він пише: «Будь-який об'єкт, який відображається в чуттєвому чи умоосяжному образі при сприяючій можливості або чинному інтелекті, створює згідно з максимумом своєї сили (virtus), в якості адекватної собі дії, своє власне поняття і поняття всього того, що за своєю суттю або віртуально включено в нього» [15, с. 154]. Поняття «віртуальне» використовувалося і Дунсом Скотом при дослідженні реальності, виходячи з якої речі містять у собі різні емпіричні якості не формально, а віртуально, що дозволяло йому по-своєму вирішувати протиріччя між концептуальною єдністю реального світу і різноманітністю досвіду. В цілому, філософські концепції того періоду включали термін «віртуальний» з метою концептуалізації подій, існуючих тимчасово і в частковій формі, а також для пояснення зв'язку загальної абсолютної сутності з активністю одиничних предметів.

В аналогічному сенсі термін «віртус» вживав і Микола Кузанський: «Потім розумним оком я бачу, що те ж дерево перебувало у своєму насінні не так, як я зараз його розгадую, а віртуально ...» [290, с. 153]. Тут йдеться також про поняття «ідея», і термін «virtus» виступає допоміжною категорією, що підкреслює динамізм, здатність ідеї до дії тощо. Можливі світи, як мислимі, уявні конструкції, дозволяють побачити втілення у схоластичній філософії синтезу концепції платонівської «копії копії» і аристотелівського «буття в можливості».

Термін «віртус» в якості основи ідеї віртуальності виявився практично не затребуваним у Новий час. Якщо він і вживався, то найчастіше у своєму первинному значенні – чеснота: «Уже Галілей і особливо Ньютон, виключили зі створюваної ними системи мислення ідею активної сили, причини явищ ... тільки тоді, поза virtus, поза роздумів про причини речей, можливо було створення механіки, а потім фізики і взагалі науки» [310, с. 117].

Із розвитком науки, «віртус» поступово втрачав своє значення божественної сили, а ідея віртуальності перестала розроблятися як

самостійна концепція. Щодо терміна «віртуус», то найбільш часто він став інтерпретуватися як «можливість». Намагаючись знайти універсальну мову розуміння природного буття, Лейбніц використовує символічний код, який в змозі описати будь-яке знання, однак при цьому позбавлений обмежень матеріального існування. Він розробив метафізичну концепцію, яка описувала реальність за допомогою монад, що зберігають присутність речей та роблять їх безпосередньо доступними (певні сучасні дослідники феномену віртуальності проводять аналогію між цією концепцією та сутністю всесвітньої комп'ютерної мережі). Віртуальність розглядалася не як особливий вид реальності, а як поняття, що «фіксує парадоксальне існування об'єктів» [291, с. 142], що пояснює зв'язок між загальною абсолютною сутністю за проявом різноманітної природи речей. У період Нового часу і аж до середини ХХ століття проблематика подібного роду перестала бути актуальною через домінування наукової картини світу, яка проголосила філософський монізм, звівши всі об'єкти до однієї реальності – природної.

Із подальшим розвитком наукового знання відбувається поширення терміну «віртуальне» і на інші сфери, коли йдеться про суб'єктивність як особливий рід буття. Можна припустити, що це пов'язано із зародженням нового виду онтології, в якому пізніше знайшла своє місце й ідея віртуальності в одній з її сучасних інтерпретацій, а саме: віртуальність, властива неживим об'єктам, створеним природою; віртуальність притаманна неживим інформаційним об'єктам, створеним людиною; віртуальність, властива самій людині як форма особливого психічного стану.

Глибинне осмислення віртуальність отримує в різних теоріях постмодернізму, які зробили спробу охарактеризувати трансформації соціального простору під впливом масового впровадження комп'ютерних технологій: «Термін «віртуальний» підійшов для позначення різноманітних комп'ютерних явищ— від віртуальної пошти до цілих робочих груп на комп'ютерних мережах, до віртуальних бібліотек і навіть віртуальних університетів. У кожному з цих випадків воно відноситься до реальності

неформальної. Коли ж ми називаємо віртуальним простором кіберпростір, то маємо на увазі простір не цілком дійсний, а щось існуюче контрастно до реального жорстко структурованого простору, але працююче як реальне» [86, с. 56]. У філософії постмодернізму віртуальність розглядається як якийсь феномен, який існує в соціальній сфері, нова, особлива система соціальних взаємодій, що представляє собою симуляції соціальних процесів, які складають зміст суспільного життя. В онтологічному контексті віртуальність аналізувалася у межах парадигми постмодернізму Ж. Дельоз, Ж. Бодрійяром, М. Фуко та ін.

За допомогою теорії симулякрів Дельоз спростовує Платона, який прагнув встановити відповідність хаотичного світу і трансцендентної ідеї. Аргументи він знаходить у тих фрагментах, де Платон, намагаючись вилучити зі світу примари і фантазми, надає їм особливу життєву силу, оскільки несхожість, невідповідність не надаються недоліками, а стають зразками, в яких розвивається дійсність.

За основу своїх суджень він бере твердження, що опозиція модель-копія більше не має сенсу. Саме поняття автентичності, відповідності моделі втрачає сенс, оскільки в потоці симулякрів втрачається будь-яка модель. Симуляція представляється іманентною реальністю, оскільки можливість симулякра вже спочатку присутня у структурі буття: «Все стало симулякром. Але під симулякром розуміється не проста імітація, а, швидше дія, в силу якої сама ідея зразка спростовується. Симулякр – інстанція, що включає в себе відмінність як (щонайменше) відмінність двох напрямків рядів, що розходяться, якими він грає, усуваючи будь-яку подобу, щоб з цього моменту можна було вказати на існування оригіналу або копії» [135, с. 93]. Симулякр вже не просто копія копії, яка послабшує подобу, а фантасмагоричний образ, позбавлений подібності. Тобто за Делезом подобу симулякра представляє лише зовнішній ефект, ілюзію, насправді ж справжня його сутність у розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності в самому собі [135, с. 336-337].

Дельоз впевнений, що сучасність знаходиться під владою симулякрів, суть яких полягає у позбавленні подібності з предметом і ефекті подібності [136, с. 346]. Світ симулякрів для Дельоза стає світом торжествуючої анархії. Симулякр сам є тілом, але тілом віртуальним. Тобто він також реальний як реальне будь-яке тіло, тільки реальний він віртуально. Саме тому симулякр не є знаком, але він сам може бути референтом відносно до його знака-симулякра наступного порядку. Симулякр починається там, де закінчується подібність. Там же починається віртуальна реальність, яка є нічим іншим, як простором симулякрів. Симулякр знаходить своє віртуальне буття, відносно до якого наша реальність буде конституючою, породжуючою, він ґрунтується на невідповідності і на відмінності. Він несе несхожість усередині себе. Ось чому його неможливо більше визначати, виходячи з відношення до моделі, яка покладається на копії: «Якщо у симулякра і є якась модель, то зовсім іншого типу – модель іншого, яка обумовлює внутрішню неподібність» [135, с. 333].

Термін «віртуальність», на думку Ж. Бодрійяра, зазнав істотних концептуальних видозмін – від фантастичної ілюзії, обумовленої нашою сублимацією світу, до надтехнічної подоби реальності, яка стає все більш реалістичною, нівелюючи межу між віртуальним простором і простором соціального буття: «симуляція соціальності стала тотальною практикою в постмодерністську епоху» [53, с. 42]. Сутнісний зміст віртуального в його різноманітних формах, зокрема у формі комп'ютерної віртуальної реальності, це симулякр – символ всього реального, який набуває здатність самотійного буття: «Бодрійяр, оперуючи з поняттям «гіперреальність», показав, що точність і досконалість технічного відтворення об'єкта, його знакова репрезентація конструюють інший об'єкт – симулякр, в якому реальності більше, ніж власне у «реальному», який надмірний у своїй детальності» [396, с. 16]. В данном случає Бодрійяр продовжає традицію постструктуралізма, одделившого обозначающее от обозначаемого

У даному випадку Бодрійяр продовжує традицію постструктуралізму, що виокремив означаюче від означуваного. Поняття симулякра є одним з центральних в його творчості – на його думку, світ практично повністю складається зі симулякрів. Знаки за Бодрійяром – це гіперреальність, свого роду колапс сенсу, в ситуації, коли знаків занадто багато, їх початкове значення стирається. Симуляція починається з утопії основного принципу репрезентації, який стверджує еквівалентність знака і реальності. За Бодрійяром, симулякр не співвідноситься ні з якою реальністю, крім своєї власної. Якщо функція знака – відображати, символу – представляти, щодо симулякра говорити про щось відповідно не має сенсу. На відміну від Дельоза, який розробляв переважно онтологічні аспекти симуляції, Бодрійяр зосереджує свою увагу на соціальних сторонах цього явища і висуває тезу про «втрату реальності» в постмодерністську епоху, на зміну якій приходить «гіперреальність». «Знаки» більше не обмінюються на «означуване», вони замкнені самі на себе. Самопідтримка соціальної системи триває як симуляція, що приховує відсутність «глибинної реальності», під якою Бодрійяр явно розуміє проблемну картину світу модерну. У світлі концепції кардинальної зміни у «способі означування» логічний висновок Бодрійяра про те, що симуляція соціальності, що розуміється модерністськи, стала тотальною практикою в постмодерністську епоху [54, с. 85]. При цьому він пропонує розглядати симуляції як заключний етап розвитку знака.

Написавши про «втрату» реальності в епоху постмодерн, Бодрійяр констатував завершення процесу матеріалізації суспільства. Дефіцит реальності у Бодрійяра – це зовсім не дефіцит речей і вчинків, він вказує на їх зростаюче перевиробництво як знаків реального. Таким чином, під реальністю розуміється якийсь «реальний» зміст, тобто ціннісне наповнення речей і вчинків. Втрата реальності в концепції Бодрійяра – це втрата розрізнення знака-образу і референта-реальності. Бодрійяр виділяє чотири стадії розвитку. Перша – відображення якоїсь глибинної реальності; друга – маскуванню і спотворенню цієї реальності; третя – маскуванню відсутності

будь-якої глибинної реальності; четверта – втрата будь-якого зв'язку з реальністю, перехід зі стану видимості у стан симуляції, тобто перетворення знака у власний симулякр [54, с. 42].

Віртуальність у дефініціях постмодернізму характеризується як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій фіксують не схожість, а відмінність із референтною реальністю. На противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності і різноманіття. Таким чином, віртуальність є феноменом, іманентним самій структурі буття, що втілює можливість творчої, генеруючої діяльності. Грунтуючись на теоріях Дельоза і Бодрієра, симулякр можна визначити як знак, відроджуючий своє власне буття, який творить свою реальність, і, власне кажучи, перестав бути знаком за суттю. Там же починається віртуальна реальність, яка є нічим іншим, як простором симулякрів. Симулякр знаходить своє віртуальне буття, відносно до якого наша реальність буде конституючою, породжуючою.

Слід зазначити, що деякі дослідники проблем віртуальності вважають використання терміна «симулякр» некоректним: «...слід уникати терміна «симулякр», який нерідко вживається для позначення артефактів віртуальної реальності. За визначенням «симулякр»... – одне з ключових понять постмодерністської естетики, що посідає в ній місце, яке належить у класичних естетичних системах художньому образу. Симулякр – образ відсутньої дійсності, правдоподібна подоба, позбавлена оригіналу, поверхневий, гіперреалістичний об'єкт, за яким не стоїть якась реальність ...» [11, с. 35].

Основою теорії віртуальності, яку розроблено С. Хоружим, є аналіз онтологічного концепту віртуальної реальності, яку він визначає як «недороджене буття. Це недорід буття...» [431, с. 66]. Не володіючи сутністю, віртуальна реальність не володіє енергією, а саме власною енергією, саме тому вимагає носія, насамперед, людину. Таким чином він робить висновок:

«Сенс і зміст цього роду подій (подій віртуальної реальності) розкриваються цілком лише у світлі наявності людини, що відіграє ключову роль в онтології» [431, с. 59]. Згідно з його думкою, філософське розуміння віртуалістики вимагає виходу за межі дискурсу сутності. Воно можливе лише за умов усунування принципово інших концепцій виникнення події та явища: більш узагальненими і менш жорсткими, звільненими від телеологізму та детермінізму, які не передбачають стійкої наявності. Цей рід категорій виділяють правилами зв'язування та узгодження понять: «Сутнісні поняття виступають у дискурсі як суб'єкти, або «імена» – вони наділяються атрибутами, предикатами тощо, а в аспекті онтологічному, у своєму ставленні до буття, вони...суть саме імена: кожне з них є «деяким буттям», позначенням і нареченням буття в якомусь його певному образі, аспекті... Вочевидь, що поряд із такими поняттями філософська структура включає й інші: категорії дії, діяльності, які в граматичному аспекті виступають у якості предикатів, або присудків, або дієслів, а в онтологічному вказують, що робиться, відбувається з буттям, дають ... діяльнісну характеристику» [431, с. 58].

Аналізуючи віртуальність та віртуальну реальність, С. Орехов виходить з існування субстанційної та акцидентальної реальності: «Реальність дана нам як необхідне із своїми атрибутивними параметрами, отже, можна говорити про субстанціальну реальність. Однак деякі її аспекти можуть мати характер акцидентальних проявів, таким чином, можна стверджувати про реальність акцидентальну» [298, с. 48]. Поряд із субстанціональним та акцидентальним буттям можливе «інобуття об'єктивної реальності» [298, с. 98]. Це буття і є віртуальною реальністю, провідними ознаками якої стають «репрезентація, об'єктивоване ідеальне, залежність від свідомості, тотожність матеріального та ідеального, загальнозначимість» [298, с. 84]. Положеність і репрезентація віртуальної реальності припускають, що вона не є дзеркальним відбиттям дійсності, вона відтворює своїми засобами її різні версії: «Репрезентація охоплює субстанціональну реальність у тому обсязі,

який може сприяти становленню реальності нового типу. Репрезентація інформації субстанціональної реальності стає субстанцією віртуальної реальності» [298, с. 53].

Іванов Д. виділяє два значення поняття «віртуальне». Перше значення використовується для позначення актуально існуючих нескінченно малих частинок, друге значення виникає внаслідок створення і використання комп'ютерних симуляцій і розкривається крізь протиставлення ілюзорності об'єктів, породжених засобами комп'ютерної графіки. В якості універсальних властивостей віртуальної реальності він виділяє три характеристики: нематеріальність впливу (зображуване створює ефекти, характерні для речей); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінювані); ефемерність (свобода входу і виходу забезпечує можливість переривання та поновлення існування) [171, с. 9]. За його думкою, про віртуалізацію стосовно суспільства можна говорити, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуальність у такому випадку являє собою будь-яку заміну реальності її симуляцією, при цьому не лише продуковану комп'ютерними технологіями, але обов'язково із застосуванням логіки віртуальної реальності [171; 172].

Низка дослідників пропонують розглядати віртуальні реальності у психологічному аспекті. Наприклад, Розін В. визначає дуальну природу віртуальності. За його думкою, це «технічний і психологічний феномен, створений інформаційними технологіями, специфічний вид символічних реальностей, які створюються на основі комп'ютерної та некомп'ютерної техніки, і реалізує принципи зворотного зв'язку, що дозволяє людині діяти у світі віртуальної реальності» [344, с. 183 - 184]. Термін «віртуальний» застосовується для позначення «особливого типу досліджуваних об'єктів, що володіють онтологічним статусом існування, але не мають тимчасового модуса вічності» [341, с. 142]. У загальному вигляді поняття віртуальності може бут застосовано до всіх видів реальності: фізичної, психологічної та ін.,

оскільки, як філософська категорія, віртуальність дозволяє побудувати єдину онтологічну парадигму.

Найбільш послідовно цю точку зору висловив Носов Н. За його думкою, віртуальність як спеціальний філософський термін утвердився, коли у посткласичній науці поняття об'єкта дослідження було доповнено поняттям реальності існування об'єктів, що передбачало наявність багатьох типів різнорідних об'єктів, що належать тій самій реальності. Сукупність віртуальних об'єктів, що породжують реальність, утворюють віртуальну реальність: «Поняття віртуальної реальності у його загальному вигляді застосовано до всіх видів реальності: і фізичної, і технічної, і психологічної тощо, оскільки в широкому контексті, а саме як філософська категорія, категорія віртуальності пропонує єдину онтологічну парадигму не тільки для природничих і технічних дисциплін, а й для гуманітарних» [290, с. 154]. Про віртуальну реальність як реальність є сенс говорити ще й тому, що вона підпорядковується своїм законам природи, володіє своїм часом і своїм простором, які не зводяться до законів, часу і простору породжуючої реальності [290, с. 157].

Гносеологічний аспект віртуальності досліджується С. Борчиковим, який намагається проаналізувати існуючі теорії віртуальності та створити «теорію теорій віртуальної реальності» [63, с. 42]. В якості предмета загальної теорії автор пропонує постулювати віртуальну реальність, а в якості методу використовувати ноєматичну гносеологію, що охоплює концепт даного феномена в єдності його властивостей. Він робить висновок, відповідно до якого, гносеологія є «іманентним полем для їхнього єднання», всі визначення поняття «віртуальна реальність» пов'язані з особливостями індивідуального пізнання: «...понять віртуальної реальності стільки, скільки існує людей і переходів їх пізнання з одного рівня на інший» [63, с.14]. Індивідуальність мислення, яка властива людині, є достатньою умовою для створення загальної теорії віртуальної реальності: «загальна теорія віртуальної реальності є суперпозицією суб'єктивних показань віртуальної

реальності» [63, с.15]. Таким чином, віртуальність виявляється прихованою всередині конкретних пізнавальних актів, представляючи собою реальність вищого рівня пізнання для кожної людини відносно до попереднього рівня її ж пізнання. Для того, щоб дати єдине визначення віртуальній реальності, Борчик аналізує існуючі в сучасній науці визначення віртуальної реальності і приходять до висновку про те, що індивідуальність мислення, властива людям, є достатньою умовою для створення загальної теорії віртуальності.

У філософському обґрунтуванні досліджуваного феномена Солопов П. визначає специфіку віртуальної реальності і віртуалістики в загальнокультурному контексті, пропонуючи трактувати віртуальну реальність у співвідношенні з об'єктивною реальністю з позицій теорії відображення і філософського розуміння практики. Він визначає об'єкти як ті, що «виникають і існують не самостійно, а як момент взаємодії інших об'єктів (стабільних елементарних частинок, людей один з одним, з комп'ютерами та іншими технічними системами тощо)» [366, с. 13], вони можуть бути матеріальними і ідеальними, природними і штучними. Так, наприклад, психологічні віртуальні реальності – це природні, ідеальні об'єкти, а комп'ютерні припускають взаємодію людської свідомості з технічним пристроєм і тілом людини, включаючи психологічні віртуальні реальності і психосоматичні ефекти.

У сфері філософського обґрунтування віртуалістики Солопов бачить дві основні проблеми: питання про співвідношення матерії і свідомості і питання про практику. Для нього, психологічна віртуальна реальність є відображенням у психіці процесів, що відбуваються в самій психіці. Якщо в «самообразі» виникають відчуття від первинного психічного образу, то ці вторинні відчуття і зумовлені ними переживання будуть віртуальними. Цей момент дозволяє характеризувати віртуальну реальність як відображення, а точніше як відображення відображення. Дана концепція спирається на приватну гносеологічну теорію і тому вона вважається конкретною теорією

віртуальної реальності з розумінням останньої як «відображення відображення».

Розуміння віртуального, в дусі середньовічної традиції як проміжного роду буття, отримало своє продовження і в роботах сучасних дослідників: «... віртуальність може бути онтологічним медіатором – проміжним родом буття для категоріальної структури традиційного філософського раціоналізму ... віртуальність сучасної інформаційної культури не є чимось ідеальним, а онтологічно є проміжним родом буття, чим і може бути виправданий його категоріальний статус» [406, с. 129].

З другої половини ХХ ст. теорії віртуальності розробляються в різних сферах науки і техніки: у квантовій фізиці були відкриті так звані віртуальні частинки, що характеризуються особливим статусом існування на відміну від інших елементарних частинок; у комп'ютерній сфері з'явилося поняття віртуального об'єкта, наприклад, віртуальної машини, віртуальної пам'яті; в літакобудуванні було створено модель віртуального польоту літака, яка фіксує особливий тип взаємодії в окремих режимах польоту тощо. У психології було обґрунтовано віртуальні стани людини (Генісаретський О., Носов Н.) і, нарешті, було запропоновано термін «віртуальна реальність» для позначення особливих комп'ютерів, що дають користувачеві інтерактивне стереоскопічне зображення. Варто зазначити, що в результаті агресивної рекламної кампанії із просування комп'ютерів на ринок термін «віртуальна реальність» став у масовій свідомості асоціюватися саме з комп'ютерами, породивши ідею «кіберкультури» і реальний молодіжний рух «кіберпанк».

Інформаційна складова сучасного цивілізаційного процесу дозволяє аналізувати віртуальність і віртуальну реальність також у контексті інформаційного підходу, який запропоновано Грязноюю О.: «Інформація, будучи атрибутом матерії, створює особливий вид реальності, яка повинна існувати, як речовина і енергія не тільки у процесі взаємодії, а й поза ним. Ми вважаємо, що було б справедливо стверджувати про те, що інформація поза взаємодією існує віртуально, тобто в закодованому вигляді, коли її зміст

приховано і недоступно. Аналогічно, можна ввести і вживання поняття «віртуал» як специфічний термін для опису інформаційних, а не енергетичних величин. Таким чином, принципова відмінність способів існування трьох складових світобудови полягає в тому, що енергія символізує потенцію реалізації, а потім і саму реалізацію чогось у часі; речовина – можливість оформлення і саме оформлення чогось у просторі; інформація вказує на віртуальне існування властивостей, необхідних для актуалізації як потенції, так і можливості» [121].

У царині соціальної філософії поняття «віртуальність» набуло більш детального розгляду, як вже було зазначено раніше, після виникнення поняття «віртуальна реальність», яким позначають тривимірні моделі реальності, створювані за допомогою комп'ютерних мереж: «Повертаючись до ідеї комп'ютерної віртуальної реальності, підкреслимо, що вона цілком відповідає ідеології постмодернізму, однією з головних особливостей якого є плюралізм. З моменту поширення комп'ютерних технологій беруть свій початок і багато найсучасніших філософських концепцій віртуальної реальності, які також засновані на плюралістичних ідеях постмодернізму. Комп'ютерна віртуальна реальність, проникаючи в усі сфери життя, отримала не тільки свій розвиток, а й визнання. Це викликало чергове посилення інтересу філософів і психологів до даної проблеми» [121].

Не менш цікавими в галузі філософських досліджень віртуальної реальності виявляються ті роботи, де даний феномен розуміється як вид небуття. М. Кунафін і Р. Ярцев зміст віртуального буття будують на ґрунті запропанованого ними поняття «буття в небутті». При такому підході віртуальне буття, набуваючи підстави, може бути як матеріальним, так і ідеальним. Розуміння віртуальної реальності як виду небуття ґрунтується на позиціях суб'єктивного субстанціалізму, внаслідок чого воно і наповнюється своєрідним змістом, тобто категорії буття, небуття, потенційне буття набувають поширення також на область небуття [349, с. 130-131].

Як небуття віртуальну реальність з матеріалістичних позицій розглядає М. Каган [185]. Дане поняття він аналізує в ряді довільних, уявних дій: плоди творчої фантазії, моделі різних видів, образи мистецтва і віртуальної реальності, спогади, що відтворюють минуле і майбутнє буття, яке реально стало небуттям. Таке тлумачення віртуальної реальності збігається з розумінням ідеального, яке і потрапляє в розряд нереального, неіснуючого, а, отже, нематеріального. У цьому випадку, відходячи від субстратних властивостей предмета, буттям може бути будь-яке щось, відносно до якого можна застосувати категорію «сущє», тобто буття «тут і зараз». Буттям будуть володіти і матеріальні, і ідеальні об'єкти. Ніщо з його невизначеністю і потенційністю стає допоміжною і неминучою сходинкою для переходу ніщо з небуття в буття. В цьому випадку віртуальне буття використовується в сенсі можливого, прихованого, за допомогою якого і здійснюється перехід від небуття до буття.

У тих випадках, коли віртуальна реальність розглядається як вид реальності або як вид буття, найчастіше її онтологічний аналіз ґрунтується на поліонтичній парадигмі. Віртуальна реальність при цьому позбавляється онтологічного статусу і виступає в якості породженої, вторинної, проміжної реальності (буття), що і призводить до її ототожнення з реальністю суб'єктивною або ідеальною.

Як правило, віртуальність аналізується в контексті трьох складових: технічна реальність – засіб для створення віртуальної реальності; психічна реальність – субстрат віртуальної реальності; соціальна реальність – сфера застосування віртуальної реальності. Стосовно нашого дослідження важливо, що віртуальність у цих концепціях розуміється або як електронно-цифрова форма існування інформації, або як ілюзорність.

Подальше поширення цього сегменту, що стало відмітною рисою сучасного соціокультурного простору, призвело до подальшої концептуальної розробки вищезазначеного терміна. Наприклад, Дацюк С. трактує віртуальність як продуковану комп'ютерними засобами тривимірну

модель реальності, яка створює ефект повної присутності, дозволяє взаємодіяти із наданими в ній об'єктами, включаючи нові способи взаємодії, зокрема, зміну форми об'єкта, вільне переміщення у просторі та часі, переміщення самого простору тощо. Віртуальні об'єкти виникають і існують не самотійно, а в контексті взаємодії інших стабільних об'єктів, які можуть бути матеріальними та ідеальними, природними та штучними. Таким чином, комп'ютерні технології забезпечують функціонування особливого виду віртуальності, символічної по суті, об'єктивно і актуально існуючої, яка несе заданий, породжений характер, має суб'єктивну форму освоєння та є відкритою для різноманітної взаємодії. У такому ракурсі воно може служити для пояснення соціальних процесів, притаманних сучасному соціуму на стадії становлення інформаційного суспільства. Саме тому найбільш поширене визначення трактує віртуальність як створену за допомогою комп'ютера штучну реальність, яка за своєю концептуальною сутністю є протилежною реальності соціальній. Багатоаспектність віртуального, багатозначність самого поняття, що може стати ключем до коректності використання поняття віртуальної реальності. Уже закріплена за ним смислова визначеність – це позначення особливого виду буття предметів у формі їх образів, точніше, у формі симуляцій цих предметів. Це можуть бути умоглядні образи, що виникають виключно у свідомості людини і доступні для сприйняття тільки цією людиною. Але є й інший вид віртуального, тобто образи, що виникають завдяки комп'ютерним технологіям або технічні варіанти віртуальної реальності.

Найбільш поширений підхід до дослідження віртуальності має міждисциплінарний характер: «Розробка сучасних систем віртуальної реальності вимагає інтеграції парадигм, підходів, методів і засобів, що використовуються в комп'ютерній науці, робототехніці, синергетиці, психології та ергономіки. Це передбачає застосування системного (функціонально-структурного) підходу до створення інтелектуального інтерфейсу людини з віртуальним простором, а також широке використання

психологічних і психофізичних моделей, звернення до некласичної (псевдофізичній) логіки і якісної (наївної) фізики» [388, с.18].

Узагальнюючи погляди на концепт поняття «віртуальність», слід виокремити наступне. По-перше, віртуальність у різних аспектах її тлумачення складають відносини різнорідних об'єктів та їх породження, оскільки віртуальність корелює із певною константною реальністю, на відміну від якої є самостійною й автономною реальністю, яка функціонує лише в часових рамках її існування. По-друге, віртуальність у різних її проявах, незважаючи на її ілюзорність, суттєво впливає на соціальну систему загалом, а також на окремі її елементи. Однак, як би не розвивався віртуальний простір, він не в змозі більшості людей повністю замінити реальний світ. По-третє, суто у психологічному аспекті, який ототожнюється із суб'єктивною реальністю, віртуальність відображається в актуалізації образів, тому віртуальний тип уяви характеризується тим, що людина сприймає й переживає його не як «...породження власного розуму, а як об'єктивну реальність» [334, с. 290].

У контексті даного дослідження у філософському обґрунтуванні вищезазначеного поняття на наш погляд доречно акцентувати увагу аналізі віртуальності в соціокультурному контексті, який дозволяє інтерпретувати це поняття як специфічну форму існування предметів або явищ, яка взаємодіє з об'єктивною системою соціальних відносин та впливає на соціокультурну систему конкретного суспільства. Спочатку віртуальність конституюється як окремий елемент соціокультурного простору, що володіє вторинним відносно до соціального простору онтологічним статусом. Вона не детермінується повністю соціальними правилами і нормами, але при цьому стає повноцінним елементом соціокультурного простору сучасного суспільства.

Поняття віртуальності є спірним і неоднозначним. Для його коректного розуміння і використання говорити про віртуальність слід тільки контекстуально, бо в різних контекстах це поняття буде звучати по-різному,

наповнюючись специфічним для даного контексту змістом. Воно переходить на новий, категоріальний рівень, оскільки виступає одним із системоутворюючих понять сучасної філософії, без якого складно проаналізувати ряд соціокультурних процесів, притаманних сучасному суспільству.

4.2. Моделі віртуалізації сучасного суспільства

Людина, починаючи з найдавніших часів, жила у світі реальних соціальних відносин, відповідних діапазону соціальної життєдіяльності. Сучасний світ вирвав величезний шар людей з інформаційно обмеженого кола буття з переважанням матеріальних, соціальних параметрів і занурив в інформаційний простір сучасного суспільства, що постійно розширюється, для якого характерна зростаюча віртуалізація. Суть даної тенденції полягає в тому, що сучасна людина змушена сприймати все більшу у відносному вираженні частину навколишнього світу, яка розширюється в абсолютному обчисленні, через інформацію, спостерігаючи за його станом на віртуальному рівні за допомогою екрану монітора [299, с.115]. У даному контексті констатується дуалістичність буття сучасної людини, що призводить до послаблення демаркації між віртуальним простором і соціальною реальністю, що рядом дослідників визначається як «соціальна віртуальність»: «Людина входить у новий техногенно виготовлений світ і її свідомість «формально» відокремлюється від реального світу і переходить немов у «паралельний» простір, в інший світ, причому це світ не тільки споглядань, а світ реальних дій і переживань» [117, С. 101].

Віртуалізація соціального та індивідуального буття також є однією з детермінант подальшого становлення інформаційного суспільства, оскільки дозволяє індивідам або групам самостійно моделювати інфокомунікативну взаємодію відповідно до своїх потреб: «Моментальний світ електроінформаційних засобів включає нас цілком і відразу» [183, с. 344].

Віртуальні процеси стають можливими для спостереження, переходячи в актуальну стадію існування, тобто актуалізуються в інформаційному просторі сучасного суспільства. Ідеальне і соціальне взаємопов'язані між собою через процеси віртуалізації. В цьому випадку віртуальна реальність і розгортається в інформаційну реальність між суб'єктами інформаційної взаємодії.

Інформатизація та комп'ютеризація в сучасному суспільстві набувають все більших темпів поширення, нові галузі застосування, змінюючи темпи соціальної діяльності. Інтенсивне впровадження інформаційних технологій, зокрема, комп'ютерів та мереж, що їх поєднують, спричиняють віртуалізацію як процес, який впливає не тільки на соціальну структуру суспільства, але й на менталітет особистості: формується нове ставлення до середовища перебування людини: «Людина виступає в якості творця віртуальної реальності, фіксуючи її образи на технічних носіях, і, згодом, сприймаючи ці образи, переживаючи її (віртуальну реальність). Своє існування віртуальна реальність отримує тільки як процесуальне відношення, що спирається на дві породжуючі її системи – технічну і соціально-психологічну реальність [297, с.71].

Віртуалізація характеризує «процес збільшення ролі комп'ютерних та мультимедійних технологій, а також комп'ютерних мереж у життєдіяльності сучасного соціуму» [172, с.34], але й включає в себе як аналогічну діяльність соціальних інститутів у віртуальному просторі, так і виникнення деяких видів діяльності, які не мають аналогів у соціальній реальності. В результаті виникає глобальний мережевий простір з особливими просторово-часовими характеристиками: «Електронний зв'язок скинув панування «часу» і простору»...» [183, с. 342].

Технічною основою віртуалізації сучасної системи соціальної взаємодії є комп'ютерні мережі, зокрема, глобальна комп'ютерна мережа Інтернет, чия поява обумовлена вступом людства в новий етап науково-технічної революції: «Сама по собі концепція гіперлінків – незалежно від застосування

термінології – відома тисячі років. Досить згадати у зв'язку з цим, що у багатьох біблійних розповідях включено відсилання або вставки з інших оповідань, а ті, у свою чергу, містять посилання на «гіперпосилання» наступного рівня, і так багато разів у всьому текстовому просторі. Однак всі ті довебовські додатки концепції гіперлінків мали один принципово тоді непереборний технічний недолік – вони ґрунтувались на передумові про повністю статичний, тобто наперед заданий автором сценарій посилань сюжетно взаємодіючих між собою фрагментів тексту» [118].

Віртуальний простір, що продукується комп'ютерними мережами та виникає внаслідок віртуалізації суспільства – це світовий цифровий простір, наповнений соціокультурними смислами і містить потужні мережеві ресурси, які за своєю суттю є суперечливим явищем. У масиві інформації, що циркулює в мережах, є все «...і знання, і псевдознання, і мрії, зростання яких постійно змінює соціокультурне середовище і перебудовує мислення людини» [200, с. 32]. Поява і масове поширення комп'ютерних мереж стало ключовим етапом у зародженні нового соціального буття – «...обидва явища – і технологічно продукована «віртуальна реальність», і глобальна мережа Інтернет – втрачають статус належних виключно до сфери техніки техногенних явищ і стають у певному сенсі метафорами, що дозволяє хоча б у загальних рисах визначити контури тих реалій культурологічного, антропологічного і філософського порядку, з яким ми стикаємося на межі століть» [7, с. 64-65].

На віртуалізацію як глобальний процес у сучасному соціумі вказує і збільшення сфер використання персональних комп'ютерів. Віртуальна реальність переважно ототожнюється з комп'ютерної реальністю, характерною рисою якої є «візуалізація інформації» [190, с. 288]. За рахунок віртуалізації як процесу, який притаманний сучасному соціуму, відбувається інтенсифікація соціокультурних перетворень.

Глибина проникнення віртуальності в соціальне та індивідуальне життя дозволяє говорити про віртуалізацію суспільства і є закономірним продуктом

суспільного і науково-технічного розвитку. Цей процес пов'язаний із розвитком комп'ютерно-телекомунікаційних технологій, технологій віртуальної реальності, зі становленням сучасного інформаційного суспільства, а так само його віртуалізацією. Постановка питання про віртуалізацію соціального буття була мотивована, передусім, поширенням новітніх інформаційно-комунікаційних технологій.

Чи рівноправна віртуальна реальність за онтологічним статусом з об'єктивною реальністю, або вона є лише сукупністю суб'єктивних образів, яка затьмарює собою реальний світ, не здатна скластися в самостійну дійсність. Відповідь на це питання визначить і ставлення людини до комп'ютерної реальності. Адже віртуалізація – це, передусім, заміщення об'єктивної реальності її образами. Для тих, хто намагається осмислити цей процес, головним питанням залишається питання про подальші перспективи віртуалізації суспільства. Тут можливі два варіанти: або ж вона призведе до повної підміни реального соціального життя, або відбудуться якісні зміни самої об'єктивної реальності.

Можна виділити основні передумови віртуалізації соціального буття:

- становлення інформаційного суспільства у глобальному масштабі;
- широке поширення його технічної основи – глобальних комп'ютерних мереж;
- створення технологій віртуальної реальності.

Подальше використання в соціальній практиці технологій віртуальної реальності, телекомунікаційних технологій та мережевого спілкування сприяли сталому впровадженню метафори віртуалізації, як часткового заміщення реальних об'єктів симуляціями. Результатом є віртуалізація образу світу, який більшою мірою схильний до перетворювальної діяльності суб'єкта, ніж соціальний простір. Звідси проблема втрати реальності, яка формулюється як загибель реального або «царство симулякрів». Дійсно, складність світу зростає, його цілісність стає все більш проблематичною. Зростаючий обсяг і швидко мінливі форми подачі інформації породжують

мозаїчність сприйняття, не дозволяють вибудувати логіку її осмислення [72, с. 5]. Реальність не просто відчужується, упередметнюється або втрачає сенс, але якби зникає, а разом з нею зникає і субстрат людського досвіду, замінюючись безліччю довільних картин світу.

Віртуалізація як глобальний процес у сучасному соціумі містить у собі як аналогічну діяльність соціальних інститутів у віртуальному просторі, так і виникнення деяких видів діяльності, що не мають аналогів у реальному житті. На зміну етапу освоєння техніки, нагромадження маси інформації приходить етап, коли головним стає оптимізація користування можливостей, які надають комп'ютери й інформаційні мережі, входження у кіберпростір, віртуальний світ та його освоєння. Віртуалізація сприяє виникненню нового виду реальності – віртуальної, тобто потенційної реальності, що включає наступні основні контенти: «можливий, а також вигаданий, уявний» [91, с. 141]. Світ вже не тільки не постає перед індивідом у будь-якій об'єктивності, його образ втрачає сам зв'язок із реальністю: «... людська раса сьогодні успішно створює досконалу миттєвість, часто звану реальним часом. Незворотно збільшуючи свою владу, людська раса вміє скасовувати людське сприйняття і часу, і простору. Втрата трансцендентального, тобто нездатність організувати світ відповідно до нашого сприйняття сенсу і людських функцій, невимірна (незлічима)» [50].

В якості концепту віртуалізації соціальної системи виступає інша реальність, що має підпорядкований онтологічний статус. Віртуальність не детермінується повністю соціальними нормами і правилами, але при цьому стає невід'ємним атрибутом життєдіяльності суспільства на сучасному етапі розвитку, одним із базових елементів соціальної взаємодії. Вона стає свого роду способом конструювання соціального буття: «Як така, існуюча епоха могла б дійсно називатися «постсучасною». Вона «постсучасна» в тому сенсі, що її стан – це стан симуляції або примарність подій, для якої єдині підмостки – засоби масової інформації» [50].

Світ у контексті постмодернізму втрачає властиву йому раціональність і представляє свого роду гіпертекстуальний колаж, зміст якого піддається численним інтерпретаціям. Реальність поступово перетворюється у свого роду сукупність умовних складових: «постмодерністська культура задовольняється світом симулякрів, слідів, що означають, і приймає їх такими, якими вони є, не намагаючись дістатися до означуваних. Все сприймається як цитата, як умовність, за якою не можна відшукати ніяких витоків, початків, походження. Реалістичність тепер є більш вагомим характеристикою для культури, ніж реальність» [455, с. 220]. Одне із провідних місць посіли комп'ютерні технології, що стали основою виникнення комп'ютерної віртуальної реальності, яка може бути інтерпретована як «форма об'єктивувати існування, різновид буття у формі тотожності матеріального та ідеального, інтегральна якість, що породжується механізмом репрезентативної належності взаємодіючих елементів складної системи» [297, с. 109].

Аналізуючи процеси, які притаманні сучасному суспільству, науковцями пропонуються моделі віртуалізації, у яких досліджується концептуальний зміст цього процесу та прогнозуються вектори подальших соціокультурних змін.

Модель «перехідного стану» ґрунтується на спробі сучасних дослідників виявити взаємозв'язок між уявленнями про віртуальність як ідею перехідного стану між буттям і небуттям. Так, наприклад, віртуальність розглядається як основа буття, як акт його становлення, як «загальна основа існування, як самого світу, так і кожного його фрагмента, бо будь-яка річ, не говорячи вже про процеси, є єдністю буття і небуття ...» [349, с. 22]

Модель «потрійної реальності» розглядає В. Розін, аналізуючи при цьому співвідношення категорій існування і реальність. Автор приходить до висновку, що слід розрізняти три основних плани опису віртуальних реальностей: комп'ютерну реальність, власне віртуальну реальність і віртуальний стан людини, яка знаходиться у віртуальній реальності. Такий

підхід дозволяє інтегрувати технічні, соціальні та психологічні аспекти дослідження даного явища. При цьому він зазначає, що взаємодія людини з віртуальною реальністю робить її інформаційною, оскільки в ній відбувається інформаційна взаємодія: «віртуальний користувач не тільки бачить, чує або відчуває те, що запрограмовано творцем віртуальної реальності, а й діє ...» [344, с. 70]. Розін поділяє віртуальні реальності на чотири основні типи: імітаційні, умовні, прожективні і граничні. В якості родової ознаки віртуальної реальності В. Розін пропонує виділити символічність, тобто всі види віртуальних реальностей, на його думку, передусім, символічні, тому віртуальна реальність зводиться переважно до символічної реальності, оскільки символ є інформаційною складовою соціокультурного буття [343, с. 99].

Гносеологічна модель віртуалізації С. Борчикова, з одного боку, ґрунтується на поліонтичній парадигмі, з іншого – розвивається в руслі полігносеологізму. Онтологія віртуальної реальності, відповідно до його дослідницької позиції, є наслідком її гносеології. Він зазначає, що в рамках діяльнісного підходу між суб'єктивною і об'єктивною реальністю існує відношення, аналогічне відношенню між константною і породженою реальностями. Борчиков трактує віртуальну реальність як «...єдність об'єктивної і суб'єктивної реальностей, спресованих в одиницю актуального віртуалу» [63, с. 35]. Точка зору автора зводиться до розуміння віртуальної реальності як реальності гносеологічної, яка завжди виступає як єдність об'єктивної і суб'єктивної реальності. Пов'язуючи цей феномен з теорією пізнання, Борчик розвиває позиції Н. Носова, доводячи, що перераховані ним властивості віртуальної реальності, є родовими властивостями реальності гносеологічної, що і визначає їх як родові властивості загального розуміння віртуальної реальності. Він додає ще одну властивість віртуальної реальності – перетворення, оскільки віртуальність виступає як перетворена форма Гнозис. У такому контексті поняття віртуальної реальності виступає у

процесі пізнання як допоміжна категорія для пояснення виникнення в суб'єктивній реальності людини певного знання.

Модель «віртуального суспільства» пропонує А. Бюль. Віртуалізацію він визначає як процес заміщення реального простору як способу відтворення соціальних відносин простором віртуальним. Он розглядає технічний процес створення віртуального суспільства, який відбувається одночасно з реальною соціальною взаємодією: «У рамках теорії «віртуального суспільства» в «реальному» сегменті суспільства змін немає, там взагалі нічого не відбувається. Але ж саме там виникли ті самі технології віртуальної реальності... Тут спостерігається «теоретична фетишизація»» [172, с. 156], яка перешкоджає вивченню суспільства як системи інститутів, що відрізняється стійкістю і об'єктивністю відносно до індивідів. Бюль зазначає, що з розвитком технологій віртуальної реальності «комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися в універсальні машини з виробництва «дзеркальних» світів. У кожній підсистемі суспільства утворюються «паралельні» світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні інтеракції і політичні акції в мережі Інтернет, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор тощо» [174]. Заміщення соціального простору як місця відтворення простором віртуальним Бюль називає новою сферою експансії капіталізму.

Якщо А. Бюль розробляє структурно-аналітичний аспект марксової схеми, констатує, що віртуальний простір «паралельних» світів – це нова сфера експансії капіталізму, то автори моделі «віртуального класу» А. Крокер і М. Вайнштайн роблять акцент на критиці – викритті кіберкапіталізму як системи, що породжує новий тип нерівності і експлуатації. Власники компаній, що виробляють програмне забезпечення та надають доступ в Інтернет, розглядаються тут як ядро нового панівного класу, рухомого волею до віртуальності і перетворюючого віртуальну реальність у капітал. Віртуалізацією зазначені автори називають новий тип відчуження: відчуження людини від власної плоті у процесі користування

комп'ютерами та перетворення її в потоки електронної інформації, що підживлюють віртуальний капітал.

Модель «віртуалізації соціального» М. Паєтау визначає в якості його домінант систему віртуальних комунікацій поширення глобальних комп'ютерних мереж, оскільки поряд із використанням вже існуючих комунікативних форм суспільству необхідні нові для самовідтворення в умовах прискорення темпів соціальної взаємодії. Таким чином, віртуалізація сприяє функціонуванню суспільства як соціальної системи. В даному випадку структурна диференціація суспільства внаслідок появи в ній нових елементів – віртуальних аналогів реальних комунікацій, викликає глибинні зміни існуючої моделі суспільних відносин.

Модель «віртуалізації свідомості», на думку С. Орехова, утворюється зв'язком інформаційних процесів, протікання яких забезпечується відповідними технічними системами і свідомо-психічною діяльністю людини: «Технічна реальність у формі матеріально-речового, матеріально-енергетичного, інформаційного об'єкта в системі суспільних відносин набуває статусу бути носієм віртуальної реальності – системи полісенсоризованої інформації у формі потоків подій, що змінюють один одного. Без свідомості немає ніякої віртуальної реальності, причому не тієї свідомості, яка спостерігає ззовні цю реальність, а свідомості, яка бере участь у породженні цієї реальності, і потім вже спостерігає її функціонування» [174]. Свідомість стає включеною у виробництво реальності нового типу.

Дихотомічна модель віртуалізації Д. Іванова ґрунтується на дихотомії «реальне-віртуальне», і простежує генезис трансформації соціальної реальності в умовах зміни соціокультурних парадигм. Дана концепція віртуалізації суспільства ґрунтується на рефлексії соціально-історичної обумовленості і описі тенденцій, що емпірично фіксуються, і які неможливо звести лише до комп'ютеризації нашого життя або до її прямого наслідку. Пояснення нових тенденцій будується виходячи з уявлення про те, що сьогодні суспільство потрібно розглядати не як систему інститутів, а як

процес формування і подальшого зниження його соціальних характеристик. Узагальнення різноманітних емпіричних тенденцій стало основою для побудови моделі суспільних змін як зсуву від «реального» до віртуального».

Д. Іванов проаналізував прояв віртуальності в усіх сферах суспільства – економіці, політиці, мистецтві, науці, при цьому він пов'язує процес віртуалізації не тільки з технічними, але і з соціальними трансформаціями, що відбуваються в соціумі. Д. Іванов критикує підходи, засновані на абсолютизації ролі комп'ютерів при визначенні віртуальності: «віртуалізація розглядається або як технологічний процес, який має соціальні наслідки, або як процес соціальний, але опосередкований комп'ютерами і без комп'ютерів неможливий. У результаті відбувається теоретична фетишизація технології віртуальної реальності, опис яких витісняє власне соціологічний аналіз» [172, с. 371].

Виходячи з цього, під віртуалізацією дослідник розуміє процес заміщення інституалізування практик симуляціями – «...не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково із застосуванням логіки віртуальної реальності. <...> Соціальний зміст віртуалізації – симуляція інституційного ладу суспільства є первинною відносно до змісту технічного» [172, с. 373]. Таким чином, можна позначити один із векторів трансформації фундаментальних основ соціального буття: «Віртуалізуючись, суспільство не зникає, але перевизначається. Комп'ютерні технології, викликані до життя імперативом раціоналізації суспільства, виявилися найбільш ефективним інструментарієм його симуляції. І тепер імператив симуляції веде до перетворення технологій віртуальної реальності в інфраструктуру людської дії і до перетворення логіки віртуальної реальності в парадигмальну для цієї дії. Діє імператив віртуалізації, свого роду воля до віртуальності, яка трансформує всі сфери життєдіяльності, як вони склалися у процесі модернізації» [172, с. 85].

Індивід занурюється у віртуальну реальність симуляцій і у все більшою мірою сприймає світ як ігрове середовище, усвідомлюючи її умовність,

керованість її параметрів і можливість виходу з неї. Розрізнення старого і нового типів соціальної організації за допомогою дихотомії «реальне – віртуальне» дозволяє ввести поняття віртуалізації як процесу заміщення інституалізованих практик симуляціями. Таким чином, поняття «віртуалізація» відкриває перспективу концептуалізації процесу формування суспільства нового – інформаційного. Що стосується суспільства в цілому, віртуалізація постає не як єдиний процес, а скоріше – як серія різнорідних, але спрямованих подібним чином тенденцій у різних сферах життєдіяльності.

Варто згадати ряд досліджень, що відносяться до так званої ком'ютаційної моделі віртуалізації соціальних систем, що розробляється, зокрема, А. Давидовим [127; 128; 129] та іншими фахівцями. Такий підхід полягає у створенні комп'ютерної моделі соціальної системи, її подальшому вимірі, виявленні нових властивостей, закономірностей соціальної взаємодії тощо. В даному випадку віртуальність може бути розглянута як деяка ідеальна модель і зрозуміла як потенційність, деяка ідеальна модель, яка може бути реалізована при досягненні потрібних результатів.

М. Крюгер створив модель «умовної віртуалізації»: «зображення силуету людини комбінується з комп'ютерною картинкою середовища, і все це користувач бачить на великому проекційному екрані. Положення тіла (особливо рук і голови) в реальному просторі відслідковуються телевізійними камерами, які миттєво посилають інформацію у комп'ютер, який настільки ж негайно реагує зміною графічних зображень, що це вирішує проблему зсуву часу між дією людини і відповіддю системи. Таким чином, хоча умовні віртуальні реальності і моделюють певні ситуації або дії, зовсім не потрібно, щоб події в них були схожі або відрізнялися від тих, які людина переживає і проживає в модельованих реальностях» [174]. Віртуальна реальність у даному випадку виступає системою відображення інформації, при якій виникає відчуття перебування у модельованому світі і дозволяє формувати необхідні образи в реальному просторі і часі.

Модель «соціальної віртуальності» М. Кастельса формально ґрунтується на теорії інформаційного суспільства, фундамент якої складають ідеї Д. Белла і А. Турена. За Кастельсом, сучасні засоби масової інформації із застосуванням мультимедійних та інтерактивних технологій утворюють комунікаційну систему, в якій реальність, тобто матеріальне і символічне існування людей, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому образи стають вже не засобом передачі досвіду, а власне досвідом. Очевидно, що негативна оцінка Кастельсом феномена віртуальності сходить до постулату Д. Белла про знання як основу інформаційного суспільства. Віртуалізація «досвіду» при такому підході може розглядатися як побічний ефект, непередбачена приватна (обмежена сферою культури) соціальна зміна, що спотворює, але не порушує загальний хід розвитку постіндустріального суспільства, яке формується як соціальна організація, відповідна новим технологіям або, як надає перевагу висловлюванню сам сучасний теоретик, втілена в нових технологіях.

Під впливом віртуалізації за рахунок залучення людини в її простір через зміну потреб, мотивів і форм поведінки видозмінюється соціальна і професійна структура суспільства, в якому формуються нові соціальні верстви – нетократія і конс'юмтаріат (відповідно до термінології представників стокгольмської соціологічної школи): «Технічний прогрес призводить до нав'язування людині нової мобілістичної ідентичності ... у Мережі ідентичність людини буде проявлятися тільки в поточному контексті з тим, щоб у наступний момент зазнати... зміни. Індивідуум, людина цілісна, йде геть, прикута до своєї одноманітності, як до важкого рюкзака, на її місце приходять індивідуум, людина багатолика» [37, с.127].

Віртуалізація соціального та індивідуального буття дозволяє індивідам або групам самостійно моделювати інфокомунікативну взаємодію відповідно до своїх потреб: «Миттєвий світ електроінформаційних засобів включає нас цілком і відразу» [183, С.344]. Віртуалізація не тільки характеризує процес, що позначає збільшення ролі комп'ютерних та мультимедійних технологій, а

також комп'ютерних мереж в життєдіяльності сучасного соціуму, а включає в себе як аналогічну діяльність соціальних інститутів у віртуальному просторі, так і виникнення деяких видів діяльності, які не мають аналогів у соціальній реальності . В результаті виникає глобальний мережевий простір з особливими просторово-часовими характеристиками: «Електронний зв'язок скинуло панування «часу» і «простору»...» [183, с.342].

Апелюючи до позиції, висловленої П. Бергером і Т. Лукманом, можна відзначити той момент, що вся реальність сучасної людини штучна, вона вся сконструйована, зроблена, і в цьому сенсі віртуальна. Проблема реальності віртуального, передусім, проявляє себе в обставинах взаємодії між різного роду реальностями: реальністю дійсною з реальністю штучною, тобто віртуальною. Дана реальність легко змінюється під впливом самої людини і тому вона, її потенціал впливу на індивідуальну і групову свідомість настільки великий.

У рамках сучасної філософії проблема віртуалізації суспільства отримує нові імпульси до подальшого осмислення, оскільки саме масштабне поширення комп'ютерних технологій створює нові аспекти віртуального простору, забезпечуючи можливість його інтерсуб'єктивності. Потрібно вказати на складність аналізу віртуальності, оскільки вона безпосередньо пов'язана із соціокультурним середовищем конкретного суспільства і, в свою чергу, формує власний універсум: «Оточені і пронизані всією сукупністю відносини між людьми, ми живемо не тільки у світі фізичному... ця реальність утворює для нас особливий світ – світ історії, політики, побуту, духовної культури – на відміну від усього світу природи» [416, с. 273].

Теоретичне дослідження віртуальності охоплює цілий ряд наук, але саме соціально-філософське його осмислення в змозі комплексно розкрити значення цього феномену у сучасному суспільстві та виокремити його роль у тих видозмінах, яким воно підпорядковується. Можна констатувати, що явища, які виникають внаслідок віртуалізації, постають в якості складного соціального феномена та надють істотного впливу на подальший розвиток

сучасного суспільства. Також необхідним є розгляд тих процесів, які ґрунтуються на застосуванні техніко-інформаційних систем, обумовлюючи глобальне функціонування віртуалізації: «Вивчення віртуальних процесів є дуже актуальним та важливим науковим завданням, оскільки воно надає адекватне розуміння нашої сьогоденної реальності інформаційного суспільства та відкриває можливості для її осмисленого та цілеспрямованого розвитку» [458, с. 103].

Аналіз віртуалізації як процесу, притаманному сучасному суспільству у глобальних масштабах, слід позначити як процес посилення ролі комп'ютерних технологій у функціонуванні суспільства, який супроводжується прискоренням динаміки соціокультурних процесів. У сучасному науковому дискурсі досліджень моделей віртуалізації сучасного суспільства слід виокремити наступні:

- модель «перехідного стану», яка описує віртуалізацію як ідею перехідного стану між буттям і небуттям (Кунафин, Ярцев);
- модель «потрійної реальності» розглядає співвідношення категорій «існування» і «реальність» та дозволяє інтегрувати технічні, соціальні та психологічні аспекти дослідження даного явища (В. Розин).
- гносеологічна модель віртуалізації зводиться до розуміння даного процесу як реальності гносеологічної, що завжди виступає як єдність об'єктивної і суб'єктивної реальності (С. Борчиков).
- модель «віртуального суспільства» визначає віртуалізацію як процес заміщення реального простору як способу відтворення соціальних відносин простором віртуальним та розглядає технічний процес створення віртуального суспільства, який відбувається одночасно з соціальною взаємодією (А. Бюль);
- модель «віртуального класу» акцентує увагу на виникненні кіберкапіталізму як системи, що породжує новий тип нерівності і експлуатації, тому під віртуалізацією в рамках даної моделі розуміється новий тип відчуження людини від власної плоті у процесі користування

комп'ютерами та перетворення її в потоки електронної інформації, що підживлюють віртуальний капітал (А. Крокер і М. Вайнштайн);

- модель «віртуалізації соціального» визначає в якості домігант сучасного суспільства систему віртуальних комунікацій та поширення глобальних комп'ютерних мереж, оскільки поряд із використанням вже існуючих комунікативних форм суспільству необхідні нові для самовідтворення в умовах прискорення темпів соціальної взаємодії. Таким чином, віртуалізація сприяє функціонуванню суспільства як соціальної системи (М. Паетау);

- модель «віртуалізації свідомості» утворюється завдяки зв'язку інформаційних процесів, протікання яких забезпечується відповідними технічними системами, зокрема комп'ютерними мережами, і свідомо-психічною діяльністю людини (С. Орехов);

- дихотомічна модель віртуалізації ґрунтується на дихотомії «реальне-віртуальне», і простежує генезис трансформації соціальної реальності в умовах зміни соціокультурних парадигм. Узагальнення різноманітних емпіричних тенденцій стало основою для побудови моделі суспільних змін як зсуву від «реального» до віртуального» (Д. Іванов);

- ком'ютаційна модель віртуалізації соціальних систем полягає у необхідності створення комп'ютерної моделі соціальної системи, її подальшого виміра для виявлення нових властивостей та закономірностей соціальної взаємодії. В даному випадку віртуалізація інтерпретується як деяка ідеальна модель, яка може бути реалізована для досягнення потрібних результатів;

- модель «умовної віртуалізації» позиціонує віртуалізацію як систему відображення інформації, при якій виникає відчуття перебування у модельованому світі та дозволяє формувати необхідні образи в реальному просторі і часі (М. Крюгер);

- модель «реальної віртуальності» сучасні засоби масової інформації із застосуванням мультимедійних та інтерактивних технологій

утворюють комунікаційну систему, в якій реальність, тобто матеріальне і символічне існування людей, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому образи стають вже не засобом передачі досвіду, а власне досвідом (М. Кастельс).

Настільки велика кількість підходів до визначення віртуалізації говорить про підвищений інтерес до даного явища у філософії і гуманітарному знанні в цілому, про його складність і багатобічність. У сучасній соціально-філософській думці на даному етапі домінує т.зв. «інтегральна концепція віртуальності», де остання інтерпретується як невід'ємний елемент системи соціальної взаємодії, що викликає інтенсифікацію соціокультурних трансформацій. У даному контексті віртуальність виступає як єдність об'єктивного і суб'єктивного.

Віртуалізація функціонування базових соціальних інститутів є характерною особливістю та інших видів віртуальної взаємодії – різних віртуальних спільнот. Тому найбільш адекватною для опису сучасної соціальної дійсності є метафора мережі – завдяки поширенню масової комунікації та Інтернету, зокрема, на зміну вертикально орієнтованим і жорстким структурам індустріального суспільства приходять розгалужені і гнучкі горизонтальні структури. Що стосується суспільства в цілому, віртуалізація постає не як єдиний процес, а скоріше – як серія різнорідних, але спрямованих подібним чином тенденцій у різних сферах життєдіяльності: економіці, політиці, науці, мистецтві, релігії тощо. Це дозволяє виділити ще один ракурс у філософських уявленнях про онтологічні засади буття: «домінантні цінності та інтереси конструюються у позачасовому ландшафті комп'ютерних мереж і електронних засобів комунікації, всі вирази з усіх часів і всіх просторів змішуються в одному гіпертексті. Ця віртуальність є нашою реальністю внаслідок того, що саме в цьому полі символічних систем ми конструємо категорії і викликаємо образи, які формують поведінку, запускають політичний процес, викликають сні і народжують кошмари» [201, с. 504-505].

Конвергенція віртуального і соціального актуалізує проблему трансформації соціальних відносин за рахунок їх перенесення у віртуальний простір. За допомогою простору, що виділяється комп'ютерними технологіями, можливо не тільки проектування нових соціокультурних форм із принципово іншими властивостями, але і їх відтворення в реальності соціальної. Подальший розвиток інфокомунікаційних та комп'ютерних технологій буде сприяти його подальшій інтеграції з базовими елементами соціальної структури, більшою мірою актуалізувати проблему впливу віртуалізації на систему суспільних відносин і визначення адаптаційного потенціалу суспільства в цілому і особистості зокрема відповідно до нових умов: «Комунікаційна система, заснована на мережевих технологіях, здатна радикально змінити морфологію громадських зв'язків, заснованих на традиційних ієрархічних взаємовідносинах» [217, с. 59].

Віртуалізація як процес, який притаманний сучасному соціуму, сприяє інтенсифікації соціокультурних перетворень: «виникнення гіперпростору мережі Інтернет є результатом використання суспільством нових форм комунікації... Зміна суспільства розглядається як структурна диференціація системи внаслідок появи в ній нових елементів – віртуальних аналогів реальних комунікацій» [86, с. 25]. Простір сучасного соціуму віртуалізується, представляючи собою свого роду гіперреальність, яка стимулює подальшу віртуалізацію простору соціального.

На сьогодні спостерігається інтенсивна включеність усіх соціальних інститутів у віртуальний простір, тому аналіз моделей віртуалізації сучасного суспільства дозволяє визначити основи тих видозмін, які відбуваються у функціонуванні соціуму як на глобальному, так і локальному рівнях.

Віртуалізація відносно до сучасного суспільства, яке все більшою мірою набуває рис інформаційного, розглядається як його невідемний процес. Вона виступає не тільки істотною, постійною ознакою цього суспільства, а й фактором його подальшого розвитку. Інституційний устрій нового суспільства трансформується служить свого роду віртуальним

операційним середовищем, в якому зручно створювати і транслювати образи. Зберігається образ тих речей, від реального використання яких саме і усуває застосування комп'ютерної технології. Ці технології, викликані до життя імперативом раціоналізації суспільства, виявилися ефективним інструментарієм його симуляції. І тепер імператив симуляції призводить до перетворення їх в інфраструктуру всякої людської дії і до перетворення логіки віртуальної реальності в парадигмальну для цього дію. Діє імператив віртуалізації, що надає суттєвий вплив на всі сфери соціальної життєдіяльності.

4.3. Віртуальна складова трансформацій сучасного суспільства

У соціокультурному відношенні суспільство – складна динамічна система, розвиток якої детерміновано комплексом зовнішніх впливів, має певну кількість стійких станів, кожний з яких існує тільки в деякому інтервалі значень параметрів зовнішнього середовища. В економічній, політичній, духовній та соціальній сферах відбуваються зміни, які кардинально впливають на систему соціальної взаємодії. Трансформаційні процеси, притаманні сучасному суспільству, є за своєю спрямованістю складними, суперечливими і неоднозначними: «Зміна – настільки очевидна риса соціальної реальності, що будь-яка наукова соціальна теорія, якою б не була її вихідна концептуальна позиція, рано чи пізно повинна підійти до цього питання» [442, с. 12].

У контексті даного дослідження аналіз соціокультурних трансформацій визначається рядом передумов, що мають місце в сучасному суспільстві, а саме:

- по-перше, це кратне ускладнення соціальної реальності, що корелює з розвитком інформаційно-комунікаційних засобів, що викликає посилення соціальної диференціації і породжує багатовимірність людської діяльності;

- по-друге, внаслідок подальшого поширення комп'ютерних технологій і мереж виникають багаторівневі, складні феномени дійсності, що зачіпають різні сторони суспільного життя, що вимагають комплексного вивчення в контексті міждисциплінарного підходу;

- по-третє, позначена складність сучасного соціуму, його динаміка, стимулюють залучення нових методів аналізу для адекватного опису трансформаційних процесів, притаманних сучасному суспільству в глобальному масштабі.

Соціальне пізнання постає у вигляді напрацювання взаємодоповнюючих альтернативних концепцій: «напруга між знанням і незнанням призводить до проблеми і до спроби рішення. Але воно завжди залишається непереборною» [322, с. 67]. Зміна системної цілісності взаємодії людини з формою її колективної життєдіяльності, як у природному середовищі, так і в штучно функціонуючій соціальності, є розвитком за рівнями структурної організації. Взятий в єдності змісту як процес зміни взаємодіючих факторів, він представляється зміною якісного рівня системи. Його можна позначити як соціальну трансформацію, яка визначається як «процес повного зниження рівня системно-ієрархічної структурованості, складності та поліфункціональності культурного комплексу в цілому...» [384]. Якщо зміни мають локальний, обмежений характер і не впливають на інші складові системи, вони представляють собою такий тип адаптивних змін, які відбуваються всередині системи. В інших випадках зміни можуть охоплювати всі компоненти системи, приводячи її до повного переформатування і змушуючи ставитися до нової системи як до принципово відмінної від колишньої. Вищевказаний тип процесів призводить до змін самої соціальної системи: «... процеси соціокультурної трансформації мають якісну спільність детермінації і закономірностей протікання» [384].

Саме цей процес кардинальних якісних змін може охарактеризуватися як трансформація, оскільки він є, передусім, процесом зміни основних якостей системи, формує нові інтеграційні властивості, що сприяють

ефективній взаємодії структурних елементів системи і є трансцендентним відносно до внутрішньо системних змін, маючи результатом якісну визначеність нової системи. Зміни усередині системи поступово накопичуються і мають можливість переростати у зміни самої системи. У разі, якщо подібне відбувається, поріг, або міра якісної визначеності, стає перейденим, фрагментарні, часткові зрушення трансформують ідентичність цілісної системи в нову якість або руйнують первинний стан цілісності. Виділення структурних змін обумовлено в даному напрямку тим, що вони частіше, ніж інші типи змін, можуть призвести не до внутрішнього порушення функцій, а до процесу системної трансформації.

Концепція соціокультурних змін охоплює не тільки поодинокі події, але їх комплекси. Соціальне знання виробило складні, комплексні концепції, за допомогою яких можна аналізувати форми складних зв'язків у процесах соціальних змін. Найбільш поширеним є поняття «соціального процесу», що описує наслідки взаємовпливаючих елементів. Класичне визначення соціального процесу дав П. Сорокін: «Під процесом розуміється будь-який вид руху, модифікації, трансформації, чергування або «еволюції», тобто, будь-яка зміна даного досліджуваного об'єкта протягом певного часу, будь то зміна його місця у просторі, або модифікація його кількісних або якісних характеристик» [368, с. 117]. Іншими словами, коли крім кількісних спостерігаються і базові якісні зміни, представляється можливим говорити про трансформації: «... не завжди легко визначити, де проходить розмежувальна лінія і яку зміну вважати якісною. ... Воно може означати і зміну структури, що супроводжується суттєвою модифікацією всієї мережі взаємозв'язків її елементів у соціальній системі або в соціально-культурному полі, і зміну функцій із важливою модифікацією в діях системи або поля. Такі зрушення зачіпають основу соціальної реальності, оскільки їх відгомони зазвичай відчуваються у всіх сферах («елементах») соціального життя, трансформують її найважливішу сутнісну якість» [442, с. 216]. Соціокультурна трансформація відбувається в результаті зміни одного

якісного стану системи іншим, і завершується формуванням повного обсягу нової якості, і, отже, нової системи.

У якісному відношенні причини змін можуть істотно відрізнятися – це і природні, і демографічні, і технологічні, і політичні, і економічні, і культурні, і релігійні причини. Серед соціальних механізмів детермінації виокремлюються два основних напрямки: прихильники одного роблять акцент на матеріальних процесах, обумовлених технологічними, економічними, біологічними та іншими факторами. Представники другої вважають, що роль основної причини відіграють нематеріальні фактори, наприклад, ідеологія, релігія або культура. В даний час можна окреслити тенденція уникати подібного поділу і розглядати причинність як взаємодію, що залучає в процес соціокультурної взаємодії сукупність багатьох факторів – як матеріальних, так і ідеальних.

Розрізняються типи соціальних процесів також відповідно до критерію, який пов'язаний із причинними факторами, що призводять їх у рух. Основне питання полягає в тому, знаходяться вони всередині соціального процесу або діють ззовні. У першому випадку говорять про ендогенний процес, з іманентною внутрішньою причиною; у другому – про екзогенний, із зовнішньою причиною. Ендогенні процеси розкривають потенційні можливості, властивості або тенденції, укладені всередині реальності, що змінюється, екзогенні – реактивні і адаптивні і є відповіддю на виклик ззовні.

Виділяються також типи процесів, що залежать від місця розташування впливу. Одні виникають як ненавмисні і часто приховані, нерозпізнані сукупності безлічі індивідуальних дій, що відбуваються з різних приватних причин, які не мають нічого спільного із процесами, які вони викликали. Вони класифікуються як спонтанні. Але бувають і протилежні ситуації, коли процес носить цілеспрямований характер з тим, щоб досягти певних завдань і результатів. У таких випадках він ініціюється і контролюється. Подібні процеси класифікуються як сплановані.

Процеси соціокультурних трансформацій розрізняються і за рівнями впливу на соціальний простір. Макропроцеси здійснюються на рівні світової спільноти, національних держав, регіонів, етнічних груп; за часом вони найбільш тривалі. Процеси глобалізації, всесвітнього погіршення економіки, знищення навколишнього середовища, хвилі соціальних рухів, демократизації політичних систем, посилення інтеграційних процесів культури і секуляризації – приклади макропроцесів. Мезопроцеси охоплюють великі групи, спільноти, асоціації, політичні партії, армії, бюрократію. Мікропроцеси протікають у повсякденному житті: в малих групах, сім'ях тощо.

Серед соціальних процесів виділяються дві специфічні форми. По-перше, це соціальний розвиток – форма, яка розкриває потенціал, який спочатку закладений у системі. В даному випадку йдеться про спрямований процес, тобто такий, в якому жодний зі станів системи не повторюється ні на якій попередній стадії, а на більш пізній виходить на більш високий рівень у будь-якій сфері, наприклад, спостерігається зростання диференціації структури, економічних показників, збільшення технологічного або інтелектуального потенціалу тощо. Крім того, система послідовно наближається до якогось загального стану, причому це стимулюється іманентними властивостями самої системи. Теорія розвитку, припускаючи неминучість, необхідність і незворотність описуваних процесів, іноді набуває граничного детермінізму і фаталізму.

В теперішній час зміні піддається сама пізнавальна система, що вивчає соціокультурні зміни. По-перше, все більша увага стала акцентуватися на суспільство в русі, тобто на динаміку суспільних змін; по-друге, з'явилося прагнення дематеріалізувати соціальну реальність, змінивши вектор пізнання із суспільства як системи на суспільство як мережу або гіперреальність. Із цього моменту чисто динамічна або процесуальна установка вивчати події, а не речі, процеси, а не стан, стала провідною тенденцією сучасної науки, її домінуючим підходом. Суспільство може бути визначено як існуюче лише

остільки і до тих пір, поки всередині нього протікають певні процеси, тобто онтологічно суспільство не існує і не може існувати в незмінному стані. Всесоціальний простір являє собою комплекс взаємодій у динаміці різного ступеня інтенсивності. А. Тойнбі так сформулював це положення: «Дослідження людських відносин у русі, будучи більш реалістичним, безсумнівно більш плідні за будь-яку спробу вивчати їх в уявному стані спокою».

Прояви соціального простору мають різні рівні складності, причому дане твердження поширюється на всі типи соціальних явищ. Такі різні прояви взаємопов'язані надзвичайно складним чином, вбудовані в соціальні події глобального, регіонального, локального і навіть особистісного характеру, значною мірою взаємовизначають один одного. У разі, якщо спостерігається схожість процесів, але при цьому вони розрізняються рівнем складності, то можна говорити, що процес відбувається за спіраллю або за моделлю відкритого циклу. Так проходять певні цикли економіки в умовах загального зростання. Або в самому широкому сенсі – тенденція, яку А. Дж. Тойнбі приписував всій людській історії: поступове вдосконалення релігії і в цілому духовного життя людства через послідовні цикли викликів і відповідей, зростання і занепаду. К. Маркс вбачав трансформацію людських спільнот через проходження циклів експлуатації, відчуження та їх революційного подолання. Якщо після кожного циклу досягається більш високий рівень, то можна говорити про розвиток, або прогресуючий цикл; якщо ж рівень результату після кожного повороту виявляється на відповідній шкалі нижчим, то процес має кваліфікуватися як регресивний цикл. Окремий випадок процесів, коли у стані системи протягом якогось часу не відбувається ніяких змін, визначається як стагнація.

Трансформаційні процеси, характерні для сучасного суспільства у глобальному масштабі, породили ряд гострих соціокультурних протиріч і надали соціальному розвитку нестійкий, невизначений характер, до якого «... може бути застосовано поняття спонтанної трансформації суспільного

устрою, ні генеральний напрямок, ні кінцеві результати якого не вирішені» [12, с. 197].

Необхідною умовою соціальної взаємодії виступає наявність у свідомості суб'єктів певної картини соціального світу і узагальненої схеми їх життєдіяльності. Вони виявляються в закодованих сенсах і відносинах, і з часом впроваджуються в соціальну сферу. Для коректної інтерпретації даних смислів свідомість людини наділяє актуальну інформацію в опосередковану символічну форму – соціальну, яка надає їй глибину, спрямованість, що і дозволяє суб'єкту відчувати перспективу її використання у процесі взаємодії з іншими соціальними суб'єктами. Остання містить у своїй структурі внутрішні механізми саморозвитку – механізми, що забезпечують певні соціальні зміни під детермінуючим впливом факторів зовнішнього середовища. Серед таких необхідно розглядати елементи соціуму, які діалектично взаємодіють між собою: матеріальну і духовну діяльність людей; виробництво і споживання; базисні і надбудовні структури і явища; політичні та ідеологічні підсистеми тощо. Всі вони являють собою єдину цілісність – соціальну систему, яка саморозвивається. Весь цей складно організований комплекс взаємодій і обумовлює унікальну соціодинаміку сучасного суспільства в умовах домінування інформації в якості соціального ресурсу.

Кожне конкретне суспільство знаходиться на своєрідному рівні розвитку, зі специфічними соціальними і культурними процесами, специфічними патернами соціальної поведінки і культурної адаптації. Для розуміння сутності сучасної людини, її духовного світу і культури треба виходити не тільки з нерозривного діалектичного взаємозв'язку між людиною і умовами її суспільного буття, а й з реального процесу розвитку суспільних відносин, що становлять, з одного боку, основу сил людини, а з іншого – конкретну реалізацію цих сутнісних сил, які розширюють її здатність діяти в умовах ризику і невизначених ситуацій сучасного світу.

В якості однієї з центральних проблем філософської рефлексії сучасних соціокультурних процесів виступає проблема суб'єктивності бачення

сучасного суспільства на основі експлікації таких характеристик постмодерну, як різноманіття, мінливість, невизначеність, фрагментарність тощо. Принципи постмодерну, розглянуті у ключі культурного відтворення соціального середовища, дозволяють уточнити характер нового соціокультурного простору.

Масштабне впровадження комп'ютерних технологій, що стимулює перетворення політики, потенційно має багатосторонній характер. У найзагальнішому вигляді цей процес можна уявити як формування нового типу взаємин держави і громадянського суспільства, коли віртуальний простір впливає на політичну сферу сучасного суспільства, тому ряд дослідників розглядають подальший розвиток «електронного уряду» як «головне завдання влади в єдиному мережевому просторі і основу всіх моделей державного управління XXI століття» [82].

Трансформація політичної сфери під впливом віртуального простору може бути проілюстрована на прикладі створення і реалізації різних державних програм (наприклад, державна програма розвитку мережі Інтернет в Україні), електронних урядів, віртуальних партій (наприклад, інтернет партія України) тощо. Ці програми засновані на досвіді провідних світових держав з використання інтернет-технологій у сфері державної політики та управління. Вони орієнтовані на впровадження і розвиток інформаційних порталів державної влади на федеральному та державному рівні. Програма передбачає використовувати позитивний досвід США та ЄС, реалізувати раціональні ідеї «електронної держави», «електронного уряду» і «електронного громадянина» і створити повномасштабну структуру комунікацій у рамках всієї країни. При реалізації подібної програми кожен громадянин зможе в оперативному режимі отримати доступ до будь-яких проектів і текстів законів, постанов уряду та нормативним документам, задати питання та отримати відповіді в режимі online, заповнити та надіслати податкову декларацію, сплатити комунальні послуги тощо. Для її успішної реалізації необхідні чіткі критерії і стандарти «електронного» державного

будівництва, потужна науково-технічна та правова база, механізми нормативного регулювання ринку інформаційних послуг.

Влада демонструє більшу відкритість і підзвітність громадянам, що дозволяє вивести на новий рівень політичну комунікацію і процеси оновлення політичної еліти. Це проявляється як у формі перенесення в віртуальний простір аналогів реальних політичних процесів і явищ, так і у формі феноменів, властивих виключно віртуальному простору (онлайн-голосування, концепції «електронної держави» і «електронного громадянина» тощо). Онлайн голосування було застосовано 2000 року в США при організації голосування груп військовослужбовців, які несли службу у віддалених регіонах. 2007 року в Естонії також було реалізовано механізм онлайн-голосування.

Більшість великих політичних партій вже сьогодні використовують ресурси віртуального простору для поширення інформації та зв'язків із громадськістю, агітації і пропаганди. Стає все більш ефективною «робота з первинними організаціями, які, встановивши горизонтальні зв'язки, змінюють структуру партій. Зростає роль стилю політичного керівництва і місії партії. Відкритий мережевий лобізм стає повсякденною діяльністю» [313].

Подібні трансформації можна пояснити тим, що у держави і громадянського суспільства є взаємний інтерес у розвитку всебічної державної системи інформування громадян. У результаті виграють обидві сторони, зростає взаємна довіра, необхідна для стабільної, правової та соціально-орієнтованої держави. Тому багато дослідників розглядають подальший розвиток «електронного уряду» як «головне завдання влади в єдиному мережевому просторі і основу всіх моделей державного управління XXI століття» [82]. Відзначимо, що в цьому аспекті віртуальний простір виступає в якості технічної новинки, який виводить на новий рівень політичну комунікацію і взаємодію. Найбільшою мірою проявляється здатність віртуального простору скорочувати час і відстані, а також дає

можливість безперешкодного доступу до інформації. Розвинені в інформаційному аспекті країни орієнтовані на впровадження і подальший розвиток державних інформаційних порталів для створення ефективної структури політичної комунікацій. При реалізації подібних проектів кожен громадянин може в оперативному режимі отримати доступ до будь-яких постанов уряду і нормативним документам, інтерактивного спілкування з політиками в онлайн-режимі тощо.

Процес набуття групою «свого обличчя», своєї сутнісної специфіки Кастельс називає процесом колективної ідентичності, яка формується, виходячи з історії, географії, релігії, міжнаціональних зв'язків тощо. Він виділяє три види ідентичності:

- офіційну – вона представлена домінуючими інститутами і забезпечує формування громадянського суспільства;

- ідентичність опору – це різноманітні спільноти, сила яких негативна і спрямована проти офіційної політики;

- проєкційна або перспективна ідентичність – представлена тими групами, які виникли з метою опору, але поступово набирають позитивну спрямованість. Вони забезпечують створення особливих суб'єктів, через які окремі особистості можуть трансформувати свій досвід у суспільно корисних цілях.

Знаходячи своє обличчя, співтовариство стає комуною, здатною в межах своєї території взяти частину владних повноважень для вирішення регіональних (локальних) питань. Однак, взяття цих повноважень – не самоціль. Тим, хто дійсно і добровільно хоче займатися самоустроєм, необхідне «відчуття потрібності» всьому колективу [467, с.18]. Людиною рухає потреба пережити причетність до спільної справи в межах комуни. Акцент тут ставиться не на результаті діяльності, а на участі в діяльності, на психологічний бік особистісної активності.

Трансформації політичного процесу, викликані віртуалізацією, посилюються тоді, коли створюються аналогі реальних суб'єктів політики у

просторі віртуальному (електронна держава, віртуальна партія тощо), та за допомогою новітніх інфокомунікаційних технологій виводить на новий рівень політичну комунікацію і взаємодію. Коли за допомогою ЗМІ відбувається управління і маніпуляція громадською думкою з метою створення політичних образів, це супроводжується процедурою заміни освітлення діяльності реальних учасників політичного процесу віртуальними (символічними) фігурами, наприклад, «борця», «талановитого управлінця», «міцного господарника». Політичний процес стає не боротьбою реальних індивідів, їх ідей, дій між собою за доступ до легітимного визнання їх влади або утримування цієї влади, а боротьбою іміджів, деяких віртуальних конструктів, що спираються на невизначені характери і стереотипи, що нав'язуються ЗМІ або масовою культурою. Коли відбувається конструювання та демонстрація тих політичних процесів, які в даний момент найбільшою мірою відповідають очікуванням суспільства. Провідною тенденцією у сфері політики стає віртуалізація політичного життя суспільства в силу того, що віртуальний простір створює нові можливості для здійснення влади. Змінюються характер і форми участі в політичному процесі за рахунок можливості для пересічного громадянина реалізувати своє право політичної участі у тому числі завдяки ресурсам віртуального простору.

Практично всі політичні процеси в сучасному суспільстві можна розглядати крізь призму суперечності між потенціалом, втіленими, передусім, у формуванні політичного сегменту віртуального простору, і унікальними можливостями маніпулювання масовою свідомістю, причому створюються ці можливості тими ж інфокомунікаційними технологіями. Віртуальний простір призводить до розширення політичного поля, усунення його обмеженості і розмежування, змінює характер і форми відносин у рамках політичної системи. Формується багатостороння комунікація, реальне здійснення якої проходить з високою швидкістю, надає імпульсивність політичних процесів, змінює форми політичної участі, посилюючи їх автономність, нестабільність і періодичність протікання.

На думку експертів, процес перетворень в економічній сфері протікає досить динамічно: «Виникають електронні ринки збуту – метаринки, міжнародна мережа електронних магазинів – метамаркетів, інтернетизація системи роздрібної торгівлі» [113].

Можна виділити два основних напрямки змін економічної системи:

- перенесення аналогів економічних процесів і явищ у віртуальний простір: «у зовнішньоекономічній сфері простір віртуалізації включає такі поняття, як електронний ринок, електронна комерція, віртуальний продукт, віртуальне виробництво, віртуальна фабрика, віртуальний банк і, звичайно, віртуальні організації (підприємство, корпорація) в цілому» [253];

- перетворення самого віртуального простору в особливу галузь економіки. Головна перевага електронного ринку полягає в тому, що він є, більш відкритим для всіх суб'єктів економічної взаємодії, що обумовлено досить низьким фінансовим і організаційним бар'єром для виходу на нього постачальників і споживачів.

Привабливість ділової активності у віртуальному просторі полягає у створенні оптимальних умов для суб'єктів економічних відносин: перш за все, це глобальний ринок збуту, висока конкурентоспроможність, можливість індивідуальної роботи (появи «фрілансерів», тобто найманих працівників, не прив'язаних жорстко до робочого місця і які моделюють свій робочий час самостійно), нові можливості розвитку бізнесу: «в нових умовах з'являються нові інформаційні чинники економічного зростання, і постає питання про інформаційно-інноваційні типи відтворення. На основі використання інтернет-технологій у компаній з'являється можливість при скороченні штатів і поліпшенні менеджменту збільшувати обсяги виробництва і продажів, а також скорочувати витрати і збільшувати продуктивність праці» [151].

Підкоряючись тенденціям віртуалізації, існуюча економічна система набуває основу для подальших перетворень: «Корінь віртуалізації економіки полягає в тому, що економічні феномени формуються тепер спочатку у

свідомості людини, а не в реальній дійсності, а нові інформаційні технології дозволяють додати ментальним факторам немислиму раніше силу, спроектувати їх взаємодію на реальний світ до такої міри, що, по суті, формуються дві економіки: «справжня» і «штучна», в якій економічна реальність постає у вигляді деяких інформаційних інструкцій, іноді взагалі не обумовлених станом і тенденціями «реальної економіки» [2].

У процесі формування мережевої економіки відбувається процес перетворення традиційних організацій у мережеві структури. Відомо, що електронна комерція зростає швидше, оскільки вона поєднує в собі три процеси: щорічне зростання підключень до мережі Мереж, щорічне зростання частоти використання Інтернету для комерційних цілей, щорічне зростання його довірчого використання для фінансових трансакцій. З цих причин зростання електронної комерції буде тривати багато років і після того, як доступ до мережі Інтернет досягне насичення в суспільстві і в бізнесі [202, с. 23].

Питання її сутності, побудови широко обговорюються в зарубіжній пресі. На думку Т. Стоуньєр, існує три види економіки: аграрна, індустріальна та інформаційна. В аграрній економіці господарська діяльність була пов'язана переважно з виробництвом достатньої кількості продуктів харчування. Лімітуючим фактором була доступність гарної землі. В індустріальному суспільстві господарська діяльність була переважаючою у виробництві товарів, а обмежувальним фактором – найчастіше капітал. В інформаційній економіці господарська діяльність – це головним чином виробництво та застосування інформації з метою зробити всі інші форми виробництва більш ефективними і тим самим створити більше матеріального багатства. Фактор, що лімітує тут – наявне знання [288, с. 397].

Якщо нові інформаційні технології виступають лише як елемент у системі «індустріальної» економіки, то в сучасних умовах індустріальні технології з їх орієнтацією на матеріальні потреби, енергію, прибуток, ринок тощо все більше і більше стають лише інфраструктурою абсолютно нової

економіки. З цієї точки зору, інформаційні технології – це не просто зовнішнє (хоча і важливий) джерело змін в економіці, але і сама основа змін, що відбуваються. Інформаційні процеси в цьому сенсі не просто складова частина традиційних галузей народного господарства, а окрема і в перспективі домінуюча сфера економічної діяльності. Розглядаючи економічні зміни в цьому аспекті потрібно відзначити, що поки що вони не посідають чільного місця у більшості країн, проте, можна стверджувати, що саме він знаменує собою суть змін, що відбуваються, що він є головною детермінуючою силою в економіці.

На думку В. Іноземцева, в такій економіці колишня всесильна приватна власність буде замінюватися особистою власністю, що призведе до витіснення економічних відносин зі сфери безпосереднього виробництва (інтелектуальні працівники перестануть бути найманими працівниками). Основна економічна дихотомія пролягатиме не в площині «суспільна/приватна», а за лінією «особиста/приватна»: «траєкторія подальшого розвитку форм власності піде в напрямку заміщення приватної власності власністю особистою, а не формування системи суспільної власності» [180, с. 5]. Таким чином, на основі вищевикладеного можна говорити про те, що під впливом інформатизації та віртуалізації сьогодні формується новий уклад в економіці, здатний перетворитися в основу нового типу економії.

А. Абельцев у статті «Поняття «віртуальної економіки» виділяє її характерні риси: «Корінь віртуалізації економіки полягає в тому, що економічні феномени формуються тепер спочатку у свідомості людини, а не в реальній дійсності, а нові інформаційні технології дозволяють додати ментальним факторам немислиму спочатку силу, спроектувати їх взаємодію на реальний світ до такої міри, що, по суті, формуються дві економіки: «справжня» і «штучна», в якій економічна реальність постає у вигляді деяких інформаційних інструкцій, іноді взагалі не обумовлених станом і тенденціями «реальної економіки» [2]. Трансформація традиційної економіки

в даному аспекті змінює усталені закони економічної взаємодії, вона лише переводить їх в інтерактивний режим, підкоряючись тенденціям віртуалізації. Можна припустити, що подальша віртуалізація суспільства призведе переосмислення до докорінних змін існуючої моделі економічних відносин і ситуації в цілому, які сприятимуть формуванню принципово іншої системи економічних відносин.

Вплив віртуального простору на релігію, передусім, полягає в тому, що він стає невід'ємною частиною сучасного релігійного життя— практично всі релігійні віровчення, незалежно від їх чисельності та юридичного статусу, використовують ресурси глобальної комп'ютерної мережі у своїй діяльності. До того ж, існує стійка тенденція збільшення ресурсів релігійного сегменту віртуального простору: якщо спочатку глобальна комп'ютерна мережа використовувалась лише як більш досконалий комунікаційний засіб, здатний підвищити ефективність практичної діяльності релігійних організацій, то зараз спостерігається перенесення у віртуальне середовище і культових дій [308, с. 31]. Незважаючи на підвищену увагу до використання інтернет-ресурсів, далеко не всі можливості, які зараз використовуються з релігійною метою, отримують схвалення і підтримку релігійних ієрархів (наприклад, сповідь, благословення, знайомства та ін.)

Віртуальний простір надає релігії додаткові можливості, які неможливо реалізувати за допомогою існуючих ЗМІ. До того ж, включеність в нього величезної аудиторії і зростання значущості глобальної комп'ютерної мережі як засобу отримання інформації, робить його фундаментом для поширення будь-яких точок зору, в тому числі релігійних. За допомогою віртуального простору релігії мають можливість надати своїм віровченням глобальний характер.

Збільшується кількість релігійних віровчень, які діють виключно у віртуальному просторі [308, с. 35]. Деякі з них або відтворюють традиційне богослужіння в дещо спрощеному варіанті (зазвичай це віртуальні церкви, створені з ініціативи представників традиційних релігій, що ставлять за мету

популяризувати існуючі форми культової практики), або пропонують йому альтернативу. За допомогою віртуальних церков спрощуються культові дії (регламентовані правила менш жорсткі, ніж у традиційних релігіях) або користувачеві надається можливість модернізувати їх на свій розсуд, наприклад, відвідати богослужіння можна в будь-який час, в будь-якому зовнішньому вигляді (віртуальна церква «Церква Дурнів» дозволяє поєднувати присутність на богослужіннях зі вживанням алкоголю). Практично всі структурні елементи релігії видозмінюються у віртуальному середовищі.

Більшість прихильників віртуальних релігій – віруючі люди, які володіють інформаційними технологіями, яких з різних причин не влаштовують існуючі форми задоволення релігійних потреб. На сьогоднішній день віртуальні релігії в більшості випадків відтворюються як спрощений варіант існуючих релігійних віровчень і прагнуть до максимального використання комунікаційних можливостей для залучення інтернет-аудиторії. Під впливом віртуальних релігій у сучасному суспільстві формується нова соціальна група – «кібервіруючі», для яких характерне задоволення своїх релігійних потреб виключно за допомогою віртуального простору. При подальшому вивченні цього явища можливе виявлення особливостей динаміки цієї групи, а також аналіз такого явища як «кіберрелігійність», що характеризує форму релігійної свідомості у віртуальному просторі.

Аналізуючи соціокультурні перетворення, перш за все, слід акцентувати увагу на тенденції, пов'язаній із конвергенцією різних культурних традицій, амбівалентністю впливу на соціалізацію особистості (соціальна аутичність, інтернет-залежність), а також із виникненням віртуальних субкультур (наприклад, комп'ютерні луддити) і контркультури (наприклад, хакери, кіберпанки та ін.).

Слід відзначити, що культурі інформаційного суспільства притаманна наддинамічна інформаційна взаємодія, що має на увазі наявність у індивідів

необхідних навичок оперативної роботи з величезними інформаційними масивами. Це призвело до оформлення нового напрямку міждисциплінарних досліджень – комунікативістики, головним завданням якого є вивчення процесів соціальних взаємодій, у тому числі і процесів впливу різноманітних інформаційних систем на суспільні процеси, їх зміст і динаміку [39].

Лінгвоглобалізм і війна мов у віртуальному просторі – це «...явище сучасного суспільства і його культури» [395, с.63]. Це і стан віртуального світу, який відбивається на мові і мисленні людини, що неодмінно буде виявляти себе на поведінковому рівні не тільки в мережевих рамках, а й у соціальному просторі. Формування глобального комунікаційного простору змушує до використання принаймні однієї універсальної мови, що полегшує комунікаційний процес. Апелюючи до історичного досвіду, можна згадати, що внаслідок збільшення сфер комунікаційної взаємодії людство вже намагалося вирішити проблему мовного нерозуміння через створення штучної мови – есперанто, яка сьогодні збереглася лише як елемент колишньої культури. Роль провідника міжкультурної та міжмовної комунікації вона так і не зіграла.

В інформаційному суспільстві літературний мережевий цифровий продукт почав незалежне повноправне існування у формі «кібератури» і «сетератури». Проект «Мережева словесність» представляє собою мережевий літературний журнал, електронну бібліотеку і лабораторію сетературних досліджень (<http://www.netslova.ru/index.html>). Це багатоскладне визначення відображає специфіку віртуального інформаційного середовища, в якому виник даний проект. Віртуальний простір розмиває межі між традиційними інституціями та різними формами текстуальної активності, породжуючи гібридні раніше не існуючі форми, назви яких тільки формуються. Автори проекту «Мережева словесність» позиціонують його як лабораторію словесної творчості в електронному середовищі – як теоретичної, так і практичної (різноманітні експерименти в побудові гіпертекстових і мультимедійних творів). При прийнятті рішення про публікацію перевага

надається творам, які використовують можливості, що надає віртуальне середовище.

Такі сховища текстів і маса подібних сховищ, а також персональних веб-сайтів, електронних сервісів для створення онлайн-щоденників, всякого роду хронологій, генеалогій і життєписів порушують проблему т. зв. «скриптизації» особистісного буття [397, с. 80]. Жанри, такі, як щоденник, спогади, хроніки, «літописи», сповідь, листи, у віртуальному просторі стають одним із провідних модусів, наповнюючи віртуальний інформаційний простір людини. Людина створює публічне приватне життя за власним бажанням. Завдяки розвитку і поширенню у віртуальному прострі т.з. «живих журналів» та їх різновидів, індивід може реалізувати свій творчий потенціал, ставши автором. Це породило новий жанр – книгу-блог, які стали однією з провідних літературних форм інформаційного суспільства, стали основою створення специфічних віртуальних спільнот, які є лідерами віртуальної комунікації творчих людей. У блогосфері, поряд із комунікацією в межах традиційних мов, відбувається активне словотворення, створення нових термінів, що відображають особливості нового соціокультурного середовища сучасного суспільства (Асоціація Шукачів Слів і Термінів http://cornmunity.livejournal.com/ru_words/48045.html).

Говорячи про логосферевіртуальний простір, необхідно враховувати, що його зростаюче поширення призводить до ряду наслідків: по-перше, його подальше розширення та прагнення до створення єдиного і нескінченного «гіпертексту», по-друге, відмовою від складних словесних (літературних) форм (романів, повістей і навіть оповідань) або шляхом конструювання «супертексту», після створення якого ніякі інші тексти не будуть потрібні; по-третє, постійної реплікації і коментування вже існуючих текстів, по-четверте, революційного словотворення, яке намагається описати нову інформаційну реальність у нових, раніше не існуючих термінах. Гіперлітература оперує не текстами, але текстопороджуючими системами. Заданий автором віртуальний гіпертекст може бути прочитаний лише за

допомогою комп'ютера, завдяки інтерактивності читача, що вибирає шляхи розвитку сюжету, «впускати» в нього нові епізоди і персонажі тощо. [254, с. 332].

Епштейн М. закликає «відпустити читача на волю, обмежити себе мінімумом слів» [454, с. 71], інакше процеси «інформіфізації» (міфологізації інформації), і «інфонтилізації», т. б. поглинання розумової діяльності інформаційними потоками, що призводить до її заміщення простими функціональними актами, стануть незворотними: «HTML, всеоб'єднуюча мова програмування, наділяється рисами божественного Логосу, як раніше таємне ім'я Бога – JHWE, а діяльність «прокладання» посилань виявляється метафорою, що позначає людське прагнення «пов'язати все воєдино» з метою створення в Інтернеті всеосяжного тексту» [439]. Ця тенденція характеризує також спрощені форми вербальної комунікації: відмову від листів на користь віртуального листування, загальну деградацію живого вербального спілкування, вироблення спеціальних жаргонів і сленгу, а також активне застосування невігадливих значків, типу «смайликів». К. Вілсон вводить поняття «паразити колективної свідомості» [400, с.94], щоб описати процеси, які стримують можливості людини.

Віртуальний простір дозволяє людині стати творцем специфічного світу, який більшою мірою буде задовольняти її потребам, ніж жорстко структурований простір, соціальний, підпорядкований системі норм і правил. Індивіди і соціальні групи вперше в історії отримують можливість зв'язку, незалежно від їх соціальних стратифікаційних критеріїв, що стимулює об'єднання за новими підставами і формує нові відмінні ознаки. Це змінює традиційні структури соціального простору, основані на різного роду ієрархіях.

Культура, притаманна сучасному суспільству, веде до максимальної лібералізації комунікаційних можливостей, до наростання свободи і швидкості спілкування. Внаслідок впливу віртуального простору змінюються інформаційні процеси в суспільстві: вони стають найбільш інтенсивними,

змінюються форми інформаційного споживання і канали передачі інформації. На тлі надлишкового обсягу інформації і високого ступеня її інтенсивності актуалізується проблема істини і брехні віртуального інформаційного обміну. Шляхом розробки спеціальних засобів передачі інформації і вироблення нової якості переживань за допомогою технологій віртуальної реальності людина з легкістю занурюється у віртуальний світ, який не просто дублює світ реальний, а поступово виступає його складовою, що носить у певному сенсі самостійний характер. Глобальний віртуальний простір дозволяє зближувати в певних межах культури різних країн, інтернаціоналізувати їх. Крім того, інфокомунікаційні технології є єдиним видом технологій, які безпосередньо впливають на культурогенез сучасного суспільства: «Можна без перебільшення сказати, що інформаційні технології є і в минулому, і в сьогоденні реальним механізмом культурогенезу» [333, с. 32-33].

Розглянуті ті зміни культури сучасного суспільства, які викликані тісною конвергенцією із простором віртуальним, розвиток якого призвів до формування певних норм, правил, тобто т. зв. кіберкультури. Вона існує як спосіб життя, що припускає наявність специфічних цінностей і світосприйняття, що найбільш наочно проявляється в наднаціональності і глобальності кіберкультури. Фрагментація поля соціальної взаємодії, ускладнення соціокультурного простору, взаємопроникнення і змішання культурних зразків не може відбуватися нескінченно. Одним із актів звуження значущих фрагментів соціальної і культурної дійсності можна вважати феномен віртуальні спільноти, про що свідчить особливий характер самоорганізації всередині її. Його докладне вивчення, а також розгляд взаємовпливу традиційних і «віртуальних» соціальних практик представляються перспективними для подальшого дослідження в рамках соціальних наук.

Істотні перетворення відбуваються в одному з елементів культури – мистецтві. У змістовному плані сучасне мистецтво і культурну діяльність в

цілому можна охарактеризувати як універсальну, оскільки в сучасному інформаційному просторі представлено практично все культурне багатство і різноманіття, створене людством за весь період його існування. Технологічні досягнення останніх років змусили по-новому поглянути на віртуальний світ і суттєво скорегувати його класичний зміст. Специфіка сучасної віртуальності полягає в інтерактивності, що дозволяє замінити уявну інтерпретацію реальним впливом, матеріально трансформуючим художній об'єкт. Комп'ютерне мистецтво не стільки відображає, скільки змінює віртуальний світ. Перетворення глядача, читача із спостерігача у співтворця, що впливає на становлення творів і відчуває при цьому ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної свідомості. Модифікація естетичного споглядання, емоцій, почуттів, сприйняття пов'язана з шоком проникності естетичного об'єкта, який втратив границі, цілісність, стабільність і відкрився впливу ззовні. Судження про твір як відкриту систему втрачають свій фігуральний сенс. Герменевтична множинність інтерпретацій змінюється мультивпливом, діалог – не тільки вербальним і візуальним, але і чуттєвим, поведінковим полілогом користувача з комп'ютерною картинкою. Ролі художника і публіки змішуються, мережеві способи передачі інформації зміщують традиційні просторово-часові орієнтири. Обмеження, пов'язані із простором і часом, прагнуть до віртуального нуля. Все це спонукає задатися питанням про тут-буття у віртуальному світі, його структурі.

Естетика віртуальності концептуально ширша постмодерністської естетики. У центрі її інтересів – не «третя реальність» постмодерністських художніх симулякрів, пародійно копіюють «другу реальність» класичного мистецтва, але віртуальні артефакти як комп'ютерні двійники дійсності, ілюзорно-чуттєва квазіреальність. Віртуальний артефакт – автономізований симулякр, чия уявна реальність відторгає образність, повністю пориваючи з референціальністю. У ньому неначе матеріалізуються ідеї Ж. Дерріда про зникнення означеного, його заміні правилами мовних ігор. У віртуальному світі ця тема отримує своє логічне продовження. Означаюче також щезає,

його місце займає фантомний об'єкт, позбавлений онтологічної основи, що може і не відображати реальність, але витіснити і замінити її гіперреальним дублем. Принципова естетична новизна проявляється тут у відкритті для сприймання можливості відчутти світ мистецтва завдяки просторовим ілюзіям тривимірності і тактильними ефектами зануритися в нього, перетворитися з споглядача у протагоніста. Віртуальні авторські перевтілення підсилюють домінанту художніх експериментів. Нова естетична картина віртуального світу відрізняється відсутністю хаосу, ідеальною впорядкованістю, яка змінила постмодерністську гру з хаосом: «сучасні трансформації естетичного сприйняття багато в чому наслідок його «отелеснення» специфічним комп'ютерним тілом (скафандр, окуляри, рукавички, датчики тощо) при відсутності власне тілесних контактів» [299, с. 20].

Взаємопереходи буття і небуття у віртуальному мистецтві свідчать не тільки про художні, але й про естетичні видозміни, викликані звільненням від парадигми причинно-наслідкових зв'язків. Концепція пермутаційного мистецтва А. Моля [272], хиткість фізичних і психічних обрисів особистості акцентує ідею її амбівалентної плинності, нескінченної різноманітності, гіпертрофуючи то «ожиріння» естетичного об'єкта, яке Ж. Бодрійяр вважав одним із характерних ознак постмодерністської ситуації. Новим порівняно з бодрійярівською інертною «надмірністю» тут є гіперреальна демонстрація процесу просторово-часових метаморфоз об'єкта, що ведуть до його інобуття. У віртуальному просторі синтезуються принципи фільмічного руху, фотореалізму, кіберпанку, психоделічного мистецтва тощо. Це підсвідомо створює якийсь замкнутий цикл, що забезпечує безперешкодні взаємопереходи реального та ірреального. Наприклад, інтерактивний проект «Alter Ego» дає можливість створення власного віртуального світу.

Можна констатувати, що віртуальний простір у мистецтві візуалізує теоретико-естетичне відторгнення бінарності, постмодерністську відмову від опозицій реальне – уявне, матеріальне – духовне тощо. В результаті віртуальна естетика набуває нової якості, заснованої на ефекті ілюзорної

дійсності, що є в основі різноманітних естетичних дослідів з кіберпростором. Тенденції віртуалізації характерні також і для інших видів мистецтва. Крім цього віртуальний простір підсилює спокуса принципової незавершеності творчого процесу, меж вдосконалення якому, в тому числі і комп'ютерними засобами, не існує, що оцінюється в сучасних умовах в якості нової естетичної категорії.

Аналіз специфіки віртуальності в різних видах і жанрах мистецтва призводить до висновку про викликані нею істотні трансформації самого естетичного сприйняття, яка викликана переходом від спостереження до проникнення, зануренню у віртуальність, можливістю її зміни зсередини: «Імплозія сприйняття, або непродуктивне перцепційне злиття засобу і змісту руйнує класичні стереотипи сприйняття, перетворюючи реальний світ у віртуальний симулякр» [55].

Гіперреалістичність віртуального світу, що створює ілюзію сприйняття картини тривимірної реальності, чревата адаптацією сприйняття до «нового натуралізму», що тягне за собою ризик екстенсивного розвитку естетичної свідомості, незатребуваності настільки властивої класиці асоціативності, метафоричності, емоційності пам'яті, взагалі зниження здатності бачення. Віртуалістика в цілому пов'язана з постсимволічним типом сприйняття.

Крім цього, неоднозначний, суперечливий вплив віртуалізації на світ естетичного підтверджує ідеї оборотності культурного континууму. Адже сучасна комп'ютерна естетика при всій витонченості свого інструментарію, поліжанровості і полістилістиці на новому технологічному рівні відроджує естетику чарівних казок і театральних чудес. Але, ледве увійшовши у віртуальний художній світ, сучасна людина починає пошук його меж і способи орієнтації у просторі і часі світової культури. Такого роду пошуковий підхід представляється перспективним як для теорії, так і для художньої практики. Адже віртуалістика, на відміну від модернізму і постмодернізму, висуває нові неklasичні естетичні та художні канони, а не ті

чи інші загальні підходи до естетичного, створює принципово нове художнє середовище – віртуальне і спосіб взаємодії з ним.

Аналізуючи особистість у контексті взаємодії з віртуальним простором слід зазначити, що під його впливом відбуваються серйозні зміни відчуттів – вони протікають у більш вираженому, яскравому режимі. Відбуваються помітні трансформації сприйняття часу. Загальним підсумком характеристики часу є визнання таких його властивостей: він існує об'єктивно, незалежно від активності свідомості, він одновимірний і локальний. Незважаючи на свою суб'єктивність, час має цілий ряд феноменологічних характеристик: він має неоднакову тривалість щодо однакових за довжиною часових відрізків, а також залежить від сприймаючого його суб'єкта. В результаті впливу віртуального простору відбувається ситуативна дезадаптація.

Віртуальний світ робить більш різноманітними події в одиницю часу, але, фактично, це не самі події, а лише їх образи. Однак вони сприймаються як реальні і значно впливають на тимчасове сприйняття. Це можна пояснити такою характеристикою часу, як розірваність: «Переривчастість у віртуалі досягає максимуму, а час розпадається не просто на відрізки, не пов'язані один з одним, а утворюється автономний час у часі, який може суперечити основному часу, текти паралельно йому » [293, с.58].

Також досить помітна трансформація часового сприйняття відбувається на підставі такої характеристики часу, як його багатовимірність. Це означає, що в людському сприйнятті абсолютно спокійно можуть бути сусідами і минуле, і сьогодення, і майбутнє. Час тривимірний, також як тривимірний соціальний простір. Механізмом часових переміщень відразу у трьох напрямках виступають пам'ять, уява і мислення. Сприйняття часу так само формується поступово і наповнюється індивідуальним змістом у міру заповнюваності часу подіями і накопиченням досвіду переживання цих подій. У цьому процесі і відбуваються зрушення сприйняття, тобто виникає проблема неадекватності сприйняття і оцінки часу. Ступінь цієї

неадекватності впливає на формування різноманітних форм неадекватної поведінки, в тому числі і девіантної.

Для уяви характерними є кілька ознак: незалежність від безпосередньо даного, вільне ставлення до минулого досвіду і високий ступінь креативності. Однак єдиним зовнішнім джерелом уяви є навколишня дійсність, яка визначає зміст і спрямованість образів. Як тільки людина занурюється у віртуальний світ, він стає для неї навколишнім середовищем, весь його зміст починає виступати в якості джерела уяви людини. Віртуалізовані образи уяви включаються в систему соціальних контактів, систему оцінок і орієнтацій людини і значно впливають на всі форми поведінки особистості. Їх ізольований розгляд носить чисто умовний характер, проте є деякі моменти впливу, які найбільш істотно виявляються саме при впливі на мислення людини. Ці моменти впливу дуже суперечливі, оскільки одночасно вони сприяють і розвитку, і деградації мислення. Можна ще раз повернутися до думки, висловленої М. Хайдеггером про небезпеку майбутнього у втечі від мислення, в настанні алогічності, внаслідок чого людина стає гвинтиком у глобальних технічних процесах.

На прикладі численних поведінкових проявів можна припустити про ймовірність виникнення дитячих властивостей мислення в більш пізні вікові періоди. Свого часу про ці властивості писав Ж. Піаже, до яких він відніс егоцентризм, синкретизм дитячого мислення, трансдукцію, артифіціалізм (штучність світу, створеного уявою дитини), анімізм, нечутливість до суперечностей тощо [318]. Специфіка віртуального світу сприяє відродженню більшості з цих властивостей, які видозмінюють мислення дорослої людини. Це типові моменти мислення мережевої особистості. В умовах інформаційних потоків, що обрушуються, людина в пошуках необхідної інформації переходить від одного блоку до іншого, від одного файлу до наступного, в результаті чого створюється розрізнена, фрагментарна картинка шуканого, але завершене уявлення про ціле і тим більше знання про нього так і не складається. Ціле в певному сенсі перестає

бути метою пізнання, є завдання володіти актуальною інформацією щодо конкретного питання.

Принципи функціонування віртуального простору дозволяють відсунути емоційно насичену інформацію або спілкування на віддалений план, дозволяють уникнути непотрібних переживань і навіть повністю захистити себе від них, якщо в цьому є потреба. Емпатія, як відомо, формується тільки за рахунок емоційного досвіду людини. Без такого досвіду людина виявляється нездатною співпереживати, відчувати іншу, вона виростає і живе егоїстом, що сприяє послабленню соціальних і міжособистісних зв'язків. Однак у віртуальному світі незалежно від ступеня інтенсивності віртуальної комунікації людина може звільнити процес комунікації від його емоційної складової. Людина зміщує акценти від сприйняття самої реальності до сприйняття її скорочених образів, символів, її симулякрів. Соціальний простір перетворюється в інформаційну модель світу, відтворення якої в рамках свідомості не вимагає ні соціального досвіду, ні індивідуальної активності, які виключаються з цього процесу. Реальний світ стає символічним, а віртуальний набуває властивостей буття тільки для свідомості індивіда в момент перебування в ньому і, таким чином, підміняє реальний світ, створюючи умови для переоцінки цінностей і самого себе. Все це може знайти апробацію і реалізацію за допомогою віртуальної активності, завдяки чому виробляється принципово новий поведінковий досвід.

При будь-якій спрямованості особистісних трансформацій, що виникають під впливом віртуалізації, можна виділити найбільш істотні зміни, що відбуваються з людиною в межах пізнавальної діяльності та поза нею. Відходить у глибоке минуле поняття різнобічної, гармонійної особистості, енциклопедизм знань також стає анахронізмом. Людина із соціальної істоти перетворюється у віртуалізовану, людину, що «клікає» [37, с. 281], для якої засвоєння інформації, а разом із цим і необхідного досвіду, замінюється

необхідною компонентою віртуальної взаємодії – а саме заміною емоційних реакцій символічними виразами.

Таким чином, віртуальна особистість - це змодельований образ, який користувач репрезентує у віртуальний інформаційний простір для ефективної інфокомунікаційної взаємодії. Вона являє собою складне утворення, яке активно діє у віртуальному світі. Це складова частина соціальної особистості, яка може істотно відрізнятись від неї, багато в чому компенсуючи недоліки як фізичного, так і соціального плану у віртуальному середовищі завдяки своєрідній реалізації у віртуальному просторі, який певною мірою відображає соціальний, але володіє своєю статусною самостійністю.

Для повноти характеристики особистісних змін під впливом віртуального простору слід виокремити ті можливості, які він надає для самопрезентації і самовираження. Внаслідок певних характеристик віртуальний простір більшою мірою піддається конструюванню, ніж простір соціальний, то саме в ньому виявляють себе ті особистісні характеристики, які важко або неможливо реалізувати в соціумі. З цієї причини в рамках віртуального простору можна виявити велику різноманітність як креативних, так і девіантних форм поведінки, які одночасно є і причиною особистісних змін, і їх наслідком. Це можна проілюструвати поведінкою дітей, коли соціальна особистість ще тільки формується, а внутрішній самоконтроль ще не склався. Останнім часом у ряді європейських країн і США почастишали випадки прояву крайніх форм дитячої та підліткової агресії. На питання поліцейських і дитячих психологів про ставлення до того, що трапилося, виконавці злочинів відповідали абсолютно несподівано. Вони не стільки жалкували про те, що сталося, скільки дивувалися, чому вбиті діти не встають: діти звикли до віртуального розвитку подій, коли час можна зупинити або повернути назад, та й взагалі мешканці віртуального простору можуть володіти безсмертям. Так само сприймався ними і реальний світ, саме тому діти не змінювали свою поведінку в ньому. Така поведінка – наслідок формування мережевої особистості, яка входить у життя за

законами віртуального світу, але продовжує функціонувати в реальному соціумі.

Перебування у віртуальному просторі для людини може призвести до змішування реального і нереального, об'єктивного і суб'єктивного, тобто результативний образ зовнішнього світу носить змішаний, дифузний характер, що призводить до виникнення нетипових для реальної соціальної дійсності поведінкових проявів. Покоління, що виростає в тісному спілкуванні з комп'ютерами, електронними іграми, мобільним зв'язком, відрізняється за світоглядом у психологічному, моральному і духовному плані. Йдеться не тільки про навички володіння інформаційно-комунікаційними, в т. ч. комп'ютерними технологіями, але й про зміни фундаментальних духовних структур життя суспільства, понять і уявлень.

Під впливом віртуальної взаємодії трансформуються такі складові свідомості, як мотиваційна сфера, емоції, характер особистості, її індивідуальний досвід, що в сукупності так само змінює уявлення про реальний світ і про моделі поведінки в ньому. Наслідки віртуальної активності безумовно носять амбівалентний характер, причому амбівалентне як саме вплив, так і зміст впливають із цих трансформацій. Найбільш істотними напрямками трансформацій свідомості є редуційований характер сприйманого навколишнього світу і схематичність, спрощеність і фрагментарність уявлень про нього, інфозалежність, передбачаюча зниження світоглядної та поведінкової автономії особистості. Формуються нові типи соціально значущої поведінки. Вони спочатку проявляються у процесі самопрезентації та комунікації у межах віртуального світу, а потім у видозміненому варіанті переносяться у світ соціальний.

Занурення в нове середовище функціонування спричинило за собою істотні трансформації в суспільній свідомості. З одного боку, багатство інформаційних продуктів дозволяє формувати індивідуальне інформаційне поле, погодившись із власними соціальними потребами. З іншого боку, неминуча уніфікація масової свідомості, оскільки тенденція глобалізації

зачіпає і рівень формування свідомості, причому провідна роль тут належить найбільш розвиненим країнам. Це означає, що стереотипи західного способу життя ще активніше поширюються по всьому світу.

Глобальна інформаційна інфраструктура створює технологічну основу об'єднання інтелектуальних здібностей і духовних сил усього людства, але вона ж виступає визначальним фактором становлення «інформаційної експансії». Влада і вплив в інформаційному суспільстві належить тим, хто здатний створювати нові культурні коди, що використовуються суспільством для відображення реальності і подальшого проектування соціальної поведінки.

Залученість особистості у віртуальний простір впливає на мову спілкування у просторі соціальному: «мову як найважливіше знаряддя культури за допомогою інформаційної техніки редукується до стандартизаційних скорочень, заздалегідь зазначеним категоріям і встановленим структурам, так що все, що не вкладається в цю схему, стане жертвою технократичної селекції, подібно до того, як телебачення, з огляду на позбавлення понятійного і теоретичного осмислення візуалізації, може призвести до втрати творчості, різноманіття та інтелектуальної автономії» [181, с. 221]. Віртуальний сленг (як приклад можна навести «падонківську мову») ілюструє екстраполяцію елементів віртуальної субкультури в культурний простір сучасного суспільства.

Змістовно змінюється система ціннісних орієнтацій, яка визначає форми соціальної взаємодії особистості. Це створює свого роду поведінкову дихотомію, оскільки включає сукупність норм і правил, що реалізуються виключно у віртуальному просторі, і одночасно іншу сукупність, реалізовану в умовах реального соціального буття. Ця дихотомія виступає проявом культурної трансформації соціальних патернів. М. Хайдеггер характеризував це як алогічність, як «втеча від мислення» [421, с. 116]. Перед особистістю постає проблема втрати власної ідентичності, що посилюється утилітаризмом

сучасного техногенного суспільства. Людство зіткнулося з цілою низкою проблем, зумовлених кардинальною зміною аксіосфери.

Віртуальний простір, як було зазначено раніше, взаємодіючи із соціальним простором, призводить до багатовекторних соціокультурних трансформацій, які обумовлені:

- посиленням процесів глобалізації за рахунок формування єдиного віртуального простору;

- демаркацією соціальної структури суспільства за рахунок посилення інформаційної нерівності або за рахунок формування нових соціальних груп, становище яких залежить від їх статусу у віртуальному просторі;

- можливістю самопрезентації відповідно до власного світосприйняття на відміну від соціальної реальності, яка жорстко обмежує індивідів за такими параметрами як стать, вік, соціальний статус тощо. Самореалізація особистості у віртуальному просторі може здійснюватися як через перенесення у віртуальний простір вже напрацьованих у реальності параметрів, або через реконструкцію соціальної ідентичності;

- можливістю моделювати інформаційний простір відповідно до індивідуальних або групових інтересів і потреб. Віртуальний комунікативний простір, з одного боку, абсорбує традиційні соціокультурні форми, комунікативні патерни і символи, з іншого боку, перетворює їх, виходячи з їх технологічних особливостей інформаційної взаємодії в комп'ютерно-опосередкованому середовищі.

4.4. Багатоаспектність конструювання соціального простору в контексті віртуалізації суспільства

Інтенсивна віртуалізація сучасного суспільства актуалізує питання про багатоаспектність конструювання соціального простору, оскільки володіючи величезним трансформуючим потенціалом, віртуальний простір породжує

певні зміни у суспільстві. Новітні технології (у т.ч. технології віртуальної реальності) втілили той стан, коли «... об'єкти не містяться у просторі, а породжують власні простори» [249, с. 157]. При аналізі багатоаспектності конструювання соціального простору в умовах віртуалізації суспільства необхідно також, з нашої точки зору, враховувати той факт, що об'єкти і відносини, які продукуються віртуальним простором, є такою ж реальною частиною системи соціальної взаємодії. Ця форма буття – перебування, де віртуальний простір інтерпретується також як місце соціальної життєдіяльності. Саме тому в сучасному дискурсі так часто оперують концептами «кінець реальності» тощо, які означають перехід до віртуальних форм буття. Проте, навіть в умовах такого багат шарового простору, слід зазначити, що соціальний простір не втрачає свого значення у забезпеченні різних соціальних потреб індивідів та соціальних груп [512, с.55].

На просторові структури сучасного суспільства накладаються глобальні конструкції високошвидкісних комп'ютерних мереж і програмного забезпечення, які є невідємним елементом функціонування як окремих соціальних інститутів та суспільства в цілому. Модель такого суспільного устрою була описана у тому числі відомим футурологом Е. Тоффлером. На його думку, що робота вдома, до якої залучається значна частина населення в умовах віртуалізації та комп'ютеризації суспільної системи, може означати більшу стабільність суспільства, що, у свою чергу, означає системну зміну способу життя. Повернення до локальності соціальної взаємодії призведе до меншої вимушеної мобільності, меншого стресу для людини, меншій кількості тимчасових зв'язків між людьми і більшої участі в житті суспільства ніж раніше – в індустріальну епоху. «Електронний котедж» стає одним з інтегруючих факторів приналежності до суспільства. Таким чином, відкритість, обмін, співробітництво, довіра є базовими ціннісними орієнтаціями, які можуть створити можливості для сприйняття нового типу суспільства як результату соціального конструювання, що підсилює культурні коди суспільства. В усьому світі серед користувачів активно

обговорюється інтернет-платформа Web 2.0, яка має у своїй основі саме цю філософію об'єднання, спільності, яку створено користувачем. Іншим прикладом є всесвітньо відома система Creative Commons, яка забезпечує безкоштовні ліцензії та інші юридичні інструменти для того, щоб відзначити творчу роботу як безкоштовний, доступний об'єкт, що надається творцем іншим користувачам.

Вектори конструювання соціального простору в умовах віртуалізації будуть розширюватися по мірі ускладнення технологічної бази, що є основою функціонування простору віртуального, де можна виокремити наступні провідні напрями:

1) конструювання уявного світу для досягнення його максимальної аналогії з соціальним простором [511, 515, 519];

2) симулювання сенсорних відчуттів, які забезпечують ефект «повної присутності» у віртуальному просторі [498, 510].

Що стосується першого напрямку, то до нього можна віднести нескінченну на сьогодні кількість мережевих комп'ютерних ігор-стратегій, а також проекти, що представляють собою тривимірні світи, повністю змодельовані користувачем (наприклад, «Sims» і «SecondLife» (<https://www.thesims.com>, <http://secondlife.com>). Цей віртуальний світ є «величезним цифровим континентом, наповненим людьми, розвагами, експериментами і можливостями» (SecondLife <http://secondlife.com>). Користувачі мають можливість як відтворення віртуального буття за аналогією із простором соціальним, так і конституювання абсолютно інших відносин: «Після того, як ви звикнете трохи, можливо ви знайдете прекрасну ділянку землі для будівництва свого будинку або бізнесу. Ви також будете оточені створіннями своїх співгромадян. Оскільки громадяни зберігають права на їх цифрові створення, вони можуть купувати, продавати і обмінюватися з іншими громадянами. Ринок складає мільйони американських доларів у щомісячних угодах. Ця комерція здійснюється за

допомогою внутрішньої торгової одиниці – долара Ліндена...» (SecondLife<http://secondlife.com>).

Другий напрямок – симулювання сенсорних відчуттів, також активно розвивається у віртуальному просторі, але значно повільніше, ніж розвиток за першим напрямком, внаслідок обмеження такими факторами, як темпи інноваційної діяльності та масове поширення її продуктів. Проект «Interactive City» (<http://www.icyou.se>.) пропонує своїм учасникам спілкування з іншими користувачами, систему соціально-економічної взаємодії, наприклад, плату за покупки нерухомого та рухомого віртуального майна, посилюючи простір ілюзій: «Будь частиною еволюції та переверши обмеження! Де зустрічаються світи? В інтерактивному місті – віртуальному світі необмежених можливостей. Інтерактивне місто тільки будується. Коли воно буде побудовано, воно стане найбільшим у світі глобальним містом, в якому все буде можливо. І ти можеш взяти участь у його створенні!» (Interactive City <http://www.icyou.se>).

Ці приклади актуалізують проблему інтерфейсу (цей термін тут розуміється як зовнішня форма програмного забезпечення) як одну із ключових проблем конструювання аналога простору соціального: якщо інтерфейс настільки складний, що не дає можливості відрізнити симульовані відчуття від справжніх, то віртуальне буття стає таким же реальним : «це якесь «ніде»..., що знаходиться між вами і тим місцем, де все відбувається в режимі «он-лайн» [17, с. 128.].

У віртуальному просторі також наявні і проекти, наприклад «The End of the Internet» (<http://www.endoftheinternet.com>; <http://www.shibumi.org/eoti.htm>), які показують, що люди роблять спроби визначити межі віртуального простору, який став невід'ємним елементом соціальної життєдіяльності. Але ці спроби не можна назвати вдалими, за винятком тих, які радять вимкнути комп'ютер, і таким чином радикально позначити межу. При жорсткій технологічній структурованості віртуальний

простір сучасного суспільства ґрунтується на принципі деконструкції, при якому образна цілісність замінюється гіпертекстовою фрагментарністю.

В контексті багатоаспектності конструювання соціального простору в умовах віртуалізації суспільства слід виділити міфологічний аспект віртуального простору. Міфу як культурному феномену властива розмитість меж між вигадкою та реальністю і навіть неможливість відокремити їх. Цей атрибут повною мірою властивий мережевому простору сучасного суспільства. В першу чергу, сам акт народження глобальної комп'ютерної мережі в надрах військових відомств США як «імперії зла» має риси міфу. Починаючи з цього моменту і аж до сьогоднішнього дня, інформація сама по собі та віртуальний простір, функціонуючий на основі Інтернету та інших телекомунікаційних технологій, зазнали незліченних актів сакралізації. Ідея «прийдешнього інформаційного суспільства» розглядається як єдиний універсальний сценарій світового суспільного розвитку аж до набуття цією ідеєю сакрального характеру. Інформаційні потоки, виражені у базах даних, абсолютизуються у якості провідної основи життєдіяльності сучасного суспільства: «Дані – це справжня тканина нашого середовища в системній і зростаючій формі інформаційної архітектури: повітряні лінії управляються даними; міста управляються даними; передмістя управляються даними; будинки управляються даними. Дані – неминучий атрибут, хочете ви чи ні, методу технології у вигляді абсолютної ефективності» [487, с. 22]. Основою цих цифрових даних є цифровий бінарний код: «Це світ ідеальних чистих форм, складений із незмінних і незмінених «цеглинок» – бінарного коду» [360, с. 116]. Разом із бінарним кодом абсолютизується і цифра, що лежить в його основі, а значить і в основі цифрового світу: «Цифра – за суттю своєю – «атом» цього світу – не підлягає розкладанню, вона вічна ...» [360, с. 117]. Логос замінюється цифрою або ототожнюється з нею: «Слово – це інформація та інформація – всюдисуща» [457, с. 46].

Конструювання позаісторичного простору (відповідно до термінології Ф. Фукуями) також притаманне сучасному етапу суспільного розвитку. Ряд

футурологів-технооптимістів активно використовують метафори типу «цифрова досконалість» (В. Моско) і «технологічна досконалість» (Д. Морлі), говорячи про подальшу інтеграцію віртуального простору у простір соціальний. На основі сакралізації інтернет-технологій, які продукують віртуальний простір, виникають креаціоністські версії створення світу і конструювання сучасного соціального простору, в основі яких лежить аналогія між Всесвітом і мегакомп'ютером: «буде один єдиний комп'ютер, але буде неможливо локалізувати його межі і визначити контури» [483]. Цей гіпертекстовий комп'ютер буде розпорошений, незавершений, життєдіяльний, буде розширюватися. У даній інтерпретації «...світ-машина була створена богом-машиною і в цьому світі-машині бог-машина створив людину-машину» [361, с. 58].

Образно мозок може бути представлений як високопродуктивний комп'ютер, в якому трудяться багато мільярдів нервових клітин, пов'язаних між собою сотнями тисяч всіляких програм, аналогічних тим, що функціонують у комп'ютерах. За кожен процес, керований мозком, в тому числі й процеси, що розгортаються в межах самого мозку, відповідає певна сукупність програм, що взаємодіють одна з одною і одна від одної залежать: «в електронно інформаційно-віртуальних полях змінюється образ людини, зливаючись обрисами то зі всемогутнім богом, то із розумною машиною («теоантропос», «техноантропос»)» [361, с. 64]. Таким чином, віртуальний простір породжує свого роду міфотворення. У свою чергу, концепція інформаційного суспільства, якщо її розглядати в обмеженому сенсі як глобальну систему генерування, обробки, передачі та зберігання інформації за допомогою комп'ютерних телекомунікаційних технологій, дає масу можливостей для міфотворення завдяки своїй інваріантності векторів розвитку, позалокальності і позачасовості. Крім того, дане міфотворення є конструюванням майбутнього, а не описом минулого як у випадку із класичними міфами.

До аспекту конструювання моделей майбутнього розвитку соціуму необхідно включити також проблему штучного інтелекту і можливої кіборгізації, оскільки віртуалізація як один із провідних процесів інформаційного суспільства сприяє створенню найпотужнішого штучного інтелекту, «...який уособлює собою останнє слово технічної думки. Це головне досягнення століття машин – великий суперкомп'ютер – покоїлося в бомбосховищі на глибині сотень футів під центром ... в стерильному середовищі ... кероване групою супертехнократів» [361, с. 92]. Футурологи використовували їх як символ майбутнього, зображуючи комп'ютер якимось всемогутнім розумом – найважливішим осередком надлюдського інтелекту» [393, с. 281]. Таким чином, у ряді випадків штучний інтелект стає невід'ємним атрибутом людини інформаційної епохи. Ця міфологема ґрунтується на дослідженнях розробників штучного інтелекту (К. Уорвік, Р. Карцвел, М. Мінські та ін.), які навіть на даному етапі розвитку і впровадження в соціальну життєдіяльність технологій штучного інтелекту приписують комп'ютерному гіпермозку всі риси мережевої глобальності.

Ці ідеї корелюють із прогнозами ряду футурологів про перевагу роботів над людиною: «Життя в такому середовищі породжує моторошні філософські питання. Чи не перейде все управління до машин? Чи не виявиться, що інтелектуальні машини, особливо об'єднані в комунікаційні мережі, вийдуть за межі можливостей нашого розуміння і стануть недоступні для контролю над ними?» [393, с. 286]. Згідно думки окремих футурологів, розвиток новітніх технологій може привести до злиття біологічного і небіологічного інтелекту, комп'ютерного копіювання мозку і створення безсмертних людей, в основі життєдіяльності яких (як соціальної, так і біологічної) будуть закладені програмні алгоритми: «Як тільки з'явиться перша машина з інтелектом, близьким за потужністю до людського, у нас вже не буде можливості її вимкнути. Бомба з годинниковим механізмом почне відраховувати останні хвилини панування людства» (<http://www.kurzweilai.net>) [498, с. 22].

Спроби конструювання вічного життя [75; 76; 77] та подолання обмеженості фізичного існування представлені у віртуальному просторі ідеями як про штучний інтелект, так і про комп'ютерне клонування людського мозку, відповідно до яких у майбутньому зникне чітка межа між людиною і машиною, що заміщує розуміння процесів, які відбуваються за мірою ускладнення програмного забезпечення та розвитку інтерфейсу. У. Еко вказує, що людина може «...зв'язатися з кимось на відстані або отримати результати астрономічних спостережень, але вона вже не знає, що стоїть за всім цим, таким чином, вона переживає комп'ютерну технологію неначе так, якби вона була чарами» [521, с. 106]. У даному випадку стає менш відчутною межа між віртуальним і соціальним: 2003 року у США фіксується термін «Netizen» («громадянин мережі») [465, с.9;158,с. 253]. Віртуальний простір постає «лініями думок у не-просторі свідомості, кластерами і сузір'ями даних...» [469, с. 395], існування якого набуває глобального значення. При цьому він практично вічний не тільки як соціальна ідея, але і як фізичний об'єкт: знищення окремих сегментів глобальної комп'ютерної мережі не призводить до знищення віртуального простору як соціокультурного елементу, що також провокує подальші містифікації, оскільки практично всі соціальні процеси у своїй технічній основі більшою чи меншою мірою реалізуються за допомогою комп'ютерних технологій.

Конструювання глобального демократичного простору ґрунтується на тезі про скорочення «дистанції влади» згідно з термінологією Г. Хофстеде [295]. Комп'ютерні технології, які продукують віртуальний простір, не є чимось унікальним у цьому сенсі: у шістдесяті роки ХХ століття активно обговорювалася роль кабельного телебачення, що розвивалося, і, особливо, його інтерактивної складової, що як передбачалося, могло призвести до фундаментальних змін у політичній сфері за допомогою, наприклад, організації політичних кампаній у режимі онлайн і проведенні голосувань у мережі за допомогою віддаленого доступу, а також у використанні електронної пошти, чатів і блогів для впливу на традиційний

політичний процес із метою лобіювання інтересів і впливу на політичну еліту. Цими характеристиками повною мірою володіє сучасне електронне телебачення, яке принципово відрізняється від «доінтернетівського» телебачення і технологічно, і змістовно. Мовлення стало цифровим, а значить технологічно необмеженим: телеприймачі можуть приймати тепер незліченну для людського сприйняття кількість каналів із високою якістю зображення і звуку і масою індивідуальних налаштувань, що відображають потреби конкретної людини. Фіксація на темі пішла в минуле, поступившись місцем постмодерністській фрагментарності та гіпертексту. На багатьох телеканалах «основна картинка» обрамлена рухливими рядками, плашками з фінансовими індексами, прогнозами погоди, анонсами наступних передач. Це формує культуру «проковтування»: метою стає глядіння, а не перегляд, читання, а не прочитування. Блоки реклами, в тому числі і реклами продуктів самого телебачення (телешоу і телепередач) стали окремим повноправним жанром. Мережеві технології, що глобалізуються, уможливили масову реплікацію телепрограм: серіали, ток-шоу, ігрові шоу, реаліті-шоу з однаковим сценарієм, але зі специфічним культурним контентом.

Конструювання суспільного устрою, в якому можуть бути створені і сформовані нові форми спільноти за допомогою розвитку взаємопов'язуючої мережі колективного розуму відповідно до концепцій П. Тейяра де Шардена [390] і В. Вернадського, втілено у концепції відеосфери, яка передбачає не тільки перебудову структур влади, а й новий інформаційний порядок, в якому сама ієрархічна структура влади може бути змінена або навіть повністю знищена. Побудова такого роду політичного простору також зачіпає перехід від суспільства, побудованого на вертикальних владних відносинах, до суспільства, побудованого на горизонтальних зв'язках. Спроби конструювання демократичного простору без меж із рівними можливостями поглиблюють і розширюють міфічний всесвіт віртуального простору внаслідок стикання людини зі змінами основ індивідуального та

соціального буття, які істотно перетворюються під потужним впливом віртуального простору.

Всі описані вище вектори конструювання, що властиві віртуальному простору інформаційного суспільства, прямо пов'язані з найважливішою сферою функціонування і динаміки людської культури, яка виражається у виробленні знаків і символів. На думку Ф. Уебстера, сучасна культура є медіа-насиченим середовищем, більш сильно навантаженою інформацією, ніж її попередники. Це середовище фокусує повсякденне життя на символізації, обміні і отриманні повідомлень про себе та інших. Цей вибух сигніфікативної функції культури на сучасному етапі позначається багатьма авторами як вступ людства в епоху інформаційного суспільства.

Конструювання символіко-сислової насиченості соціального простору сучасного суспільства набуває серйозного значення, особливо в умовах позачасовості і дискретності на границях віртуального простору, коли послідовність від сприйняття до знаково-символічного виразу практично не піддається осмисленому аналізу внаслідок значного перевищення порогових величин сприйняття людського мозку. Символи змінюють один одного з високою швидкістю, багаторазово реплікуються, утворюючи замкнутий цикл, прагнучи до мінімалістської стандартизації, що диктується законами новітніх інфокомунікаційних технологій, що продукують простір віртуальний. Вони дозволяють багаторазово збільшити простір культури образів, знаків і символів, порівняно з технічними засобами, які їм передували. Говорячи безпосередньо про процеси трансформації ціннісних систем, необхідно навести цитату П. Дракера: «Кожні кілька сотень років у західній історії ми перетинаємо межу. Протягом декількох коротких декад суспільство перебудовує себе – свій світогляд, свої базові цінності, свої соціальні і політичні структури, свої ключові інститути» [474, с. 7].

Постмодернізм багато в чому визначив місцеглобальних інформаційних мереж у сучасному суспільстві після того, як вони перестали бути вузько технологічним проектом і перетворилася в простірсоціальної

взаємодії, стали ще однією культурною формою спілкування, самореалізації та ін. Віртуальний простір став яскравим прикладом багат шарового середовища, який є т.зв. «загальною галюцинацією», якому відповідають домінанти філософського постмодернізму, виділені В. Канке, який визначає їх як «агоністиків мовних ігор, дисконсенсус (а не консенсус), дискретність (а не безперервність і прогрес), множинність (а не єдність), нестабільність (а не стабільність), локальність (а не просторова загальність), фрагментарність (а не цілісність), випадковість (а не системність)» [190, с. 121].

Аналізуючи конструювання «постлюдської реальності», М. Епштейн ставить питання: «Проектована нині людина – генетично модифікована, об'єднана з машиною, кіборг, андроїд, техноангел – чи буде вона більше або менше поводити себе як людина?» [454, с. 5]. В умовах віртуалізації вона набуває атрибут не кінцевої людської історії, а початкової історії надлюдини або історії людського безсмертя. Душа вбирається в цифрову форму: «Хтозна, може смерть дорівнює не імплізії, не спрямованому всередину вибуху, як прийнято вважати, а вибуху, спрямованому зовні, експлозії, і не виключений відбиток в якомусь там незбагнено віддаленому вирі Всесвіту нашого персонального софтвера (того, що деякі називають «душею»), того, що ми сформували протягом нашого життя?» [450, с. 22]. Ця ідея персонального софтвера виражається в ідеї сингулярності, яка полягає в тому, що людство є свідком вибухового зростання швидкості науково-технічного прогресу, який імовірно призведе до створення штучного інтелекту і самовідтворюваних машин, інтеграції людини з нанотехнологіями або значного збільшення можливостей людського мозку за рахунок біотехнологій. На думку деяких авторів, прогнозоване наближення технологічної сингулярності ставить людство не тільки перед проблемою співвіднесення себе з появою на Землі розуму, який має іншу природу, але так само перед проблемою еволюційної адаптації нових поколінь до дійсності, що швидко змінюється. Постгуманістична ідея сингулярності активно обговорюється користувачами, оскільки йдеться про тенденції появи

і збільшення в суспільстві нової так званої «інтегральної популяції», що володіє певним вищим емерджентним рівнем свідомості.

Ще один дуже важливий момент конструювання соціального простору полягає у трансформації уявлення про кінець тілесного існування, який втілено у феномені т.зв. «віртуального безсмертя». У різні історичні періоди людство шукало еквіваленти безсмертя і збереження особистісної унікальності. В епоху постмодерну таким еквівалентом став віртуальний простір: «... сьогодні треба розрізняти Смерть і смерть. Остання – це, всього лише, стиль життя, спосіб існування пам'яті» [75]. Ідею вічної пам'яті як можливого для людини гаранта безсмертя може бути реалізовано у віртуальному просторі в тому числі за допомогою збереження і цитування інформації певного користувача. В даному контексті доречно навести тезу Ж. Бодрійяра про те, що поняття життя у свідомості людини пов'язано з накопиченням, а смерті – з розплатою: «Вся наша культура –це одне суцільне зусилля відокремити життя від смерті, приборкати амбівалентність смерті, замінивши її одним лише відтворенням життя як цінності і часу, як загального еквівалента. Скасування смерті – наш фантазм, що розвивається на всі боки: в релігіях– це фантазм потойбіччя і вічності, в науці – фантазм істини, в економіці – фантазм продуктивності і накопичення» [54, с. 23]. Індивідуалізація факту виникнення і зникнення, народження і смерті є головною причиною усвідомлення себе особистістю – «цифрова смерть» нівелює статус смерті як події. Смерть – «абсолютна екзистенціальна межа, жах і таємниця всього людського життя» [108].

Наддостаток розвинених країн, створений машинами індустріальної епохи, що породив тейярівські «незайняті сили», в новій науковій парадигмі має бути замінений постіндустріальною технікою, яка, на думку М. Епштейна, має справу з думкою і числом, словом і духом – це техніка засобів сполучення і пересування, техніка одухотворення матерії і зближення її з нашим внутрішнім «я». Фактично він позначає початок нової техніки з небаченим раніше творчим потенціалом створення альтернативних

реальностей: «Віртуальний світ, створений електронною технікою, той поріг, за яким починається її перехід в технософію, створення паралельних, альтернативних світів» [455, с. 217]. Такий підхід відкрив можливості для розвитку технологій віртуальної реальності, «ефекту повної присутності», мультимедійних баз даних, які колективно керуються, «відкритого коду» та інших феноменів інформаційного суспільства.

У даному контексті Ю. Хабермас розглядає науку і технологію як культурні феномени, вміщуючи їх в ідеологічний вимір. На його думку, наука і технологія стають ідеологією з того моменту, коли М. Вебер ввів поняття «раціональність», та індустріалізація виробництва стала підлягати стандартам раціонального рішення, що, у свою чергу, призвело до проникнення стандартів інструментальної діяльності в інші сфери життя, такі як урбанізація способу життя, технізація транспорту і засобів комунікації [420, с.58]. Це проникнення позначає початок нового етапу суспільного розвитку – раціонального інформаційного суспільства, в якому наука і техніка перестають бути окремими і, до певної міри, замкнутими сферами людської діяльності і вбудовуються в інституційні сфери суспільства, перетворюючи і змінюючи їх. Він вважає, що раціональне технологічне панування є провідним фактором культурогенези сучасного суспільства, оскільки техніці «спроектовано те, що суспільство і пануючі в ньому інтереси задумують зробити з людьми і речами» [420, с. 55]. Таким чином, у даному випадку закладено два суперечливі, але взаємодіючі початки: раціональне, що затверджується наукою і технікою, і ірраціональне (випадкове і незворотнє), значення якого «зростає за мірою розширення наших знань» [328, с. 12]. Цей підхід змінює ставлення людини як до природного, так і до штучно створюваного нею віртуального світу, однією з принципових відмінностей якого є те, що він є універсальною моделлю репрезентації інформації в системі дискретних даних і подій .

М. Дертусос, описуючи сучасну інформаційну епоху, вказує, що вона ґрунтується на таких п'яти стовпах: 1) числа використовуються для

репрезентації всієї інформації; 2) ці числа виражаються одиницями і нулями; 3) комп'ютери трансформують інформацію шляхом арифметичних дій із цими числами; 4) комунікаційні системи переміщують інформацію шляхом переміщення цих чисел; 5) комп'ютери і комунікаційні системи комбінуються з метою створення комп'ютерних мереж [цит. по 365]. Комп'ютерні мережі є базисом для інформаційних інфраструктур майбутнього, які, у свою чергу, є базисом інформаційного ринку. У повсякденному сприйнятті віртуальний простір аморфний і нескінченний, він набуває форму лише у вигляді індивідуального комплексу сервісів і веб-сайтів, визначених для себе конкретним користувачем. Це його індивідуальне віртуальне «розширення». Воно може бути дуже персоніфікованим, але, в даному випадку, обмеженим і впорядкованим; все одно, будь-який користувач стикається з умовно нескінченною безліччю.

Мережеві структури інформаційного суспільства дозволяють конструювати сферу мистецтва і творчу самореалізацію індивіда. Віртуальний простір, який забезпечив необмежені можливості для репродукції та реплікації, породжує мережі дозвілля і розваги. Як приклад, можна навести «Інтернет-оперу», яка була всесвітнім веб-проектом протягом чотирьох років зусиллями безлічі людей із різних країн світу. Цей проект за допомогою засобів мистецтва був дослідженням складних способів онлайн-комунікації та мережевих відносин, у які втягнута сучасна людина - занурення і відкриття складного світу онлайн-комунікації і взаємин, які притаманні користувачам ресурсів віртуального простору. З моменту початку проекту активність онлайн-соціальної спільноти продовжувала швидко збільшуватися, демонструючи неминущу важливість предмета проекту. Мультимедійна онлайн-комунікація дозволяє акумулювати унікальні ресурси користувачів, як це сталося в музичному проекті «Інтернет-симфонія Інтернет-оркестру».

Цифрова відео-опера «Три історії» відображає розвиток і поширення технології (зокрема, комп'ютерних технологій, що є важливим в контексті

даного дослідження) упродовж ХХ століття. Опера відображає дебати і суперечки, пов'язані із впровадженням технологій від початку до кінця ХХ століття і робить це за допомогою сучасних медійних засобів образного вираження, яке саме по собі відображає домінування постмодерністської філософії та естетики в сучасному мистецтві[365].

В інформаційному суспільстві літературний мережевий цифровий продукт почав незалежне повноправне існування у формі «кібератури» і «сетератури». Проект «Мережева словесність» є мережевим літературним журналом, електронною бібліотекою і лабораторією сетературних досліджень (<http://www.vv.netslova.ru/index.html>). Це багатоскладове визначення відображає специфіку інформаційного середовища, в якому виник даний проект. Інтернет розмиває кордони між традиційними інституціями та різними формами текстуальної активності; народжуються гібридні, хиткі, що раніше не існували, форми, назви яких тільки формуються. Інформаційне перевантаження, яке є однією з особливостей сучасного суспільства, зачіпає всі без винятку сфери людської життєдіяльності, включаючи, не в останню чергу, і сферу мови, як одну з провідних систем символізації навколишнього світу. Говорячи про логосферу інформаційного суспільства, необхідно враховувати наступні провідні тенденції, а саме: її подальше розширення та прагнення до створення єдиного і нескінченного «Гіпертексту», або спробам зменшити тиск шляхом відмови від великих словесних (літературних) форм (романів, повістей і навіть оповідань) або конструювання «Супертексту», після створення якого ніякі інші тексти не будуть потрібні. Також слід зазначити постійну реплікацію і коментування вже існуючих текстів та специфічну мережеву мову (т.зв. «мережевий сленг»), за допомогою якого намагаються описати нову інформаційну реальність у нових, раніше не існуючих термінах [489].

Можливості віртуального простору, пов'язані з обробкою величезної кількості мультимедійних даних, дозволили створювати веб-інсталяції з використанням величезних об'ємів даних. Але тільки чисто технічної

можливості для створення цього виду мистецтва було б недостатньо, якби не сформувалася культура колективного, вільного доступу до матеріалів мільйонів користувачів мережі. Ідеї творців таких веб-інсталяцій було підтримано користувачами, які поділяють цінності відкритої культури або культури участі, яка може розглядатися як культура загальної, колективної свідомості, культура формування ноосфери і, нарешті, як культура загальної цифрової пам'яті. Ідеями веб-інсталяцій американського художника і вебдизайнера Дж. Харріса є демонстрація різноманітності світу і в той же час універсальності людських проблем. Спеціально розроблені для його проектів комп'ютерні програми роблять моніторинг віртуальних ресурсів з метою збору т.зв. «нефільтрованого» змісту, який організовується в певну послідовність з хаосу даних за допомогою інтерфейсів, що представляють собою віртуальні об'єкти сучасного мистецтва. Його два найбільш відомих проекти «Ми відчуваємо себе чудово» (проект, заснований на «скануванні» блогів по всьому світу з метою збору фотографій, що відображають почуття авторів) і проект «Нового Всесвіту» (проект, який перетворює поточні події в сузір'я слів) демонструють одну з характерних рис культури інформаційного суспільства, яка полягає в можливості упорядкування [цит. по 365]. Таким чином, для сучасності характерними є в тому числі два різноспрямовані культуро творчі вектори, пов'язані з ідентичністю, що конструюється: перший гомогенізує культури, стирає національні відмінності, створює загальну віртуальну культуру, засновану на певних культурних кодах; другий – це процес побудови національних ідентичностей у мережі, тобто перенесення національних культур у віртуальне середовище і підтримку національних сегментів у кіберпросторі (підтримка інтернет-сегментів національними мовами, розміщення матеріалів, що відображають специфіку та самобутність національної культури та ін.).

Спроби конструювання нової соціальності та альтернативної культури в умовах віртуалізації суспільства дуже актуальні як засоби особистісної самореалізації. Глобальним соціокультурним феноменом віртуальний простір

став тоді, коли в ньому стали здійснюватися неінституціалізовані комунікаційні взаємодії для людей, орієнтованих на ідеали альтернативного стилю життя. Вони використовували мережу для неформальної комунікації, а також для підтримки спільноти, що виникла на її основі, і яка пізніше отримала назву «віртуальне співтовариство» [447]. Цей структурний елемент віртуального простору дозволив практично миттєво транслювати величезну кількість даних, оперувати аудіовізуальними образами, надав можливість полілогу. Неінституціалізованість комунікацій, що здійснюються у віртуальному просторі, є причиною численних і постійно виникаючих конфліктів між користувачами мережі й різними державними та недержавними установами, оскільки віртуальний простір як невід'ємний елемент соціокультурного простору сучасного суспільства у цьому контексті генерує космологічні фантазії, утопія антиутопії сучасності, спроби нового синкретизму «комп'ютерної соборності» та віртуального космополітизму [254, с. 340]. Соціальний і віртуальний простори перетинаються і взаємодіють, створюючи соціальні, політичні, економічні та культурні альтернативи, надаючи змогу індивідам та соціальним групам реалізації у середовищі, «яке забезпечує їх набором ресурсів для творчості, інформації та комунікації» [490, с. 20].

Можна виділити наступні аспекти конструювання соціального простору в контексті віртуалізації сучасного суспільства.

Перший аспект визначає кіберпростір як сукупність технологій, що дозволяють здійснювати соціальну комунікацію за допомогою нових способів (електронна пошта, чат, відео-конференції, форуми, веб-логи (блоги) тощо). З точки зору даного підходу ці технології не привносять у буттєву реальність принципових змін, крім удосконалень вже раніше існуючих технологій комунікації; дозволяє уявити мільярди людей і комп'ютерів у вигляді компактного електронного метрополісу, в якому комунікаційні можливості визначаються не кілометрами, а характеристиками використовуваних для комунікації машин та інформаційних каналів.

Згідно другому аспекту мережеве середовище принципово відрізняється від соціального середовища, особливо відносно до традиційно прийнятих топіко-темпоральних конструктів. Наприклад, метафора «віртуальної спільноти» означає отримання аутентичного соціального досвіду в мережі, що об'єднує людей, роблячи можливим обмін життєвими переживаннями і, таким чином, створюючи почуття місця і спільноти [498, с. 52]. У даному випадку кіберпростір є чимось більшим, ніж функціональний інструмент, що забезпечує інформацію, передачу повідомлень і здійснення покупок. Для цього підходу характерне уявлення, що комп'ютерна комунікація робить простір і географію більш пластичними. Технології кіберпростору не просто видаляють політичні кордони, лінії, прокреслені для позначення меж суспільного життя. Більш того, мережевий простір не просто розширює уявлення про геометрію, але і заперечує її, хоча воно має чітку топологію комп'ютерних вузлів і векторів для бітів, і ці вузли і з'єднання можуть бути нанесені на креслення. У руслі даного підходу віртуальний простір або кіберпростір вже не фігура мови, а культурна форма буття-перебування, з огляду на те, що людина має таку універсальну здатність: у процесі діяльності вона наповнює символами всі значущі для неї області реальності, фактично існуючи в штучному життєвому середовищі, створеному своєю уявою, і, незважаючи на те, що природне, об'єктивне середовище продовжує відігравати величезну роль в її житті, для людини вона не є пріоритетною, а існує лише як засіб задоволення своїх вітальних потреб і символізації реальності.

Згідно із третім аспектом, віртуальний простір значно відрізняється і за їх архітектурною конструкцією, і за типом діяльності, що найбільш суттєво впливає на конструювання простору соціального. Особливості цього простору полягають у тому, що він, по-перше, надає можливість миттєвого одночасного спілкування на трьох рівнях: один на один, один з багатьма, багато з багатьма; по-друге, цей простір забезпечує незалежність комунікації від фізичного відстані.

Висновки до розділу IV

У сучасній науковій думці домінуючим є уявлення про віртуальне як про створене людською діяльністю штучне явище, яке має неабиякий вплив на існуючу систему суспільних відносин. При дослідженні віртуальності виникає необхідність пошуку одиниць її аналізу, оскільки на цей час віртуальність розглядається як протилежність соціальному простору. Віртуальність, що продукується комп'ютерними технологіями, невід'ємна від її технологічного забезпечення, отже, є зараз об'єктом рефлексії переважно фахівців в галузі нових інформаційних технологій, внаслідок цього дослідження даного феномену найчастіше зводиться до його технічного аспекту. Але ж багатофункціональність віртуальності дозволяє дослідникам різних галузей вибрати свій ракурс аналізу, тому системне осмислення цього поняття стикається із труднощами, типовими для будь-якого міждисциплінарного дослідження.

На сьогоднішній день дослідження віртуальності є одним із динамічних і варіативних наукових напрямків. На цей час найбільш пильну дослідницьку увагу привертають наступні вектори:

- подання віртуального середовища як нового способу формування ідентичності та фактора, який суттєво впливає на соціалізацію особистості (тут розуміються видозміни соціального досвіду при залученні до віртуального простору, що сприяє розкриттю й доповненню особистісних характеристик суб'єкта віртуальних комунікацій та їх перенесення на існуючу систему соціальної взаємодії);

- розгляд трансформаційних процесів, яким підпорядковується сучасне суспільство загалом та певні його елементи. Окрему дослідницьку увагу привертає подальша конвергенція реального та віртуального, а також екстраполяція окремих явищ та процесів віртуального простору у простір соціальний.

Становлення інформаційного суспільства стало базою для створення моделей віртуалізації суспільства. У свою чергу, процес віртуалізації

суспільства став однією з основних передумов виникнення віртуального простору як елемента соціокультурного буття. Глибина проникнення віртуальності в соціальне та індивідуальне життя дозволяє говорити про віртуалізацію суспільства. На віртуалізацію як глобальний процес у сучасному соціумі вказує і збільшення сфер використання персональних комп'ютерів. Віртуальна реальність переважно ототожнюється з комп'ютерною реальністю, характерною рисою якої є візуалізація інформації. За рахунок віртуалізації як процесу, який притаманний сучасному соціуму, відбувається інтенсифікація соціокультурних перетворень.

Віртуальна складова трансформацій сучасного суспільства торкається політичної, економічної, соціальної, духовної та інших сфер суспільного життя. Віртуалізація призводить до багатовекторної спрямованості темпів соціокультурних трансформацій, які відбуваються також із зростаючою швидкістю.

Конвергенція віртуального і соціального актуалізує проблему конструювання соціального простору. При аналізі багатоаспектності конструювання соціального простору в умовах віртуалізації суспільства необхідно також враховувати той факт, що об'єкти і відносини, які продукують віртуальний простором, є такою ж реальною частиною системи соціальної взаємодії. Це форма буття-перебування, де віртуальний простір інтерпретується також як місце соціальної життєдіяльності.

Проте, навіть в умовах такого багат шарового простору, слід зазначити, що соціальний простір не втрачає свого значення у забезпеченні різних соціальних потреб індивідів та соціальних груп. На даному етапі свого розвитку віртуальний простір підсилює конвергенцію мережевих патернів із соціокультурним простором сучасного суспільства, що дозволяє здійснити не тільки проектування нових явищ із принципово іншими властивостями, але і конструювати простір соціальний.

Розділ V

СОЦІАЛЬНЕ ПРОЕКТУВАННЯ В УМОВАХ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ: СПЕЦИФІКА УКРАЇНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА

5.1. Інноваційні технології в соціальному проектуванні

Трансформаційні процеси, притаманні сучасному суспільству у глобальних масштабах, актуалізують питання пошуку найбільш ефективних методів соціального проектування. Крім того, на сьогоднішній день існує розрив накопичених наукових знань із практикою реалізації соціальних проектів.

Проблема соціального проектування і його використання в соціальній практиці складна і дискусійна. Із урахуванням важливості тієї ролі, яку воно відіграє в сучасному світі, необхідно відзначити, що актуальність теми далеко не обмежується сферою теоретизування. Соціально-філософський аналіз інноваційних технологій у соціальному проектуванні є одним із методологічних базисів, на якому ґрунтується сучасна практика моделювання соціальних процесів.

Гносеологічні, методологічні та соціальні аспекти проектувальної діяльності висвітлені в роботах Н. Аітова, Г. Альтшуллера, Г. Антонюка, О. Генісаретського, Т. Дридзе, В. Капітанова, В. Курбатова, М. Лапіна, І. Лапкіної, В. Лукова, С. Руденко, Ж. Тощенко, Л. Уварової та інших. Серед зарубіжних дослідників, які вивчають питання проектування, необхідно назвати та ін. Однак особливості інноваційного проектування та його значущість у сучасних соціокультурних умовах потребують подальшої теоретичної розробки та практичного втілення у систему соціальних відносин.

Під соціальним проектуванням розуміється «вид діяльності, яка має безпосереднє відношення до розвитку соціальної сфери, організації ефективної соціальної роботи, подолання різноманітних соціальних проблем» [240, с.19]. Цей вид діяльності найчастіше містить «конструювання

індивідом, групою або організацією дії, спрямованої на досягнення соціально значущої мети і локалізованої за місцем, часом і ресурсами» [240, с. 20]. Існує велика кількість підходів до визначення місця, сутності соціального проектування, його структури. У найбільш загальному вигляді об'єктом соціального проектування є соціальна система або окрема підсистема, її елементи, їх взаємодія тощо. Результатом соціального проектування є модель, що відображає структуру проектного об'єкта, його бажані характеристики та інші істотні аспекти.

Соціальне проектування пов'язано із соціальним прогнозуванням. Соціальне прогнозування дозволяє описати певні вектори соціального розвитку, спираючись на знання існуючих соціальних тенденцій. Таким чином, це дозволяє описати соціальне майбутнє у разі свідомого впливу людей на існуючу соціальну систему. Прогноз складається на основі аналізу сучасного стану соціального об'єкта, що описує тенденції його розвитку і відображає його можливий подальший стан. Прогнозування є попередньою умовою розробки та реалізації соціального проекту та необхідне для аналізу ситуації як на стадії оцінювання поточного стану, так і при оцінюванні параметрів проекту. Прогнозування в цьому випадку дозволяє оцінити наслідки реалізації проекту, а також ефективність запропонованих дій щодо оптимізації соціальних об'єктів або процесів.

Розробка системи понять, які описують досліджуваний соціальний об'єкт або процес, дозволяє сформулювати концепцію технології соціального проектування, яка є сукупністю матеріальних та ідеальних елементів, певна взаємодія між котрими забезпечує досягнення поставлених цілей. Соціальне проектування також представляє собою особливий вид планової діяльності, суть якої полягає в науково обґрунтованому визначенні основних параметрів формування майбутніх соціальних об'єктів або процесів при максимальному дотриманні та погодженні інтересів суспільства, соціальних груп і особистості.

На думку прихильників об'єктно-орієнтованого підходу, соціальне проектування орієнтоване на створення нового соціального об'єкта або його реконструкцію. Суть соціального проектування у межах об'єктно-орієнтованого підходу полягає в науково обґрунтованому визначенні параметрів формування майбутніх соціальних об'єктів або процесів із метою забезпечення оптимальних умов для їх виникнення, функціонування і розвитку, для якого характерними є:

- 1) розгляд об'єктивних і суб'єктивних факторів соціального відтворення в якості рівноправних;
- 2) розуміння проектування як органічного етапу соціальної роботи;
- 3) акцентування уваги на зворотньому зв'язку між діагностичною та конструктивною стадіями процесу вироблення рішення [326, с.15].

Соціальний проект у межах об'єктно-орієнтованого підходу повинен відповідати вимогам конкретності, прямого зв'язку з управлінням суспільством і наукової обґрунтованості. У даному випадку соціальне проектування має корелювати ізповідними тенденціями суспільного розвитку.

Г. Антонюк окреслює найважливіші принципи, на підставі яких має здійснюватися соціальне проектування. Перший принцип базується на спрямованості соціальної системи, яка підлягатиме видозмінам, на особистість, її всебічний розвиток. Цей принцип найбільш контрастно виявляє головну мету соціального проектування. Другим принципом, який показує взаємозв'язок соціального проектування з іншими видами проектування, є принцип обліку позалюдських компонентів соціальної системи. При проектуванні соціальної системи необхідно надавати їй чітко функціональне призначення, забезпечити її гнучкість, простоту, надійність і сумісність елементів.

Соціальне проектування, на думку Антонюка, це «особливий вид діяльності, повинно бути пов'язане із перетворенням соціального простору відповідно до деякого ідеалу, який втілено у конкретному соціальному

проекті»[16, с.11]. Сам соціальний проект є науково-обґрунтованим прототипом (моделлю), ефективним з точки зору поставлених завдань, запланованим до створення соціальної системи, описаної у відповідній знаковій формі. Переваги об'єктно-проектного підходу бачать у локалізації завдань проектної діяльності, розробці нормативних аспектів проектування соціальних об'єктів.

Проблемно-орієнтоване соціальне проектування спирається на технологію соціологічного дослідження та сприяє перетворенням в економічній, політичній, соціокультурній та інших сферах життя суспільства. У проблемно-орієнтованому соціальному проектуванні широко використовуються прогностичні технології. Тому даний вид соціального проектування називають також прогностичним соціальним проектуванням. Т. Дрідзе відзначає, вище окреслений вид соціального проектування є одночасно антропоцентричним та середовищноцентричним[326, с. 16]. Проблемно-орієнтований підхід враховує зворотний зв'язок між діагностичною та конструктивною стадіями процесу вироблення рішення, розглядає проектування як завершальний етап соціально діагностичної роботи та оцінює об'єктивні і суб'єктивні фактори реалізації соціального проекту як рівноправні. Таким чином, проблемно-орієнтований підхід звертає увагу на вплив суб'єктивного фактора в розробці і реалізації соціального проекту, при цьому твердження про закономірний характер соціального проекту, його наукової обґрунтованості та об'єктивності заперечується прихильниками інших підходів.

Поняття суб'єктно-орієнтованого (тезаурусного) підходу було запропоновано В. Луковим для позначення соціального проектування, що спирається на дію механізму соціальної та культурної орієнтації людей. Під тезаурусом розуміється система установок, на які орієнтуються люди у своїй діяльності. Це не хаотична сукупність елементів, а певним чином упорядкована система, у якій існує ієрархія суб'єктивних уявлень про світ. Система орієнтацій певним чином відображає дійсність, в умовах якої існує

людина. Тезаурус формується на основі інформації, при цьому тезаурусна систематизація інформації відрізняється від наукової систематизації. Наявність тезаурусних орієнтацій призводить до розбіжностей суб'єктивних образів світу різних людей. Ціннісні орієнтації, які наявні в тезаурусі, враховуються у процесі соціального проектування. Саме вплив тезаурусу на поведінку людей, на думку В. Лукова, недооцінюється прихильниками інших підходів. Суб'єктно-орієнтований підхід заснований на обліку тезаурусу розробників соціального проекту, він не заперечує значення об'єктивних факторів у розробці і реалізації проекту. Завдання тезаурусного підходу полягає, насамперед, у вивченні реальних мотивів розробки та реалізації соціальних проектів, на які впливають соціальні традиції, особливості соціального середовища, що потім буде відображено у характері соціальних змін.

На думку В. Лукова, технологія соціального проектування може застосовуватися на мікрорівні і макрорівні. Саме на мікрорівні велике значення мають тезаурусні комплекси, на які спирається людина у своїй практичній діяльності. Відповідно до даних соціокультурних цінностей вирішується питання про використання соціальних технологій у розвитку соціальної спільності. Незважаючи на різноманіття різних видів соціальних проектів, на думку В. Лукова, можна виділити загальну основу технології соціального проектування, яка позначається як типова технологія соціального проектування.

У соціальному проектуванні розрізняють методологію жорстких систем і методологію м'яких систем, однак частіше в соціальному проектуванні використовується методологія м'яких систем. Дана методологія передбачає використання моделей, між елементами яких існують слабкі зв'язки. Методологія м'яких систем була розроблена у працях Р. Акоффа, Дж. Гараедагі, В. Ульріха, І. Чекленда, У. Черчмен та інших вчених.

Р. Акофф у методології м'яких систем спирається на чотири принципи:

- 1) принцип опонування, який спонукає розглядати різні, в тому числі альтернативні точки зору;
- 2) принцип участі орієнтує на залучення якомога більшої кількості людей до обговорення проблеми;
- 3) принцип інтеграції рекомендує шукати згоди при вирішенні проблеми і вироблення спільного плану дій.
- 4) принцип навчання вказує на те, що під час дослідження проблеми люди починають краще розуміти ситуацію, в якій вони знаходяться.

Ідеї Р. Акоффа розвиває один з його учнів Дж. Гараедагі. Він говорить про доцільність використання в соціальному проектуванні методу інтерактивного моделювання, який було переважно розроблено Р. Акоффом. Інтерактивне моделювання застосовується для того, щоб сформулювати проблему і для вироблення найбільш оптимального варіанту її вирішення в майбутньому. Він вважає за доцільне об'єднати інтерактивне моделювання із трьома іншими елементами: ітеративним процесом дослідження, ітеративним мисленням і негентропічною поведінкою в системній методології соціального проектування [95, с. 186]. Процес має враховувати всі основні положення системної методології і яке необхідно для осмислення сутності складного предмета.

Г. Дітхелм розрізняє системний (органічний) менеджмент проектів і механічний менеджмент проектів. На його думку, механічний менеджмент найбільш доцільно використовувати в технічному проектуванні. У соціальному проектуванні слід використовувати системний (органічний) менеджмент, оскільки вивчення проекту як системи передбачає виділення його зовнішнього і внутрішнього середовища. Системний підхід у соціальному проектуванні дозволяє описати взаємовідношення досліджуваної соціальної системи з надсистемами і підсистемами. Поняття надсистеми використовується для опису зовнішнього середовища, в умовах якого реалізується соціальний проект. За допомогою поняття підсистеми описується внутрішнє середовище проектів.

Проектування соціальних перетворень має враховувати різні рівні аналізу соціального об'єкту. Можна навести як приклад поняття системи дії, яке відіграє важливу роль у теорії дії Т. Парсонса для опису впливу різних соціальних технологій на стан соціальної організації, які обумовлюють її функціонування і розвиток. Він розрізняє чотири системи дії: систему поведінки організму, особистісну систему, соціальну систему і культурну систему. Дані системи дії роблять взаємний вплив одна на одну. Перетворення однієї із систем дії позначається на функціонуванні решти систем. Тому при проектуванні змін в одній із вищевказаних систем дії слід враховувати наслідки цих змін для інших систем. Т. Парсонс зазначає, що система дії може породжувати емерджентні властивості соціальної системи. Отже, в технології соціального проектування необхідно враховувати вплив процесів, що відбуваються в соціальній системі, в особистісній і культурній. Для адаптації вищевказаних систем до процесу соціальних змін використовуються певні соціальні технології.

Спираючись на дослідження В. Розіна, слід розрізнити історичні етапи, які пройшла теоретична думка соціального проектування в її взаємодії із соціальною практикою. Перший етап – утопічний, коли реформатори створювали проект нового громадського порядку на основі «зразка». Проекту приписувалися всі переваги, і його правильність була незаперечною, але фактично він виражав лише суб'єктивну думку і особистісні цінності реформатора: «Багато утопістів минулого не мали ні серйозних знань, ні високої культури, їх бачення хорошого суспільства виражало просто прагу свободи, справедливості, демократії, в символічній формі» [121, с.46].

Другий етап – науково-інженерний, який розпочався на початку ХХ століття. Суть науково-інженерного підходу в тому, що соціальний порядок і державний устрій створюються шляхом інженерного конструювання на основі наукових знань. У соціальному проектуванні на цьому етапі стояла метастворення і організаційних форм соціальної життєдіяльності, яка спонукала до формування нового типу культури та притаманних їй

соціальних цінностей. На цьому етапі соціальне проектування обґрунтовується за допомогою поширення певної ідеології для цілеспрямованого досягнення конкретних соціальних перспектив. Це з неминучістю визначає певні соціальні видозміни, обумовлені розбіжністю бажаного і дійсного, під яке підверстуються різні соціальні проекти.

Третій етап розвитку соціального проектування розвивається у 80-х роках ХХ століття. В цей час були розвинені положення про соціальне проектування, що розглядаються у рамках управлінської науки, які намагалися враховувати у своєму доробку соціокультурну природу проєктованих об'єктів і включати у процес проектування всіх зацікавлених суб'єктів. Отримала розвиток власне методологія проектування, яка може розглядатися як.

Технологія соціального проектування повинна враховувати також дії різних видів технологій, існування яких обумовлено розподілом праці в соціальній організації. У зв'язку з цим систему різних видів технологій можна представити у вигляді технології управління, нормативно-правової технології, кадрової технології, комунікаційної технології, фінансової технології, маркетингової технології та інших видів технологій технологій (Концепции современного естествознания. - СПб.: СПбГИЭУ, 2002. - С. 204.). Слід зазначити, що досить складно виокремити суто соціальний аспект при розробці будь-якого соціального проекту, що конструює соціальний простір. Будь-який із таких проєктів має безліч вимірів – соціальний, політичний, економічний, екологічний, організаційний. Проектування має адекватно відповідати цим вимірам і підтримувати відповідні напрямки. Кожний із видів проектування може бути охарактеризований досить точно, але всі вони мають багато спільного з характером самого процесу проектування, за цілями і задачами, які взаємозалежно перекриваються. В окремих випадках соціальна і економічна ефективність можуть бути досягнуті в рамках тільки організаційного проектування, в інших – необхідні комплексні підходи до вирішення проблеми. Деякі види проектування, що не

ідентифікуються як соціальне проектування, можуть у результаті дати порівняний або навіть більший соціальний ефект, ніж при виключно соціальному підході.

Один із перших напрямків, за яким необхідно аналізувати сутність соціального проектування – визнання або невизнання одним із критеріїв ефективності реалізації майбутнього проекту його позитивний вплив на ту проблемну ситуацію, на вирішення якої він спрямований. Деякі дослідники безпосередньо включають цей аспект у визначення соціального проектування, всередині якого здійснюється створення або трансформація існуючого соціального об'єкта. Незалежно від наслідків реалізації проектів та їх оцінок різними суб'єктами ця діяльність є соціальним проектуванням за своєю суттю, оскільки вона спрямована на зміну характеристик соціального простору.

Соціальне проектування може мати різнопланові наслідки для різних соціальних груп, на які воно спрямоване, як позитивні, так і негативні. Позитивний ефект для однієї групи може мати негативний вплив на іншу групу - у цьому випадку можна говорити про суб'єктивний чинник оцінювання ефективності з точки зору досягнення цілей проекту з різних позицій. Мета проектування при цьому повинна включати в себе врахування суперечливих інтересів різних груп, спроби досягнення компромісу, оптимальності вибору [468, с. 229].

Необхідність застосування інноваційних технологій у соціальному проектуванні корелює із провідними тенденціями у розвитку суспільства [508, с. 97], зокрема такими, як технізація, інформатизація, віртуалізація тощо, які розроблені у працях Д. Белла, Т. Веблена, Дж. Гелбрейта, Л. Мамфорда, Г. Маркузе, К. Поппера, Е. Тоффлера, А. Турена, Е. Фромма, Ж. Фурастьє та ін. Деякі з вищевказаних авторів розробляли різні концепції інноваційного соціального проектування, спираючись на ті зміни, які відбувалися в суспільстві під впливом вищезазначених трансформаційних процесів.

Так, наприклад, Г. Маркузе вважає, що технологія соціального проектування в індустріальному суспільстві перешкоджає його трансформації в постіндустріальне (посттехнологічне) суспільство. Він розглядає проекти як концептуальний синтез і звертає увагу на реалізацію макросоціальних проектів. Реалізація соціальних проектів, у свою чергу, корелює з реалізацією технологічних проектів, які передбачають перетворення матеріальної дійсності. В результаті цього проводиться відмінність між природною формою матерії і формою матерії, яку вона придбала під впливом колективної історичної практики суб'єкта. Таким чином, технологічний проект розглядається як складова частина реалізації історичного проекту. До складу історичного проекту також включається філософський проект, науковий, соціально-політичний, соціально-економічний та інші різновиди проектів. Разом із цим, Маркузе виступає проти технологічного фетишизму, однак сама технологічна дійсність є явищем, що приходить історично. Таким чином, технологічний проект проектує своє історичне заперечення. Вирішення даного протиріччя можливо, на його думку, за допомогою реалізації проекту побудови постіндустріального (посттехнологічного) суспільства.

Е. Фромм вважає, що реалізація індустріального проекту призводить не тільки до певних позитивних явищ, а й до виникнення соціальної патології. Так само як і Маркузе, він критично ставиться до реалізації індустріального проекту, відзначаючи позитивні і негативні результати його реалізації. Позитивним результатом реалізації індустріального проекту він вважає мобілізацію та вдосконалення трудових ресурсів, конкуренцію фахівців, оскільки в індустріальному суспільстві діють закони ринку, який є основою структури людських відносин у капіталістичному суспільстві та ін. Функціонування ринку сприяє розвитку конкуренції між людьми, необхідність якої призвела до посилення суперництва, яке він описує за допомогою характерології [418], що вивчає взаємодії між соціально-економічною структурою і індивідом. В результаті розвитку товарно-

грошових відносин виникає абстрактний, кількісний підхід до оцінки конкретної людини - її починають оцінювати згідно капіталу, яким вона володіє. Під впливом товарно-грошових відносин виникає відчуження у стосунках між людьми. Дане явище Фромм розглядає як прояв соціальної патології, яка розуміється як якась хвороба, що набула поширення в суспільстві як недоліки, властиві соціальній організації, наприклад, бюрократичній організації управління [418, с. 116]. Природа відчуження тісно пов'язана з рутинізацією людського існування.

Згідно його концепції, формування гуманістичного підходу до управління суспільством передбачає гуманізацію технологій, які використовуються для реалізації індустріального проекту. Гуманізація індустріального суспільства передбачає розвиток великомасштабної централізованої організації, гуманістичного планування і використання досягнень технічного прогресу, зокрема кібернетики, автоматики і комп'ютерів в інтересах задоволення потреб людини.

К. Поппер також відзначав виникнення соціальної патології в результаті реалізації великомасштабних соціальних проектів [321, с. 56]. Для обґрунтування своєї точки зору він розглядає приклади утопічних макросоціальних проектів, виступає з критикою історизму в соціальному прогнозуванні та проектуванні. Для здійснення соціальних перетворень К. Поппер пропонує використовувати менш масштабні соціальні проекти і поелементні приватні технології. Таким чином, відповідно до його точки зору, можна уникнути тоталітаризму, виникнення якого можливо при реалізації макросоціальних проектів. За його думкою, суспільство поки готово тільки до використання технології реалізації проектів менш масштабних.

Е. Тоффлер також описує можливість поєднання великомасштабних і менш масштабних соціальних проектів. Він стверджує, що технологія соціального проектування призводить до революційного перетворення індустріального суспільства в постіндустріальне (суперіндустріальне)

суспільство. Він вважає, що у процесі суспільного розвитку необхідно використовувати як макросоціальні проекти, так і мікросоціальні проекти [393, с. 56]. Соціальні нововведення здійснюються у вигляді хвильових перетворень, тобто у процесі соціального розвитку розрізняються три хвилі: Перша хвиля пов'язана з використанням сільськогосподарської технології для впровадження соціальних нововведень, друга хвиля пов'язана з використанням машинної технології для впровадження соціальних нововведень, третя хвиля пов'язана з використанням суперіндустріальної технології для впровадження соціальних нововведень.

Перша хвиля виникла у Стародавній Греції і її можливості в основному були вичерпані в 17 столітті. У новий час виникла індустріальна революція і почалася друга хвиля соціальних змін. Під час другої хвилі були реалізовані макросоціальні проекти, зокрема було реалізовано грандіозний проект побудови світового ринку. Через ринок переміщуються товари і послуги. У зв'язку з цим закони ринку впливають на розвиток суспільства. Розвиток суспільного виробництва призводить до концентрації населення в урбанізованих центрах. У суспільстві виникла макрофілія, яка проявляється у використанні макропоказників розвитку економіки, реалізації макросоціальних проектів. Закони третьої хвилі перешкоджають реалізації принципів програми соціальних перетворень індустріального суспільства. В результаті реалізації мікросоціальних проектів великі організації стають все більше осередкованими через виникнення тимчасових структур, якими є проектні команди. Замість централізованого контролю у великій соціальній організації виникає багатоконандна система управління.

Саме віртуальний простір сприяє оптимізації діяльності установ будь-якого типу завдяки перенесенню певного комплексу дій в он-лайн: «Вже сьогодні агентно-орієнтований підхід знаходить широке застосування в таких галузях як розподілене рішення складних завдань (і ефективно рішення розподілених завдань), поєднане проектування виробів, реінжиніринг бізнесу і побудова віртуальних підприємств, імітаційне моделювання інтегрованих

виробничих систем і електронна торгівля, організація роботи колективів роботів і розподілена (сполучена) розробка комп'ютерних програм. У найближчому майбутньому він, безсумнівно, посяде центральне місце при розвитку засобів управління інформацією і знаннями, і, звичайно, при створенні та впровадженні новітніх систем телекомунікації, розвитку глобальних комп'ютерних мереж, особливо, мережі Інтернет» [182, с. 14].

В якості наочних прикладів даного висловлювання достатньо згадати оптимізацію інтернет-операцій, пов'язаних із розподіленою системою розрахунків та взаємодією між соціальними елементами. Саме їх впровадження у глобальні економічні процеси призвело до зростання попиту на глобальні мережі. Якби ці види зв'язку здійснювалися через спеціально виділені канали, вони стали б недоцільно дорогими, але саме доступність глобальних комп'ютерних мереж у технічному та матеріальному аспектах реалізували віртуалізацію в соціальній дійсності. Згаданий приклад для впровадження інноваційних віртуальних проектів у конкретну практичну діяльність є найбільш характерним і може розглядатися як еталон для нових, ще нереалізованих віртуальних проектів. Віртуалізація товару, послуги, праці та ін. веде до того, що використання комп'ютерних технологій стає і засобом, і базисом економічної діяльності. У цьому аспекті можна зробити наступний висновок: перспективи успішного економічного розвитку України в масштабах світової економіки повинні тепер пов'язуватися не тільки із промисловим зростанням, а й з тенденціями віртуалізації. Управління переноситься на мікрорівень, причому не обов'язково фізичний, а й віртуальний. Доступ до інформації завжди був однією з умов прийняття ефективних рішень, зокрема у соціальному проектуванні. Ключовим фактором є доступ до інформації, який багато в чому визначає вплив і статус індивідів і соціальних груп в ієрархічній соціальній системі.

Сучасні інноваційні методології проектування в різних галузях діяльності, в тому числі в соціальній, мають інструментальну комп'ютерну підтримку, яка забезпечує не тільки різні стадії розробки проекту, а й має

важливе значення для оцінки поточного стану, ефективності пропонованих рішень. Можна виділити кілька основних методологічних підходів, на які спираються розробники інформаційних систем. Тут необхідно зауважити, що на початковому етапі впровадження інформаційні системи відігравали допоміжну роль. На сучасному етапі вони є одними з базових складових будь-якої соціальної організації і повинні повністю відповідати структурі її діяльності. При зміні структури діяльності повинна бути приведена у відповідність зі змінами та інформаційна система. Це зауваження ще раз підкреслює взаємозалежність соціальних структур і техногенного фактора глобального інформаційного середовища, в якому здійснюється проектна діяльність.

Найбільш часто використовують два підходи. Перший – структурний підхід, який спирається на математичні теорії, другий – об'єктно-орієнтований підхід. В рамках цих підходів широко використовуються комп'ютерні засоби проектування (так звані, CASE-засоби), які дозволяють скоротити терміни розробки проекту, підвищити надійність рішень, забезпечити перенесення цих рішень на різні комп'ютерні платформи. В основі цих інструментів є теоретичні концепції, які визначають характер проектної діяльності, властивості моделей, що створюються у процесі проектування [267, с. 44].

Інновації у проектній роботі в умовах інформатизації та віртуалізації системи соціальних відносин значно збільшили можливості обміну будь-якою інформацією на основі стандартизованих протоколів обміну даними прикладного рівня в локальних і глобальних мережах [166]. При цьому необхідно відзначити, що існували методологічні підходи до проектування, які не тільки не використовували комп'ютерний інструментарій, а й оголошували його марним або шкідливим. Наприклад, інформаційні системи певний час співіснували із організаційним проектуванням, яке базувалося на безперервному вдосконаленні (наприклад, підхід В. Демінга «безперервне вдосконалення процесів»).

Інноваційне соціальне проектування включає також моделювання етапів проектного процесу, де створюється так звана функціональна модель, яка дозволяє описати і залежність одних компонентів системи від інших. Як приклад можна навести SADT– систему функціонального моделювання, яка дозволяє будувати моделі за допомогою функціональних діаграм, що враховують ієрархію елементів системи, характер їх взаємодії. При проектуванні інформаційних систем в основі яких, як правило, лежать бази даних, ця методологія застосовується для всебічного вивчення діяльності об'єкта інформатизації. Вся отримана інформація дає можливість реалізувати інформаційну систему відповідно до прийнятих в організації правил. Модель дозволяє досить точно описати структуру і функції системи, що моделюється, пов'язати потоки оброблюваної інформації і об'єкти, що сприймають, що виробляють і передають цю інформацію. Дана модель може використовуватися для більш глибокого розуміння функцій і призначення цієї системи, взаємодії її підсистем між собою, аналізу зв'язків системи з її оточенням.

Соціальне проектування являє собою діяльність, спрямовану на розвиток та оптимізацію соціальної сфери у локальному або глобальному масштабі, метою якої є вирішення актуальних соціальних проблем. Отже, інноваційні технології в соціальному проектуванні займають провідне місце. Вони майже штовхають суспільство у соціодинамічний рух вперед. Це стосується і України. Можемо стверджувати, що саме інноваційні технології у соціальному проектуванні знаходяться в основі створення віртуальних соціальних проектів.

Новітні інформаційні (зокрема, комп'ютерні) технології значно оптимізують проектну діяльність. Висока швидкість виникнення і поширення даного типу інновацій обумовлена стрімким розвитком комп'ютерних технологій та комп'ютерних мереж, їх використання у соціальному проектуванні змінює саму соціальну систему. Якщо розглядати глобальні комп'ютерні системи як частину інформаційного простору, можна сказати,

що цей простір перебуває у стадії становлення. Для його повноцінного використання в соціальному проектуванні необхідно розуміння того, що це не просто інформаційний простір, це середовище соціальної взаємодії. Таким чином, віртуальний простір має соціальний вимір.

Технологічна і соціальна складові віртуального простору є одним із факторів соціальних перетворень. Тому сьогодні паралельно із соціальним середовищем, в якому реалізується соціальне проектування, створюється віртуальний світ, у якому проводиться цикл експериментальних досліджень, пов'язаних із імітаційним моделюванням життєвого циклу проекту, його продукції та дій на ринку, тому одним із видів інноваційних технологій у соціальному проектуванні є віртуальні соціальні проекти.

5.2. Віртуальні соціальні проекти як інструменти конструювання соціокультурного простору українського суспільства (на прикладі проектів, спрямованих на ресоціалізацію безпритульних дітей)

Актуальність звернення до проблеми конструювання соціокультурного простору сучасного українського суспільства зумовлена тим, що особливо гостро ставиться питання про методологічно обґрунтовану концепцію соціального проектування, що інтегрує науку і практику в суспільствах перехідного періоду. Формування соціального проектування як особливого роду діяльності відбувалося паралельно зі становленням уявлень про майбутнє суспільства, про формування та реалізацію якісних змін соціального буття.

Соціальне проектування поєднується із практикою соціальних перетворень, які передбачають відповідні соціальні наслідки, що розкривають необхідність соціального проекту, адекватного життєдіяльності суспільства. Стратегічною метою соціального проекту є створення оптимальної організації соціальних відносин із урахуванням об'єктивних умов життєдіяльності різних соціальних груп і суспільств. Як самостійний вид

наукової діяльності соціальне проектування формується тільки в ХХ столітті. Воно спрямоване на обґрунтування і створення соціальних об'єктів, для досягнення практично істотних цілей і при цьому в основі зазначеної діяльності актуальними виявляються метафізична і діалектична методології, що включають відповідні загальнонаукові дослідницькі підходи і методи.

Соціальні проекти детермінуються рядом соціально-економічних, політичних, соціокультурних та інших чинників, які притаманні системі соціальних відносин на конкретному історичному етапі розвитку. В даний час соціальне проектування, як правило, пов'язують із конструюванням соціокультурних змін в тому числі, чим і обумовлена необхідність наукового аналізу даного процесу. Оскільки у світі систематично відбувається реформування різних аспектів соціальної сфери, остільки об'єктивно зростає необхідність всебічного наукового аналізу соціальних проектів як інструментів конструювання простору сучасного суспільства.

Соціальне проектування ґрунтується на підставі теорії пізнання як теорії репрезентації, оскільки людина відповідно до своїх принципів перетворює соціальний і природний світ: «Людина – це тварина, яка будує плани. Вона становить проекти. Вона мріє про майбутнє, швидше за все – про таке майбутнє, яке буде краще, ніж сьогодні. Створення проектів є внутрішньо притаманним елементом людського пристрою. Особливість сучасного суспільства полягає в переконанні більшості людей, що їх проекти поліпшення загальної своєї позиції у світі мають великий шанс на успіх, і що через це має сенс систематично працювати на поліпшення майбутнього» [43, с. 5].

Проблема розроблення соціальних проектів тривалий час висвітлювалася неявно, оскільки не посідала значного місця як серед філософських концепцій, так і у практичній діяльності, створення і реалізація проектів не були затребувані. Наукове проектування спочатку сходить до технічних, архітектурних та інженерних галузей знання. Спочатку проект розглядався як внутрішній елемент інженерної діяльності та предметом

соціально-філософського аналізу ставав лише епізодично. Вивчення проблематики соціального проектування вийшло на новий рівень на початку ХХ століття, коли науково-технічний прогрес висунув проблеми проектної діяльності до пріоритетних і перспективних видів конструювання соціального простору.

На даний момент існують різні визначення соціального проекту. У теоріях соціального управління проектна діяльність вивчається як діяльність зі створення проектів, де особлива увага приділяється переважно етапності, системності, інформативності, що розробляються. У даному контексті проект визначається як «... етап, елемент соціального управління або планування» [16, с. 58]. Таким чином, концепція проекту є опрацюванням організаційного боку його створення, яке виражається в обов'язковому документальному оформленні та об'єднанні різних ресурсів для його реалізації, а створення подібних проектів фактично зводиться до інженерного конструювання або соціальної інженерії.

Існує контекст компонентного аналізу проектувальної діяльності, згідно з якою розрізняють суб'єкти, об'єкти і проекти: «Суб'єкт, об'єкт і проект утворюють систему взаємного конструювання – третій із них опосередковує перші два» [115, с. 33]. Речі та ідеї стають предметом репрезентації в тому випадку, якщо вони відсутні в часі і просторі, тому для свого відтворення у вигляді уявлень чи проектів вони потребують осмислення, об'єктивізації, які будучи специфічними функціями акту репрезентації «конституують внутрішнє середовище, яке, будучи порівняним із зовнішнім середовищем «грубих фактів», стимулює і в той же час обмежує індивідуальну та колективну діяльність» [115, с. 33]. Згідно із найбільш поширеним тлумаченням, під проектом розуміється «система сформульованих у його межах цілей, які створюються або модернізуються для реалізації фізичних об'єктів, технологічних процесів, управлінських рішень і заходів з їх виконання» [90, с. 41]. Коли мова йде про проект, зазвичай маються на увазі зміни, які заздалегідь змодельовані.

На наш погляд, найбільш розгорнуту концепцію соціального проекту формулює В. Луков, який під соціальним проектом розуміє «сконструйоване ініціатором проекту соціальне нововведення, метою якого є створення, модернізація або підтримання у зміненому середовищі матеріальної або духовної цінності, яке має просторово-часові і ресурсні межі і вплив якого на людей визнається позитивним за своїм соціальним значенням» [240, с. 36]. Особливий інтерес у класифікації В. Лукова представляють престиж-проекти і псевдопроекти. Престижпроекти – це «проекти, цільова установка яких ґрунтується на феномені престижного споживання» [240, с. 80], такі проекти встановлюють соціальні перешкоди і об'єднують людей у групи залежно від символів престижу. Псевдопроекти, на думку В. Лукова, являють собою «видимість проекту, форму якої прикриває якийсь інший зміст, не представлений у самому проекті» [240, с. 81]. Вони можуть виступати як проекти-фікції, які тільки використовують проектну форму, що є проектом за суттю самого початку, або у формі квазіпроекту, який «має всі ознаки соціального проекту, але планує нововведення, яке насправді таким не є» [240, с. 82]. Псевдопроекти у всіх своїх проявах відволікають ресурси і увагу суспільства від реалізації того, що становить справжній соціальний інтерес. Для виявлення таких проектів необхідний ретельний аналіз не тільки декларованих, але і прихованих цілей проекту. Нерідко в такій формі пропагуються одні проекти, наприклад, соціального і культурного розвитку регіонів, різні реформи і нововведення, впроваджені в соціальну сферу тощо, а згодом здійснюються інші проекти, які мають комерційну вигоду.

Зазвичай соціальні проекти не передбачають отримання прибутку, хоча їх економічна складова може виражатися у деяких змінах як в окремій галузі, так і соціальній структурі у цілому, та підрахована (наприклад, при скороченні кількості ув'язнених зменшуються витрати на їх утримання у пенітенціарних закладах, а також зменшуються державні фінансові інвестиції, спрямовані на боротьбу зі злочинністю). Стратегічною метою соціального проекту є створення оптимальної організації соціальних

відносин з урахуванням об'єктивних умов життєдіяльності різних соціальних груп, що складають соціальну структуру суспільства. Соціальний проект конструюється для того, щоб задовольняти ті чи інші соціальні потреби, і реалізується як репрезентація дійсності безвідносно до її складності: «соціальне проектування є специфічною плановою діяльністю, суть якої полягає в науково обґрунтованому визначенні параметрів формування майбутніх соціальних об'єктів або процесів з метою забезпечення оптимальних умов для виникнення, функціонування і розвитку нових або реконструйованих об'єктів» [394, с. 18-21].

Кожен соціальний проект повинен бути науково обґрунтованим, економічним, детермінованим громадським буттям і суспільною свідомістю, наслідком всебічного аналізу соціальної дійсності. Результатом соціального проектування є створення соціальних проектів, реалізація яких повинна слугувати вирішенню актуальних проблем, що дозволяють успішно будувати справжню і майбутнє життя суспільства.

Виходячи із визначення соціального проекту, виокремлюється його концептуальний зміст та роль суб'єкту проектної діяльності. У цьому ракурсі соціальний проект — це сконструйоване ініціатором проекту соціальне нововведення:

— метою якого є створення, модернізація або підтримання у середовищі, що підпорядковується трансформаціям, конкретної системи цінностей;

— яке має просторово-часові та ресурсні обмеження;

— вплив якого на окрему соціальну спільноту або соціум в цілому визнається позитивним за своїм соціальним значенням.

Соціальний проект також «... пов'язаний із перетворенням навколишньої соціальної реальності відповідно до деякого ідеалу за допомогою створення вираженої у знаковій формі і орієнтованої на реалізацію смислової спільності реального і ідеального» [222, с. 32]. Будь-яке рішення, спрямоване на зміну реальності вимагає осмислення, згідно з яким

рішення поставленої проблеми забезпечується описом змін реальності відповідно до поставлених цілей: «Проектна діяльність належить до розряду інноваційної, творчої діяльності, оскільки вона передбачає перетворення реальності, ґрунтується на базі відповідної технології, яку можна уніфікувати, освоїти і вдосконалити» [114, с. 57]. Отже, соціальний проект як результат соціального проектування повинен давати уявлення про майбутній стан соціальних спільнот і процесів, визначати роль і місце людини в об'єктивній реальності.

У проблемне поле соціального проектування потрапляють об'єкти будь-якої природи: елементи, підсистеми та системи матеріального і духовного виробництва, людина як суб'єкт історичного процесу і соціальних відносин, різні елементи і підсистеми соціальної структури суспільства, різноманітні суспільні відносини (політичні, ідеологічні, управлінські, естетичні, моральні, сімейно-побутові, міжособистісні), елементи способу життя (життєві позиції, способи життєдіяльності, якість і стиль життя) тощо. Соціальні проекти також застосовуються для проектування певної цінності (наприклад, сім'ї, дитини, здорового способу життя), які позначаються як: «найбільш загальні орієнтири в оцінці, освоєнні і перетворенні світу, і як досить конкретні значення речей, властивостей, відносин, з якими має справу людина і які для неї з тих чи інших обставин мають важливе значення» [74, с.11]. Зазвичай соціальне проектування спрямовано на збереження певної системи цінностей в умовах світу, який підпорядковується певним видозмінам, або перебуває у перехідному стані (як, наприклад, сучасне українське суспільство).

В якості основних об'єктів соціального проектування виступають соціальні системи. Кожна соціальна система має специфіку, особливі риси; різні, часто дуже складні елементи, блоки, підсистеми, структуру, оригінальні системоутворюючі чинники. Тому проектування різних типів і систем вимагає, крім загальних принципів і закономірностей, застосування особливої методики. На всіх рівнях проектування важливо виявити зв'язок,

закономірності, характерні для даного рівня, визначити системоутворюючі чинники та враховувати їх при проектуванні.

Предметом соціального проектування може стати послуга. До соціальних відносять такі послуги, які спрямовані на надання допомоги та підтримки незахищеним верствам населення (безпритульним дітям, або дітям, які позбавлені батьківського піклування, інвалідам, багатодітним сім'ям, людям похилого віку тощо). Зазвичай вони надаються як державними, так і недержавними установами. Також проектуватися можуть нові якості — призначення та функції існуючих об'єктів.

В організаційному відношенні соціальні проекти оцінюються за наступними критеріями:

- масштаб (розмір) проекту;
- терміни реалізації;
- якість;
- ресурсне забезпечення [225, с.36].

Враховуються також місце та умови реалізації проекту.

За своєю базовою ознакою соціальні проекти мають справу із підготовкою та здійсненням соціальних нововведень, під яким розуміється різновид управлінського рішення, задум якого передбачає цілеспрямовану зміну того чи іншого соціального явища або процесу, а реалізація полягає у здійсненні цього задуму. Ініціатором проекту може бути як окрема людина, так і організації – міжнародні, громадські, релігійні, чи спільнота. Залежно від цілей і масштабу проекту, це може бути як мала, так і велика соціальна група, яка суттєво впливає на формування суспільної думки, тому соціальні проекти повинні підтримуватися та схвалюватися громадськістю.

Соціальні проекти класифікують різним чином. В залежності від шляху здійснення цих змін, соціальні проекти поділяються на інноваційні та підтримуючі.

В узагальненому вигляді будь-який соціальний проект характеризується інноваційними властивостями. Але, при виокремленні типу

інноваційних проєктів, виходять із їх специфічного призначення: завдання інноваційних проєктів - впровадження принципово нових розробок, чим і визначається їх тісний зв'язок із науково-технічними проєктами. У соціальній сфері інновація доволі рідко пов'язується із створенням винаходів і відкриттів у галузі науки і техніки. Зазвичай осмислюються та проєктуються соціальні наслідки при розробці інноваційних науково-технічних рішень. В цьому відношенні революційне значення мало впровадження маркетингу в сферу виробництва товарів і послуг. У соціальній сфері інноваційні проєкти найчастіше виступають як складова частина інноваційних комерційних проєктів, що можна проілюструвати на прикладі створення глобальної комп'ютерної мережі Інтернет. На початку 70-х років Міністерство Оборони США створило експериментальну мережу з декількох комп'ютерів, з тим щоб зберегти базу даних у разі знищення окремих елементів даної мережі. Експеримент пройшов з незапланованими наслідками: співробітники, зайняті обслуговуванням нового винаходу, стали використовувати його як засіб особистого листування, тобто зробили з комп'ютерного комплексу «швидку пошту». Цей побічний ефект був осмислений як соціальний за своєю сутністю проєкт, який надалі було розповсюджено у глобальних масштабах. Інтернет розкрив принципово нові можливості для активної комунікації (наприклад, веб-конференції), став виконувати деякі соціальні функції (привертати увагу до соціально-значущих питань, які не знаходять висвітлення повною мірою у ЗМІ (наприклад, проблеми соціальної адаптації безпритульних дітей)). Науково-технічне досягнення перейшло з військової галузі в соціокультурну сферу, розширивши можливості людини і суспільства. У той же час швидкий розвиток Інтернету зробив особливо актуальною проблему втрати соціального контролю над нововведенням. У його автономній системі з'явилися свої правила, які нерідко порушують прийняті в тій чи іншій країні правові та етичні норми. Вже зараз виникають нові стилі життя, пов'язані з «життям у мережі».

Підтримуючі проекти вирішують завдання допоміжного характеру. Про характер таких проектів найкраще уявлення дає опис одного з проектів у «Практичному керівництві по Всесвітньому десятиріччю розвитку культури» (світове десятиріччя розвитку культури проводилося в 1988-1997 рр.. під егідою Організації Об'єднаних Націй та ЮНЕСКО). Цей проект запропоновано для реалізації за напрямом «Затвердження і збагачення культурної самобутності» задля збереження та використання культурного надбання, він здійснювався при постійній взаємодії між фахівцями та пересічними громадянами. На всіх етапах реалізації такого проекту передбачено проведення ПР-кампаній та інших заходів, які здатні привернути увагу масової аудиторії та залучити особисту ініціативу громадян. Подібні проекти пов'язані із реалізацією актуальних соціальних завдань та вирішенням таких проблем, як забезпечення зайнятості, підвищення ефективності місцевої промисловості, розвиток туризму, участь населення в прийнятті рішень та ін. Саме в цьому полягає специфіка підтримуючих проектів.

Практика реалізації підтримуючих проектів відносно нова, і важливо, що вона базується на ґрунті співпраці громадян із владою з соціально значущих питань. Найчастіше їх застосовують при необхідності збереження різних традицій, соціально схвалених норм, цінностей тощо.

Типи проектів за напрямами діяльності. Поділ соціальних проектів за напрямами діяльності надає безліч типів, оскільки у них поряд із організаційними питаннями перетинаються питання змісту проектів. Наприклад, у освітніх проектах ставляться завдання, переважно пов'язані з наданням освітніх послуг. Треба зауважити, що придбання знань, умінь і навичок властиве будь-якому соціальному проекту, а також є однією з основних цілей соціально-проектної діяльності. Крім того, освітні проекти можуть бути спрямовані на вдосконалення самої системи освіти.

Науково-технічні проекти також можуть виступати як проекти соціальні, якщо їх наслідки безпосередньо впливають на суспільне життя.

Науково-технічні проекти можуть мати пошуковий, експериментальний характер та крізь представлення результатів громадськості набувати соціальну функцію (викликати суспільний резонанс та ін.). У різних країнах світу створюється низка науково-технічних винаходів і технологій, проводиться безліч лабораторних випробувань, але поки сам процес пошуку, винаходу, відкриття або його результати не подолають певного бар'єру між сферою науки і сферою повсякденного життя певної кількості людей, не буде соціального впливу, як наслідок – соціального проекту. Відсоток соціального в наукових відкриттях, технічних й технологічних розробках дуже динамічний та легко змінюється в залежності від соціального контексту.

Типи проектів згідно із особливостями фінансування. Соціальні проекти потребують фінансування, але при цьому вони потребують різний об'єм фінансових інвестицій.

Вибір моделі фінансування залежить від багатьох факторів, однак, перш ніж із нею визначитися, необхідно зрозуміти провідний мотив інвестора й визначити оптимальні можливості взаємодії з ним. Соціальні проекти нерідко являють собою у фінансовому відношенні проекти із змішаним типом фінансуванням. Задля здійснення таких проектів їх організатори залучають кошти із різних джерел та на різних умовах, оскільки для значної частини соціальних проектів змішане фінансування є найзручнішим. Цей тип фінансування дозволяє акумулювати кошти з джерел, кожне з яких окремо не в змозі фінансово забезпечити проект повністю. Поступово таку модель фінансування використовують багато недержавних організацій, що спеціалізуються на розробці та реалізації соціальних проектів.

Тому класифікація соціальних проектів за особливостями фінансування ґрунтується на виділенні способу фінансового забезпечення, який є провідним. Згідно із цим критерієм виокремлюють інвестиційні, спонсорські, кредитні, бюджетні, благодійні проекти.

Інвестиційні проекти. Інвестиція - це внесок у проект з метою отримання прибутку, тому не кожен проект може залучити інвестиції. Для інвестора повинна бути поза сумнівами мета такого проекту, його значущість, яка визначає відповідність вкладення капіталу. Потрібно детально розроблена документація (у першу чергу, бізнес-план), без неї немає інвестиційного проекту. Якою б не була мета проекту, він не стане інвестиційним, якщо його реалізація не задовольняє провідної мети інвестора - отримання максимального прибутку, що значно знижує можливість стати інвестиційними для значної частини соціальних проектів. Слід розраховувати на інвестиції лише після глибокого аналізу ситуації на ринку інвестиційних проектів, який складається за законами бізнесу і має зв'язок із соціальними потребами в галузях, вузько обмежених прибутковістю вкладень.

У ролі інвестора може виступити держава (наприклад, в особі різних міністерств та відомств, органів місцевого самоврядування тощо). Їх інвестиційна поведінка значно відрізняється від поведінки недержавного інвестора - приватного власника. Тут менш виражено взаємозв'язок інвестиції з максимальним прибутком, оскільки фінансування має цільовий характер, зумовлений бюджетною класифікацією. Наприклад, в умовах сучасного українського суспільства механізми інвестування з коштів державних бюджетів та бюджетів місцевого самоврядування в соціальні проекти поки не є поширеною практикою. З огляду на ці обставини, бюджетне фінансування розглядається як особливий тип фінансового забезпечення соціальних проектів.

Спонсорські проекти. У повсякденній практиці спонсор представляється людиною або організацією, які дають гроші без вимоги повернення. Однак при цьому слід зазначити, що спонсоринг в першу чергу саме економічна діяльність. Спонсор, як і інвестор, проявляє інтерес до цілей проекту, який потребує фінансових вкладень, але переслідує свою вигоду. У світовій практиці прийнято укладати договір щодо спонсорингу, який обумовлює взаємну відповідальність сторін: спонсор зобов'язується надати

запитувані кошти для здійснення проекту, а організатори проекту зобов'язуються рекламувати і іншим чином представляти інтереси спонсора (створювати його позитивний імідж у громадській думці). Це, власне, і є розрахунок за договором спонсоринга, який не передбачає повернення виділених під проект фінансових коштів. Цей проект повинен мати позитивний імідж та викликати резонанс у суспільстві.

Кредитні проекти. Засобом фінансового забезпечення соціального проекту може бути обраний кредит. Це ще один комерційний варіант фінансування, специфіка якого полягає у тому, що отримання фінансових коштів можливо тільки за умов надання гарантій кредитній установі (застава власності, наприклад). Такий проект також передбачає розгорнуте фінансово-економічне обґрунтування, яке має переконати і ініціаторів проекту, і кредитора у тому, що кредит буде погашений і по ньому будуть сплачені відсотки відповідно до прийнятого порядку.

Бюджетні проекти. Оскільки соціальні проекти найчастіше неприбуткові та потребують фінансових інвестицій, але при цьому вирішують важливі соціальні завдання (і в цьому сенсі себе окупають), значна частина проектів здійснюється у рамках державної соціальної політики. Такі проекти фінансуються із відповідних бюджетів найчастіше у вигляді асигнувань для здійснення планової діяльності державних або муніципальних установ, а в деяких випадках - цілої мережі відповідних органів та установ, а також субсидій територіальним органам виконавчої влади, органам місцевого самоврядування, недержавним організаціям та ін. Фінансове забезпечення з бюджетних джерел має обмеження, які обумовлені різними нормативами (структурою штатів й числом штатних співробітників, фіксовані розміри фонду заробітної плати тощо). Робота по нормативам ускладнює для бюджетних проектів впровадження інновацій. До того ж слід враховувати, що в нестабільній економічній обстановці приведення видаткової частини бюджетів усіх рівнів у відповідність із прибутковою

частиною відбувається, зазвичай, шляхом скорочення соціальних програм [225, с. 24].

Аналогічний механізм є у багатьох міжнародних організацій (ООН та її спеціалізовані органи ЕКОСОП, ЮНЕСКО та ін.), фондів (Фонд Сороса, Фонд Форда та ін.), профсоюзів та ін., які наприкінці ХХ століття почали активно підтримувати соціальні проекти, які здійснювалися в Україні та інших країнах СНД, наприклад: Інститут «Відкрите суспільство» (Open Society Institute), Національний фонд підтримки демократії (National Endowment for Democracy), Фонд МакАртур (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation), Фонд Франка Відена (Frank \ feeden Foundation), Фонд Натана Каммінгса (Nathan Cummings Foundation), Фонд вибіркової інформації (Essential Information Foundation) та ін.

Благодійні проекти. Численні факти фінансування безприбуткових або витратних проектів з некомерційних міркувань дозволяють виділити у якості самостійного типу благодійні проекти. Фінансування таких проектів найчастіше має форму меценатства, коли особа (організація), що забезпечує проект фінансовими інвестиціями, не ставить комерційних завдань, та приймає участь у проекті не тільки виділенням коштів. Наприкінці ХХ - початку ХХІ століть у галузі соціальної роботи приватна благодійність - одна з найбільш поширених форм фінансування проектів. Загальною властивістю усіх типів соціальних проектів є «...їх здібність так чи інакше відображати дійсність. У залежності від того, як, якими засобами і за яких умов ця їх загальна властивість реалізується, виникає велика різноманітність проектів, що розрізняються за змістом і типом, за метою і призначенням...» [443, с.56]

У загальному вигляді класифікацію соціальних проектів можна представити наступним чином:

- 1) Засіб здійснення змін
 - Інноваційні
 - Підтримуючі
- 2) Напрямок діяльності

- Наукові
 - Освітні
 - Медичні
 - Технічні
 - Культурні та ін.
- 3) Засіб фінансування
- Благодійні
 - Бюджетні
 - Спонсорські

Кожен тип соціального проекту передбачає власний спосіб реалізації, що включає певний тип соціальної суб'єктності, цілі та результати, засоби і операціональну сторону реалізації соціальних проектів.

Попри всю різноманітність соціальних проектів і шляхів їх досягнення вони повинні бути адекватними до відповідних умов соціального буття, зокрема досучасного типу суспільного устрою та процесів, які йому властиві: «Віртуальний продукт, віртуальна інновація, віртуальна праця, віртуальна організація, віртуальні гроші допускають і провокують прискорення темпів функціонування економічної та виробничої систем» [10]. Це призводить до того, що комп'ютерні технології стають головним засобом і середовищем економічної та виробничої діяльності. Віртуалізація ... викликає до життя «комерціалізацію кіберпростору» [171, с. 27]. Коли соціальне проектування розкривається відповідно до соціальної практики, тоді реалізація соціальних проектів сприятиме раціональному перетворенню соціального простору і, як наслідок, соціальному прогресу.

Виникнення віртуальних проектів корелює із введенням в науковий обіг терміна «віртуальне підприємство», яке запропонував Дж. Хопланд, який скористався аналогією з поняттям віртуальної машини в галузі комп'ютерної техніки. Слід зазначити, що у віртуальній машині жоден процес не може монополювати будь-який ресурс, і всі системні ресурси повинні розглядатися як потенційно призначені для спільного

(колективного) користування. Ідея такого підходу до географічно розподілених ресурсів в інтересах спільної роботи над унікальними продуктами або послугами стала прототипом віртуального проекту.

Найчастіше віртуальне підприємство інтерпретується як найбільш передова й ефективна форма організації, найкраща з точки зору наявних технічних і економічних умов. В даному аспекті воно означає мережеву, комп'ютерно інтегровану організаційну структуру, яка об'єднує неоднорідні ресурси, розташовані в різних місцях. Головна стратегія віртуального підприємства тісно пов'язана із орієнтацією на замовника, оскільки його базові характеристики - швидкість виконання замовлення і повнота задоволення вимог клієнта. З включенням замовників і виконавців в єдину відкриту мережу, кордони між взаємодіючими організаціями стають дуже гнучкими. С практичної точки зору віртуальне підприємство можна представити як мережу вільно взаємодіючих агентів, що знаходяться в різних місцях. Ці агенти, які можуть бути як віртуальними «он-лайнними», так і фізично присутніми, що розробляють спільний проект (або низку взаємопов'язаних проектів). Розробка віртуального проекту пов'язана з «інтелектуальним моделюванням взаємодії складних, неоднорідних, віддалених один від одного агентів» [30, с. 37].

У сучасній суспільствознавчій теорії не існує визначення поняття «віртуальний соціальний проект», тому у даному дослідженні під віртуальним соціальним проектом автором розуміється комплекс дій, які реалізуються у віртуальному просторі або спрямовані на його користувачів, результати якого впливають на соціальну сферу певного регіону, країни, світової спільноти.

У контексті даного дослідження віртуальні соціальні проекти розглядаються як інструменти конструювання соціокультурного простору сучасного суспільства у тому числі завдяки віртуалізації, яка суттєво вплинула на реалізацію соціальних проектів: «Впровадження в щоденну практику роботи кожної організації віртуальних проектів підвищує або

виводить на новий, більш високий і якісний рівень, їх діяльність» [312, с. 7]. Як вже було зазначено раніше у підрозділі 5.1., віртуальні проекти є одними з інноваційних технологій у соціальному проектуванні. Вони дозволяють оптимізувати соціальну сферу, особливо в умовах перехідного періоду, яке зараз переживає українське суспільство. Створення віртуального проекту може бути охарактеризоване різними факторами, до основних з яких можна віднести, по-перше, відбір людських, фінансових, матеріальних, організаційно-технологічних та інших ресурсів; по-друге, інтеграцію виділених ресурсів у віртуальний процес життєдіяльності з використанням комп'ютерних мереж [30, с. 62]. Реалізація перерахованих факторів дозволяє в подальшому формувати гнучку і динамічну організаційну систему, найбільш пристосовану до якнайшвидшого випуску та оперативної поставки нової продукції на ринок, в тому числі і віртуальний.

Віртуальні соціальні проекти в Україні лише набирають обертів, але вже суттєво впливають на соціальну сферу. Однією з найактуальніших соціальних проблем сучасного українського суспільства є дитяча безпритульність. В сучасному українському суспільстві, що переживає глибокі трансформаційні процеси, явища маргіналізації, зокрема дитячої безпритульності, набувають масовий характер. Особливість процесу маргіналізації в Україні полягає у тому, що індивіди, які опинилися на «соціальному дні», мають дуже незначну ймовірність повернутися до нормального життя, стати повноправним учасником системи соціокультурних, політичних і економічних відносин. Крім того, можна констатувати формування т.зв. «предмаргінальних» шарів, ризик переходу яких в маргінальний стан в результаті навіть мінімальної дестабілізації в соціумі дуже великий. Із усього спектру існуючих маргінальних груп у даному підрозділі будуть розглянуті соціомаргінали, зокрема, безпритульні діти.

Поняття «діти вулиці» є синонімом поняття «безпритульні діти». Згідно із визначенням ЮНІСЕФ (Міжнародний надзвичайний фонд

допомоги дітям Організації Об'єднаних Націй), діти вулиці – це «діти, які не спілкуються із власними сім'ями та живуть в тимчасових притулках (покинутих спорудах, підвалах та ін.), або не мають постійного притулку та кожен день ночують де-небудь» [362, с. 11]. Це діти та підлітки у віці до 17 років включно, для яких вулиця являє собою базове соціокультурне та економічне середовище, які «позбавлені гарантованого доступу до житла... Від інших груп дітей та підлітків, які проводять значну частину часу на вулиці (наприклад, членів молодіжних субкультур), їх відрізняє необхідність самостійно знаходити засоби до існування» [374, с. 88]. Вони фактично позбавлені статусу дитини, відповідно до якого дорослі повинні піклуватися про них. Це узагальнена характеристика «дітей вулиці», оскільки в залежності від соціально-економічних умов у країні ступінь маргіналізації має свої специфічні прояви. Так, в країнах Латинської Америки, зокрема Бразилії, Аргентині, є певна кількість дітей, які живуть на вулиці та ведуть асоціальний спосіб життя. У країнах Європи дитяча безпритульність включає в себе не лише дітей, що не мають постійного житла. Так, у Бельгії розрізняють три групи «дітей вулиці»: діти, які мешкають на вулиці протягом більшої частини дня; діти, які жебракують, працюють на вулиці; діти, котрі живуть вдома, але вулиця є для них базовим соціокультурним середовищем. У Швеції дітей, що не контактують з батьками, проводять більшість часу в тимчасових приміщеннях та на вулиці, називають «покинутими». В Італії стосовно дитячої безпритульності вживається термін «неповнолітні групи ризику». У Великобританії осіб вулиці залежно від віку називають «юні втікачі» - діти до 18 років, які пішли з дому чи виховної установи; «молоді бездомні» - особи, що не мають роботи та постійного місця проживання; «ті, що сплять на вулиці» - підлітки та молодь, що не мають постійного притулку, ночують під мостами та в різних місцях вуличних будівель. У Греції, Туреччині, Угорщині, Хорватії «дітьми вулиці» називають переважно циганчат та дітей біженців [362, с. 18]. Таким чином, із наведених прикладів можна зробити висновок про те, що в багатьох країнах існує соціальна

проблема дітей, життєдіяльність яких у переважній більшості обумовлена умовами маргінального середовища.

Звернення до проблем безпритульних стало особливо актуальним для країн пострадянського простору із початком їх незалежності, при цьому процес маргіналізації може йти по двох векторах:

— визначення маргінального статусу на вулицях, виноситься суспільством щодо інших індивідів і груп, які є нетиповими або ведуть спосіб життя, що відрізняється від того, який схвалює суспільство;

— групи або індивіди свідомо відмовляються слідувати системі цінностей і соціальних норм, що домінує, та ідентифікують себе з маргіналами [225, с. 22].

Для будь-якого суспільства є характерним із зниженням потенціалу загальнолюдських і духовних цінностей більш активний розвиток такого явища, як сирітство— зростає кількість дітей, які залишилися без батьківського піклування. Становище дітей, що втратили опіку біологічних батьків, дуже складне. Як проблема національного значення, що потребує першочергового розв'язання, а також для стабілізації демографічного розвитку України, має розглядатись питання поліпшення умов розвитку дітей, які вже опинились у цьому становищі, а також запобігання поширенню цього явища в суспільстві надалі.

В Україні спостерігається стрімке збільшення кількості дітей сиріт та дітей позбавлених батьківського піклування, що відбувається на фоні демографічної кризи, у тому числі, зменшення загальної чисельності дитячого населення. Однією з суттєвих причин зростання кількості дітей, позбавлених батьківського піклування, є зубожіння українських родин, що особливо впливає на сім'ї із дітьми. Згідно з результатами соціологічного опитування населення, проведеного Державним інститутом проблем сім'ї та молоді, найбільш суттєві причини зростання кількості дітей—сиріт та дітей, позбавлених батьківського піклування, в першу чергу пов'язані з наступними процесами:

- низьким рівнем матеріального забезпечення сімей з дітьми;
- безвідповідальним ставленням батьків до виконання своїх обов'язків стосовно дітей;
- зловживання з боку батьків алкогольними та наркотичними засобами.

Істотними визначаються також злочинна діяльність батьків, агресивна поведінка, жорстоке поводження із дітьми, що становить загрозу дитячому життю та здоров'ю, збільшення рівня смертності населення, психічні захворювання [362, с. 7]. Також суттєвими факторами, що впливають на відмову батьків від виховання власних дітей, є зниження традиційних цінностей сім'ї, оскільки поміж дітей вулиці зростає кількість т.з. «соціальних сиріт» - тобто, безпритульних дітей, які мають одного або двох батьків.

Безпритульних дітей умовно поділяють на чотири основні групи в залежності від причин, що породили цей спосіб життя:

- діти із бідних сімей, чиє становище штовхає їх на пошук додаткових джерел задоволення своїх потреб (зокрема, у їжі, одязі тощо);
- діти-жертви, які страждають від поганого ставлення або насильства з боку батьків;
- діти, які перебувають на вулиці заради тиску на батьків;
- «дослідники» і шукачі пригод, які незабаром самі повертаються до дому [11, с.144].

Віковий спектр бездомних серед дітей умовно розділено на три вікові категорії: до 3 років, 3—10 та 11—17 років. Найскладнішою є остання група, оскільки практично не підлягає поверненню до нормального життя. На цей час серед безпритульних всебільше дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, у яких є батьки. Практично всі безпритульні діти схильні до правопорушень, вживають наркотичні та психотропні речовини, алкоголь. Часто ці діти стають жертвами сексуальних злочинів та залучаються дорослими до злочинної діяльності. При цьому слід зазначити, що кількість

безпритульних дітей постійно зростає. Підхід до вирішення проблеми дитячої безпритульності має ґрунтуватися на тому, що це соціальне явище повинно розглядатися, насамперед, як об'єкт контролю і управління на загальнодержавному рівні, рішення якого передбачає державне регулювання внутрішньої політики.

Соціальні сироти – це особлива соціально-демографічна група дітей, які внаслідок соціальних, економічних та морально-психологічних причин zostались сиротами при живих батьках. До них належать і безпритульні та бездоглядні діти, тобто діти вулиці. Феномен сирітства має неабиякі юридичні наслідки – порушується конституційне право дитини на сімейне виховання та батьківське піклування, а це є порушенням одного з базових прав дитини, проголошених Конвенцією ООН про права дитини. Тому діяльність усіх відповідних соціальних інститутів, у тому числі і держави, має бути спрямована на створення таких форм виховання і утримання дитини-сироти, які хоча б певною мірою могли компенсувати відсутність сім'ї. Певною мірою, тому що всі ці форми можуть лише пом'якшити вплив негативних факторів на дитину, становище, у якому вона опинилася, а не компенсувати повністю відсутність її власної сім'ї [362, с. 9].

Аналіз ситуації в Україні стосовно дітей-сиріт та дітей, позбавлених батьківського піклування, дозволяє визнати, що виховання в державних інтернатних закладах забезпечує лише часткове вирішення матеріальних проблем. Пристосування таких дітей до дорослого життя у зв'язку з кризовою ситуацією в країні значно ускладнюється: випускники державних інтернатних закладів не витримують конкуренції спочатку на ринку професійної та вищої школи, а згодом — на ринку праці. Відсутність юридичних механізмів не дає їм можливості забезпечити себе навіть необхідним. Це призводить до того, що ця категорія населення найчастіше поповнює різні маргінальні групи: «Протягом незалежності, на фоні загальної економічної нестабільності, змінах у світогляді та цінностях, які притаманні сучасному українському суспільству, проблеми дитячої

безпритульності набули дуже великих масштабів. Безпритульні діти є потенційними елементами кримінального світу, оскільки живуть поза традиційною системою соціальних відносин» [310, с. 117].

Як вже йшлося, проблема сирітства існує в кожній країні і, безумовно, залишається проблемою будь-якого суспільства в цілому. Проте у кожному суспільстві, залежно від економічного становища та політичного устрою, соціально-економічного розвитку, традицій тощо, шляхи її вирішення різні за формою та змістом. Одне з головних завдань у цій галузі – здійснення права дитини на виховання в сім'ї, що зафіксовано як в міжнародних документах (Конвенція ООН про права дитини, Декларація прав дитини, Всесвітня декларація про забезпечення виживання захисту і розвитку дітей та ін.), так і в законодавчих актах кожної держави, тому створення оптимальних умов для підтримки соціально незахищених категорій дітей є одним з найважливіших завдань соціальної політики сучасної України, яке полягає в їх інтеграції в соціум через пріоритетність в соціальній політиці саме сімейних форм допомоги дітям-сиротам.

Проблемами дітей вулиці в Україні переважно займаються громадські організації, благодійні фонди, ініціаторами і спонсорами яких найчастіше виступають міжнародні структури, наприклад, ЮНІСЕФ, Європейська комісія з прав людини та ін. Кількісні та якісні показники безпритульності можуть істотно знижуватися тільки в тих випадках, коли суспільство і держава проводять активну соціальну політику, в тому числі, щодо зміцнення законодавчої бази та розвитку механізмів її втілення в життя. У більшості регіонів України передбачені законодавством установи для адаптації безпритульних дітей зазвичай відсутні у необхідній кількості.

Державні структури в Україні в повному обсязі не в змозі вирішити цю проблему, тому актуалізується увага до впровадження дієвих механізмів, які спрямовані на адаптацію та ресоціалізацію дітей вулиці. За цих умов постає необхідність залучення особистої ініціативи громадян щодо допомоги безпритульним дітям. Саме тому проекти, спрямовані на підтримку цієї

соціальної категорії є дуже важливими для подальшого розвитку українського суспільства. В українському сегменті віртуального простору найбільш розповсюдженими є проекти, спрямовані на пошук сімей для безпритульних дітей та допомогу у соціальній адаптації.

Українська біржа благодійності (<https://ubb.org.ua>) - це перший в Україні незалежний загальнонаціональний віртуальний проект, спрямований на надання допомоги дітям. Українська біржа благодійності здійснює свою діяльність шляхом створення комунікаційної онлайн-платформи – інструменту для більш ефективного залучення коштів на благодійні проекти.

На базі Української біржі благодійності реалізується проект «Хочу їсти – 13» (<https://ubb.org.ua/uk/project/2361>), метою якого є підтримка дітей вулиці, які потребують, у тому числі, повноцінного харчування. Це єдина структура, яка підтримує Центр допомоги «Місто Щасливих Дітей», оскільки з коштів державного бюджету потреби дітей вулиці фінансуються в дуже малому обсязі, при цьому збільшення державних дотацій не передбачається.

Всеукраїнський портал усиновлення «Сирітству – ні!» (<http://www.sirotstvy.net>) реалізує унікальний онлайн-проект «Наставництво», спрямований на допомогу вихованцям інтернатів підготуватися до самостійного життя. За статистикою, діти віком від 12 років практично не мають шансів на усиновлення, оскільки перевага віддається малюкам. За цієї причини підлітки не тільки втрачають можливість виховуватися у сім'ї, а також не володіють навичками, необхідними для соціальної адаптації. Наставники допомагають у навчанні, спряють їх всебічному розвитку, соціалізації та профорієнтації.

Благодійний фонд «Допомагаємо» (<http://pomogaem.com.ua>) орієнтован, у першу чергу, на вирішення таких завдань, як надання благодійної фінансової допомоги та психологічної підтримки хворим дітям та їх сім'ям; надання гуманітарної допомоги дітям від яких відмовилися батьки. У рамках програми «Сім'я» надається благодійна фінансова допомога, а також інформаційна, психологічна та юридична підтримка сім'ям, які хочуть

прийняти або вже прийняли в свою сім'ю дитину-сироту або дитину, позбавлену батьківського піклування.

Ресурсний освітньо-інформаційний центр «Поглянь у майбутнє» (<http://www.forum.o2.ua/ru/projects/117>) сприяє подоланню соціальної і культурної ізоляції дітей та підлітків, що знаходяться в невідгданому соціально-економічному становищі, отриманню знань та навичок з користування комп'ютерами та ресурсами віртуального простору, а також надає інформаційну допомогу неповнолітнім з питань обрання, здобуття професій та подальшого працевлаштування. Інтернатна система освіти в Україні, хоча й забезпечує вирішення найважливішої проблеми фізичного виховання дітей-сиріт, не є оптимальною для ефективного здійснення процесу їхньої соціалізації та конкурентної спроможності у самостійному житті під час та після закінчення навчання. Діти, які перебувають в даних закладах, гостро відчують брак спілкування, моральної та матеріальної підтримки, потребують соціально-психологічної реабілітації та адаптації, мають обмежений доступ до інформаційних джерел. Відсутність доступу до сучасних технологій не дозволяє їм без сторонньої допомоги реалізувати себе в сучасному світі. Виходячи з цього, надзвичайно великого значення набуває інформаційна освіта, виховання та розвиток для особливо незахищеної категорії дітей, тому одним з пріоритетних завдань цього проекту є проведення анонімного консультування за допомогою Телефону гарячої лінії, «Скриньки запитань» та онлайн-консультування.

Аналізуючи вищевикладене, специфічні риси віртуального проекту, орієнтованого на соціальну сферу, можна виокремити наступним чином:

- відсутній часовий бар'єр – у будь-який час доби можливо здійснити оперативне керування або модернізацію проекту;
- відсутній просторовий бар'єр – проект діє не у локальному, а у глобальному просторі;
- обсяг первісних фінансових інвестицій значно менший, ніж для інших проектів;

- більш тривалий період використання результатів продукту проекту;
- доступність у технічному аспекті;
- можливість термінового залучення додаткових ресурсів.

Таким чином, в сучасних умовах найбільш ефективна діяльність, зокрема у конструюванні соціального простору, значно оптимізується при використанні ресурсів простору віртуального, зокрема реалізації віртуальних соціальних проектів.

Аналізуючи весь наявний спектр існуючих соціальних віртуальних проектів, можна виокремити їх специфічні ознаки за наступними критеріями:

- згідно із масштабом в рівній мірі підпадають під весь спектр традиційної класифікації, тобто малі, середні, значні та найзначні, оскільки потребують незначних фінансових інвестицій (як малі проекти), однак мають суттєвий вплив на соціальне середовище як у межах певного регіону, так і країни в цілому (як значні та найзначні проекти);

- згідно із тривалістю – переважно довгострокові, оскільки підтримка проекту у віртуальному просторі не потребує значних грошових витрат, та поряд із цим подібні проекти потребують постійного моніторингу віртуального простору, бо всесвітня комп'ютерна мережа дуже динамічна. На відміну від короткострокових проектів припускають оперативне внесення змін у підготовку та подальше функціонування проекту, а також співробітництво із максимальною кількістю зацікавлених сторін;

- згідно із напрямом більшою мірою відносяться до мультіпроектів, оскільки мають «багатоцільовий зміст» [231, с. 24] та можуть «мати відношення одночасно до декількох взаємопов'язаних об'єктів» [231, с. 24];

- згідно із головною метою реалізації соціальні віртуальні проекти найчастіше некомерційні, оскільки їх головна ціль – привернути увагу громадськості та надати допомогу незахищеним верствам, які існують у сучасному українському суспільстві;

– згідно із специфікою кінцевого продукту – соціальні, однак можуть у подальшому поділені за галузевою ознакою на правові, інформаційні, освітні, релігійні та інші у залежності від того, хто є замовником проекту – науковці, пересічні громадяни, правозахисники, благодійні або релігійні організації та ін., або у якій площині висвітлюються проблеми маргінальних груп);

– згідно із функціональною спрямованістю дані проекти найчастіше комбіновані, оскільки мають поліфункціональну природу (залучення спонсорів та громадян до допомоги окремим категоріям громадян, привернення уваги владних структур та ін.);

– згідно із ступенем складності можуть бути як моно, так і мультіпроектами;

– згідно із характером залучених сторін можуть бути міжнародними, національними, міжрегіональними, місцевими тощо;

– згідно із ступенем взаємного впливу, як правило, соціально орієнтовані віртуальні проекти можуть бути взаємодоповнюючими або незалежними;

– згідно із вимогами якості – стандартні, оскільки не потребують надзвичайних критеріїв якості, які можуть суттєво вплинути на реалізацію проекту.

У межах певних конкретно-історичних умов може бути реалізований тільки такий тип проектів, який є реальним відображенням соціальної дійсності, детермінованим об'єктивними умовами і суб'єктивними факторами життя суспільства, відображає, передусім, суспільну необхідність. Соціальне проектування в сучасних умовах можна в цілому визначити і як організовану систему взаємопов'язаних видів діяльності, орієнтовану на обробку певного, доцільно розташованого набору даних в остаточний продукт – інформаційну модель запланованого соціального конструкту. Для соціальної дійсності сьогодення характерною є складна організація, у якій соціальна діяльність визначається «архітектурою» соціальної дійсності. За допомогою соціальних

структур досягається окреслення контурів людського буття, саме аналіз архітекτονіки соціального світу дозволяє проникнути у глибини природи людини: «Людина і природа взаємно подібні і внутрішньо єдині. Людина – малий світ, мікрокосм. Середовище – великий світ, макрокосм. У середовищі немає нічого такого, що у скороченому вигляді, в зародку хоча б не було в людини, а в людини немає нічого такого, що у збільшених розмірах, але розрізнено, не знайшлося б у середовищі» [413, с. 30].

У контексті даного дослідження необхідно позначити роль віртуальних соціальних проєктів як інструментів оптимізації системи соціальної взаємодії, тобто виявити залежність змісту соціального проєкту від різних детермінуючих його зовнішніх і внутрішніх факторів, оскільки «соціальне пізнання найбільш жорстко детермінується різними факторами зовнішнього і внутрішнього порядку ... » [264, с. 22]. Отже, вже зазначена специфіка віртуальних соціальних проєктів, а також різні об'єктивні умови і суб'єктивні чинники детермінують їх відповідний специфічний зміст і адекватність конкретної соціокультурної ситуації.

Можна виділити такі детермінанти віртуальних соціальних проєктів.

По-перше, це суспільна потреба в цілеспрямованій зміні і розвитку тих чи інших соціальних систем або соціальних об'єктів, їх властивостей або відносин. Цілеспрямована зміна соціальної реальності має «відбуватися тільки шляхом поліпшення індивідів внаслідок поліпшення суспільних відносин і шляхом подальшого поліпшення суспільних відносин внаслідок поліпшення індивідів» [373, с. 506]. Соціальна потреба в реалізації конструктивного характеру соціальних процесів повинна сприяти зниженню рівня соціальної деструкції, соціальної ентропії, невпорядкованості, неорганізованості і нестабільності соціальної системи.

По-друге, соціальні проєкти даного типу детермінуються необхідністю в подоланні стихійного розвитку соціальних процесів, у прогнозованому і керованому розвитку соціальних систем і процесів, а також соціальною потребою у створенні динамічних соціальних систем, здатних до

ефективного функціонування в умовах становлення еінгаінформаційного суспільства та віртуалізації системи соціальної взаємодії. Таким чином, соціальне проектування як діяльність зі створення і реалізації соціальних проектів повинно бути орієнтоване на оптимальні форми буття соціальної системи, її ефективність, раціональність. У даному контексті воно використовується як один із компонентів цілеспрямованої діяльності, коли розробляються різні варіанти вирішення нових соціальних проблем при розвитку і ускладненні системи соціальних відносин.

Виступаючи як свідома діяльність суб'єкта, віртуальні соціальні проекти як впровадження модельованих трансформацій, спрямованих на оптимізацію соціальної життєдіяльності, пов'язане з матеріальним впливом суб'єкта на об'єкт, із здійсненням тих чи інших змін об'єкта: «Практика є, передусім, процесом реальної взаємодії людини з матеріальним світом як об'єктом практичної діяльності. У процесі цієї взаємодії активна роль, звичайно, належить суб'єкту» [30, с. 194]. Даний процес передбачає різноманіття форм розробки та реалізації віртуальних соціальних проектів, а зміна суспільства нерозривно пов'язана із прийнятим у цьому суспільстві характером практичної діяльності.

Реалізація віртуальних соціальних проектів спрямована на внесення змін у соціальну сферу сучасного українського суспільства: «За суттю ми конструємо щоразу, коли розробляємо способи перетворення даної ситуації в іншу, більш прийнятну. Інтелектуальна діяльність, яка допомагає створити штучні матеріальні об'єкти, принципово нічим не відрізняється від тієї, яка допомагає лікареві виписувати ліки хворому, економісту розробити план збуту продукції, а політичному діячеві створити програму соціальних перетворень» [350, С. 70]. Крім того, необхідно враховувати особливість детермінації суспільного життя, де кожен з компонентів системи самостійний, але в той же час взаємопов'язаний з іншими компонентами.

Реалізація віртуальних соціальних проектів є таким процесом, при якому цілеспрямовано оптимізується соціальна система українського

суспільства. Вона невід'ємна від соціальної практики – свідомої, цілеспрямованої і доцільної діяльності в умовах єдності суб'єктивного та об'єктивного, свідомості і буття, оскільки теоретична діяльність суб'єкта «... лише відображає світ і виробляє ідеальні продукти – поняття, ідеї, теорії ... немає «чистої» матеріальної діяльності, яка не включала б у себе теоретичних компонентів. Теоретична діяльність неминуче включається в якості складового компонента у практичну діяльність, надаючи їй свідомий, цілеспрямований характер і регулюючи її хід» [30, с. 65].

Актуалізація інтересу до віртуальних проектів обумовлена масовим впровадженням інформаційних технологій та збільшенням сфер їх використання. В результаті появи нових ресурсів, що надаються глобальними комп'ютерними мережами, з'явилася можливість завдяки реалізації віртуальних соціальних проектів, які дозволяють продуктивно працювати незважаючи на просторові та часові обмеження, оптимізувати соціальну взаємодію елементів соціальної структури суспільства. Таким чином, практика реалізації віртуальних соціальних проектів є єдністю суб'єктивних та об'єктивних факторів, які дозволяють покращити становище соціально незахищених верств населення сучасної України.

5.3. Віртуальний простір як соціальна технологія

На сучасному етапі розвитку суспільства особливо важливим стає розуміння логіки та ефективності конструювання соціального простору в умовах становлення інформаційного суспільства та притаманним йому процесам інформатизації та віртуалізації. Зіткнувшись із глобальними кризовими явищами у ряді соціальних сфер, які впливають на сталий розвиток суспільства, людство замислилося над їх причинами і способами подолання. Рішення даних проблем знаходиться у сфері вивчення основних соціальних закономірностей, що лежать в основі функціонування суспільної

системи та пошуку найбільш оптимальних соціальних технологій, адекватних сучасним умовам суспільного розвитку.

Виходячи з того, що суспільство є соціальною системою, яка складається із взаємопов'язаних елементів і зв'язків між ними, соціальна технологія може бути інтерпретована як система методів виявлення і використання потенціалу соціальної системи конкретного суспільства, досягнення нею стійкого функціонування залежно від конкретних соціокультурних умов і властивих їй внутрішніх чинників як інтеграційних, так і дезінтегративних. Соціальна технологія характеризується способами досягнення оптимізації життєдіяльності суспільства, його сталого розвитку, виступаючи як структурний елемент соціальної системи, який здійснює використання потенціалу соціальних елементів і соціальних зв'язків. Соціальна технологія забезпечує систему відтворення соціальних процесів у певних параметрах. Звернення до категорії «соціальна технологія» дозволяє більш системно розглядати різні галузі духовно-практичного освоєння дійсності, удосконалювати пізнавальні, евристичні, аксіологічні, критичні та інші елементи і функції філософського знання, культури і науки.

Соціальна технологія як динамічне ціле має емерджентний характер, тобто породження закономірностей системи взаємодією складових її елементів. Саме соціальне передбачає в якості умови свого існування досвід свідомості із соціальними механізмами, що дозволяють відображати соціальні процеси і самовизначатись у соціальному просторі. Розглядаючи соціальну технологію як підсистему суспільства, що виконує функцію управління соціальними процесами, з'являється можливість досягнення першоджерел дії соціальних механізмів. Отже, соціальна технологія є механізмом розвитку соціуму, формування його самоідентифікації.

Як окремий напрямок, поняття «соціальна технологія» увійшло в науковий обіг із другої половини ХХ століття. Воно розвивалося в рамках теорії управління та соціальної інженерії. У 60-і рр. ХХ століття у Франції, Великобританії і США розроблялися і впроваджувалися прикладні соціальні

методики, які називалися технологіями. У 1970-ті рр. у зарубіжній літературі (Н. Віг, С. Лем, М. Марков, Н. Стефанов) з'явився термін «соціальна технологія», яким стали називати спеціальні засоби і методи, що створюють умови для оптимізації соціальної діяльності. Концепція автономної технології, що розглядає соціальну технологію як силу, яка самоврядовується, розглянута М. Вебером, який характеризує її як соціальну релігію. К. Поппер включає частину географічного середовища до складу технологічної дії, у результаті вона перетворюється на чинник внутрішнього змісту суспільного життя. Дані ідеї залишилися на рівні окремих теорій, не отримавши подальшого концептуального опрацювання.

До теперішнього часу сформувалося кілька основних концепцій соціальної технології. В інтерпретації Н. Віга, більшість дебатів про її природу концентрується навколо трьох концепцій – «інструменталістки», «соціально-детерміністичної» і концепції «автономної технології». На наш погляд, це передбачає, що технологія не є нейтральним інструментом для вирішення проблем, вона є вираженням певних соціальних, політичних, культурних та інших цінностей. У технології втілюються, насамперед, соціальні цінності та інтереси тих, хто її проектує і використовує. Таким чином, він обґрунтовує тезу про обумовленість технології соціальними інститутами і цінностями. З точки зору дослідника, технологія є «просто засобом досягнення цілей; всяке технологічне нововведення спроектовано таким чином, щоб вирішити певну проблему або слугувати специфічній людській меті» [518, с. 12].

Соціальна технологія, з одного боку, є продуктом, з іншого, – детермінантою соціальної взаємодії. Вона сприяє органічному формуванню структурних елементів суспільної свідомості, які є основними причинами соціальних змін: «Після виникнення соціокультурної системи її природний, «нормальний» розвиток, форми і фази життєвого шляху визначаються, в основному, самою системою ...» [368, с. 199].

Соціальна технологія визначає вектори перетворень соціального буття у межах об'єктивних законів, що формують характер можливих векторів розвитку соціальної системи. В даному контексті він виступає як раціонально організований спосіб діяльності, за допомогою застосування на практиці знань у будь-якій сфері дійсності, що характеризується послідовністю, єдністю цілей, засобів і результату. Різноманіття функцій, що реалізуються соціальними технологіями, призвело до того, що у визначеннях поняття «соціальна технологія» зазвичай акцент робиться не на її предметний зміст, а, як правило, на її функціональні сторони. У той же час, всю сукупність функціональних концепцій соціальної технології відрізняє прагматична поверховість, тобто дослідники не розкривають соціальних механізмів дії соціальної технології. Функції соціальної технології узгоджені в часі і просторі. Вони сформульовані за принципом: будь-яка соціальна дія в нормі амбівалентна, тобто внутрішньо суперечлива. Всі функції, які реалізуються соціальною системою, можуть бути зведені до двох підстав: по-перше, функція збереження системою її стійкого стану; по-друге, функція вдосконалення системи, її оптимізації.

Соціальна технологія має складну структуру. У ситуації збільшення ентропії при зростанні ролі інерційних процесів, соціальна технологія виступає як захисно-регулятивний механізм. Таким чином, збільшення щільності енергії соціальних елементів і зв'язків між ними призводить до формування умов, що визначають соціокультурне життя людини та її буття. Компенсаційний механізм реалізує процес функціональних змін і сприяє формуванню умов, які відповідають основним потребам соціуму.

Соціальна система існує одночасно у двох реальностях, які на неї впливають – природній і громадській. Природне середовище включає в себе фізичні та біологічні явища, громадське – містить усі соціальні явища, які відбуваються як усередині соціальної системи, так і поза неї. Саме характер зв'язків впливає на соціальну систему, її еволюцію. Пояснюючи процеси соціальної еволюції, появи людини і розвитку цивілізацій, К. Поппер

використовував поняття Першого світу, тобто світу матеріальних предметів; поняття Другого світу, тобто суб'єктивного світу людської свідомості; а також Третього світу об'єктивних структур, які є продуктами соціальної системи, що не обов'язково стають результатами свідомої, цілеспрямованої діяльності [321, с.50]. Третій світ, за К. Поппером, об'єктивний у тому сенсі, що одного разу живі істоти, створивши об'єктивні структури, в подальшому зумовили їх незалежне існування. До абстрактних структур Третього світу, які виробляються людиною у процесі трансформації навколишнього середовища, слід віднести мову, релігію, філософію, науки, мистецтва, соціальні інститути, норми та цінності тощо. Створення цих об'єктивних структур стало центральним в освоєнні навколишнього середовища, до якого людина була змушена адаптуватися, і яке суттєво вплинуло на її формування. Механізм біологічної адаптації перетворився в механізм адаптації соціальної.

У соціальній організації зберігались основні соціальні взаємодії. Людське співтовариство виробило власність, яка дає можливість прогресуючого в історії нарощування і накопичення матеріальних благ. На ранніх етапах розвитку суспільства ще не були утворені складні на шарування соціальних груп і інститутів, в той же час воно вже має сувору внутрішню структуру з чітко встановленими ролями. Знання і навички окремого представника примітивного соціуму не дозволяють йому однозначно зробити безпомилкову соціально-управлінську дію. Занадто малий обсяг емпіричних і теоретичних знань, необхідних для повноцінного управління і соціального життя.

В основі соціального лежить сукупність певних суспільних властивостей і відносин, інтегрованих спільнотами у процесі спільної діяльності в конкретних умовах: «Структури володіють подвійною природою – вони є як засобом, так і результатом практик, які вони регулярно організують» [103, с. 72]. Соціальне, за своєю структурою – неоднорідна система, що складається з різних за своїми властивостями частин: «... Структури таких об'єктів як суспільство ... ми розглядаємо як

складноорганізовані соціальні системи..., об'єднані різноманітними зв'язками і взаємодіями ... Суспільство з цих позицій можна охарактеризувати як цілісну динамічну систему» [331, с. 8-9].

Соціальні системи з усіма зв'язками і взаємодіями можна охарактеризувати як цілісну динамічну систему. Це означає, що в ній протікають процеси, тобто має місце зміна структурних елементів і зв'язків між ними, що поступово переводить систему з одного стану в інший: «...буття соціуму ... можна розглядати як процес виникнення нового типу взаємодій у внутрішній функціональній структурі системи» [227, с. 37-38].

Зміни – головна умова соціального життя. Виходячи з даної тези, невід'ємні характеристики соціуму, існуючого в певному просторі та часі: саморегульованість і здатність до розвитку. Як вже було зазначено, розвиток є умовою існування соціуму, оскільки він не може перебувати в незмінному стані, тобто це система, що знаходиться в динамічній рівновазі. Соціальні зміни можуть включати в себе цілий ряд вимірювань: демографічні, освітні, інформаційні, культурні тощо. Практично всі важливі зміни мають як культурний, так і соціальний аспекти, а тому до них застосовується термін «соціокультурні зміни»: «Не машини і речі, а соціалізовані і насичені емоціями стійкі ідеї утворюють сутність культури і цивілізації» [362, с. 156]. Наприклад, зміна норм моралі або системи ціннісних орієнтацій може призвести до зміни взаємин між елементами соціальної системи. Діяльність у суспільстві постійно відтворюється в усіх основних і другорядних моментах, що є умовою сталого розвитку. Однак будь-який акт повторення «...і дорівнює і нерівний попередньому одночасно» [362, с. 43]. Для такої повторюваності потрібні стабільні умови і регулятори цієї стабільності, які коригують відхилення.

Приймаючи до уваги положення Н. Лумана про те, що структурний саморозвиток, названий ним аутопойезис, є способом існування соціуму, можна зробити висновок, що структурний вплив соціальної технології забезпечує функціонування соціальної системи шляхом заміни її елементів,

перебудови структури та її адаптації до зовнішніх умов. Аутопойезис – не просте заміщення відмерлих частин, а своєрідний примус їх до діяльності: «За допомогою своєї організації жива система визначає область всіх взаємодій, в які вона може вступати без втрати власної ідентичності» [494, с. 21].

Процес розвитку реалізується в якісних змінах структури, що пов'язано з виникненням нових структурних складових об'єкта – елементів, зв'язків, залежностей. Суть функціонування соціальної системи – її дія у часі, тому зміну структури соціальної системи у часі можна розглядати як її еволюцію. У ній відбувається зміна структури, яка поступово модифікує систему. В такому розумінні соціальна технологія є своєрідним програмуванням управлінського впливу, циркулювання прескриптивної інформації. Характер домінуючих соціальних відносин впливає на функціонування соціальної технології, оскільки вона має на увазі, в тому числі, збереження і оптимізацію конкретної соціальної системи. Соціальна технологія передбачає і особливу організацію діяльності [245, с. 125], проявляючись у способі самовідтворення і освоєння навколишньої дійсності через інформаційну взаємодію.

В умовах сучасного етапу цивілізаційного розвитку соціосфера конкретного суспільства детермінується техносферою та інфосферою, які обумовлюють соціокультурні трансформації кожного структурного рівня і продукують віртуальний простір. Характер соціального впливу в умовах становлення інформаційного суспільства обумовлений різними інформаційними процесами, що впливають на соціальну взаємодію: «швидкий розвиток науки і техніки, засобів масової комунікації дійсно створює певну «мозаїчність» у знаннях і культурі як окремих людей, так і соціальних колективів» [271, с. 9]. Аналізуючи наявність стійких соціальних технологій вже у примітивних соціумах, С. Лем зазначає, що: «Через відсутність знань пралюди...були змушені вважати всепостережувані закономірності взагалі – груповими та громадськими нарівні з природними,

позасуспільними – однаково «стійкими», «важливими», «очевидними» і «вродженими...» [234, с. 550-551]. Таким чином, якісне зростання соціальної технології визначається, в тому числі, кількістю інформації, яка здатна прийняти соціальна система.

Соціальну інформаційну взаємодію в соціокультурному аспекті це, передусім, обмін соціальними нормами і правилами, що дозволяють зберегти цілісність суспільства, де інформація «виступає мірою організації соціальної системи, вона об'єктивна за своїм змістом» [228, с. 45]. Таким чином, вплив постає як процес перетворення соціумом інформації про поточний стан об'єкта у висновок про доцільний або недоцільний вплив на навколишнє середовище: «інформація існує тільки відносно до певної системи, у межах якої проводиться вибір» [234, с. 212].

Конкретні умови, детермінування соціальної технології, призводять до різних типів внутрішньої взаємодії. Сукупність функцій соціальної технології реалізує цілепокладання соціуму. Інваріантні інформаційні структури в умовах становлення інформаційного суспільства є інтеграційними факторами, що об'єднують елементи соціальної системи у просторі і часі. Соціальна технологія виступає як елемент соціальної системи, детермінований соціальною інформацією, наявною в соціальній системі. Якщо ентропія є мірою невпорядкованості соціальної системи, то інформація виступає мірою її організації.

Однією з базових домінант техногенної цивілізації стає ідея перетворення світу за допомогою різних технологій, у тому числі інформаційних: «нові інформаційні технології стали не просто інструментом для застосування, але також процесами для розвитку, в силу чого якоюсь мірою зникає різниця між користувачами і творцями. Таким чином, користувачі можуть тримати під контролем технологію, як, наприклад, у випадку з Інтернетом. Звідси випливає нове співвідношення між соціальними процесами створення і обробки символів (культура суспільства) і здатністю виробляти і розподіляти товари та послуги (продуктивні сили). Вперше в

історії людська думка прямо є продуктивною силою, а не просто певним елементом продуктивної системи» [201, с. 28].

Вплив віртуального простору як соціальної технології на структуру соціальної системи носить, в тому числі, і інформаційний характер, оскільки реалізація соціальних технологій здійснюється через формування певної інформаційної системи: «Людина орієнтується в життєвому просторі і розумно судить про дійсність, коли окремі елементи реальності відповідають один одному і поєднуються в цілісну систему» [198, с. 489]. У збереженні і ретрансляції властивих соціуму норм і цінностей повинен бути присутнім певний інформаційний концепт, оскільки «соціальна тривалість ... – це тривалість символічна» [369, с. 117]. У даному контексті, мета віртуального простору як соціальної технології полягає у впровадженні такої інформації, яка дозволить змінити суб'єктивний образ соціального простору в індивідуальному чи груповому сприйнятті.

Стан динамічної рівноваги соціальної системи опосередковано соціальною технологією, причому інтенсивність цього обміну залежить від потреб соціуму. В даному типі взаємодії віртуальний простір як соціальна технологія реалізує також певні принципи конструювання простору соціального: кожний із функціональних станів соціуму є певним способом сприйняття, за допомогою якого конструюється своя особлива сторона дійсного: «простір багатооб'ємний і в синхронному, і в діахронному відношенні» [238, с. 147]. Таким чином, «...формується специфічна надіндивідуальна система інформації, що забезпечує накопичення, зберігання, передачу істотно важливої, програмуючої поведінку індивідів інформації від покоління до покоління (вертикальний обмін інформацією), а також обмін інформацією між людьми одного покоління (горизонтальний обмін інформацією)» [21, с. 45]. Віртуальний простір визначає і опосередковує певну інформаційну систему: являючи собою спосіб надіндивідуальної трансляції інформації, він закладає основи подальшого розвитку даної соціальної системи.

На сучасному етапі суспільного розвитку вплив віртуального простору як соціальної технології на соціум здійснюється як цілеспрямований інформаційний вплив на структуру даної соціальної системи: «впорядкування організаційних структур...стає результатом...застосування соціальних технологій» [96, с. 179]. У даній інтерпретації вона є рушійною основою соціального процесу, якості самоорганізації динамічних процесів: «Організація визначає головні відносини, які конституюють систему як ціле, тоді як структура системи, тобто взаємодія елементів, може змінюватися. Можна сказати, що організація здійснює «структурне сполучення з навколишнім середовищем» [502, с. 95].

Якіснівидозміни віртуального простору визначають кількість інформації, яку здатна прийняти соціальна система. Стверджуючи, що на будь-якому етапі соціум розвивається у межах соціальної технології, ми виходимо з наступного:по-перше, соціум є структурою, тобто має місце сукупність стійких зв'язків об'єкта, що забезпечують його цілісність і тотожність самому собі, в умовах збереження основних властивостей при різних зовнішніх і внутрішніх змінах;по-друге, за своїм визначенням соціальна технологія оптимізує соціальну систему, сприяючи тиражування соціальних інновацій;по-третє, соціальна технологія має трансформаційний потенціал, здатний оптимізувати соціальну систему.

Соціум містить в собі організовану певним чином сукупність елементів та взаємозв'язків між ними, які функціонують в умовах простору і часу, в яких процеси прийняття інформації протікають за загальними принципами саморегуляції систем. Будь-яка соціальна система в межах конкретного суспільства має свою специфічну структурну організацію, яка є «конкретизацією більш загальної структури – структури, яка панує в суспільстві» [21, с. 24]. Таким чином, віртуальний простір як соціальна технологія виступає як підсистема суспільства, тобто така його сфера, яка виконує в тому числі функцію управління суспільними процесами.

Як уже зазначалося, соціум залежить від того, що він отримує в порядку взаємообміну з навколишнім середовищем, значить, самодостатність щодо середовища означає стабільність відносин взаємообміну і здатність контролювати даний взаємообмін в інтересах соціальної системи. Отже, в соціумі виникають і розвиваються способи і процедури оптимізації життєдіяльності в умовах взаємозв'язку і динаміки соціопроесів, здійснюваних на основі раціонального поділу процедур і вибору оптимальних засобів їх виконання.

Соціальна система не може існувати без постійної взаємодії з навколишнім середовищем, яка виступає як система певним чином організованих факторів, що обумовлюють її функціонування, оскільки не можуть існувати і повністю відкриті системи, тобто «нічим не ізольовані і не обмежені від зовнішнього середовища. В такому випадку вони не є системами за визначенням» [359, с. 24]. Суспільство як соціальна система використовує природні ресурси для організації матеріального виробництва, соціального і духовного життя. Ця здатність соціальної системи за певних умов призвести, прискорити, загальмувати свій рух, змінити його напрям є енергією даної соціальної системи. У цьому сенсі соціальна система і природне середовище знаходяться в матеріально-енергетичній реакції. Відбувається взаємодія елементів зовнішнього середовища і соціальної системи. Ми розглядаємо соціум як такий тип системи, який володіє «...найвищим ступенем самодостатності щодо свого середовища, що містить і інші соціальні системи» [502, с. 157].

Віртуальний простір як спосіб досягнення оптимізації системи соціальної взаємодії, його сталого розвитку, виступає як структурний елемент соціальної системи, який здійснює використання потенціалу соціальних елементів і соціальних зв'язків: «Для системи у межах суспільства, середовищем є інші системи соціального порядку, з якими вона перебуває в економічній, соціальній і духовно-інформаційній взаємодії» [21, с. 32]. Він забезпечує систему відтворення соціальних процесів у певних

параметрах. З цього можна вивести основні напрямки впливу віртуального простору як соціальної технології: по-перше, з його допомогою впроваджуються певні принципи і способи соціальної життєдіяльності; по-друге, сенс соціального буття також може бути заданий реалізацією нових соціальних пріоритетів за допомогою ресурсів віртуального простору; по-третє, в соціумі відтворюються і всіляко підтримуються «...цінності, дискурси, картини світу, і, навпаки, витісняється і пригнічується все те, що якимось загрожуює...існуванню світовідчуття» [343, с. 230-231]. Тут особливу роль набуває розуміння соціального об'єкта як технологічної реальності, «...в якій розрізняються властиві технології аспекти: новації в діяльності, що забезпечують цивілізаційні зрушення і завоювання, механізми розвитку діяльності, що дозволяють створювати ці новації, соціокультурні чинники, що визначають і обмежують можливості розвитку діяльності» [343, с. 165].

Суспільство в цілому та об'єднуючу його соціальну технологію характеризує не тільки традиція, але і новація, яка є способом поновлення соціальної технології. Тип соціальної технології відображає своєрідність способу оновлення та накопичення досвіду, прийнятого в даному суспільстві, тоді соціальна технологія – це спосіб, механізм діяльності того чи іншого соціуму. Соціальна система – складне явище, тому прагне, з одного боку, до зниження хаосу, тобто . упорядкування своєї організації. З іншого – розвиток вимагає ускладнення системи, тобто підвищення хаосу. Процеси зростання рівня хаосу, по суті, це здатність соціальної системи при певних умовах змінити або зберегти динаміку і спрямованість даних процесів: «емпіричні дослідження...показують, що суспільство функціонує у специфічному системному стані...проміжку між порядком і хаосом ...» [125, с. 15].

Соціальна інформація – обмін інформацією, сигналами між суб'єктами однієї соціальної системи. Інформація «виступає мірою організації соціальної системи, вона об'єктивна за своїм змістом» [228, с. 45]. Як ентропія системи виражає ступінь її неупорядкованості, так інформація дає міру її організації. Осмислена інформація становить внутрішнє надбання системи і може бути

названа структурною інформацією. Можна відзначити, що взаємний обмін тими чи іншими видами і формами енергії з того моменту, коли в потоці взаємодії з'являється поняття (інформація), різко відокремлюється від інших його видів і стає виключно людським надбанням, тому її можна назвати головною детермінантою соціальних змін. Соціальну інформаційну взаємодію, це не тільки і не стільки обмін уявленнями, відчуттями тощо, але, передусім, обмін соціальними поняттями і моделями (засвоєння і передача знань: навчання, наукові відкриття та винаходи тощо). Кожне суспільство має вільно освоювати і використовувати природні ресурси, для отримання яких у соціумі є відповідна інформація. Таким чином, вплив може бути визначено як процес перетворення соціумом інформації про поточний стан об'єкта в доцільний вплив на навколишнє середовище: «інформація існує тільки відносно до певної системи, у межах якої проводиться вибір» [234, с. 212].

Коментуючи наявність стійких соціальних технологій вже у примітивних соціумах, С. Лем зазначає, що стародавні люди «були змушені вважати всепостережувані закономірності взагалі – груповими та суспільними нарівні із природними, позасуспільними – однаково «стійкими», «важливими», «очевидними» і «вродженими»...» [234, с. 550]. Ці інваріантні правила завжди і всюди складають ядро колективної праці, як форми організації продуктивних сил суспільства; а інші правила, в принципі, змінюються «...час від часу, причому дуже суттєво...» [234, с. 551]. Ймовірно, наслідком цієї тенденції є реалізація тих, а не інших альтернатив розвитку соціуму.

Альтернативні властивості соціальної технології завжди наявні в соціумі, причому вони відіграють роль, природно виникаючих механізмів, способів освоєння простору. Час, взятий сам по собі, є якістю, але, якщо він розглядається, як один із проявів соціальної технології, час стає кількістю, тобто характеристикою інтенсивності соціального. Отже, утворення нової соціальної якості на основі соціальної технології свідчить про зміну соціуму.

Воно проявляється в тому, що часу, як кількості надається форма сприйняття: «... час ніби втрачає безперервність, стає хаотичним чергуванням незв'язаних між собою відрізків. На зміну поняттям потоку і тривалості приходять категорії миттєвості і точності» [94, с. 79-80]. Соціальна технологія, що забезпечує в соціумі стійкий енергообмін, призводить до стану зникнення соціального часу. У такому соціумі немає історичного розвитку, в розумінні історії як послідовної зміни подій, що впливають одна з одною, тут час – замкнуте коло. Особливо нерівномірними є соціуми з нестійким енергообміном ентропії, що знижується. У такому випадку процес збудження переважає над гальмуванням, соціальний час набуває вигляд лінійної прогресії.

Неодмінною умовою реалізації соціальних технологій є завдання певного перетворення об'єкта. Соціальний вплив починається з того, що соціум починає збирання інформації про навколишнє середовище, а завершується воно не тим, що об'єкт впливу перетворений, а тим, що суб'єкт-соціум отримує інформацію про результат наданого ним перетворюючого впливу. Вплив може бути визначено, як процес перетворення соціумом інформації про поточний стан об'єкта та його доцільному вплив на навколишнє середовище. Характер інформаційного впливу полягає в тому, що «на відміну від споживання матеріалів чи енергії, що призводить до збільшення ентропії, використання інформації призводить до протилежного ефекту, вона підвищує організованість в оточуючому середовищі та зменшує ентропію» [288, с. 393].

Сама структура віртуального простору, що використовує систему гіпертексту, достатньо коректно відображає схематику не тільки свідомості, але і конституюваного свідомістю буття: «Подієва організація орієнтована на співучасть, на постійне конституювання, а також на необхідність постійного креативного руху, що не зупиняється» [361, с. 171]. Завдяки інтерактивності цих нових форм процес комунікації припиняє бути просто однобічним процесом сприйняття і перетворюється у процес взаємообміну, взаємного

конструювання. Раціональне осмислення сучасної дійсності стає все більш недоступним для буденної свідомості. Стиснення соціального часу, багаторазове посилення інформаційних потоків, різноманіття і полісемантичність інтерпретацій симулякрів віртуального простору ускладнюють соціальну життєдіяльність сучасної людини: «У нетократичному суспільстві завжди включена дезінформаційна димова завіса. Консумеріат занурений у туман нескінченної кількості інформації, в якому неможливо розгледіти знання» [37, с. 9].

Віртуальний простір як соціальна технологія перетворює сучасне українське суспільство, тобто виступає інструментом конструювання його соціального та віртуального просторів та фактором його подальшого розвитку. Під впливом віртуального простору видозмінюється соціальна і професійна структура українського суспільства, в якому формуються нові соціальні верстви: «Технічний прогрес призводить до нав'язування людині нової мобілістичної ідентичності ... У Мережі ідентичність людини буде проявлятися тільки в поточному контексті з тим, щоб наступного моменту зазнати ... зміни. Індивідуум, людина цілісна, йде геть, прикута до своєї одноманітності, як до важкого рюкзака, на її місце приходить індивідуум, людина багатолика» [37, с. 127].

Аналіз віртуального простору як соціальної технології, передусім, корелює з пошуком найбільш оптимальних векторів розвитку сучасної України в умовах становлення інформаційного суспільства, невід'ємними ознаками якого є віртуалізація і комп'ютеризація системи соціальних відносин. Являючи собою певну інформаційну систему, віртуальний простір як соціальна технологія закладає основи подальших перетворень конкретного суспільства та виступає у якості одного з механізмів самоідентифікації: «Суб'єктивна реальність завжди залежить від специфічних імовірнісних структур, тобто від специфічного соціального базису і необхідних для її підтримання соціальних процесів» [354, с. 250].

Таким чином, віртуальний простір може розглядатися як специфічна технологія соціального конструювання, сутність якої полягає у виробленні цілей і завдань, що характеризують бажаний стан об'єкта, розробку шляхів і засобів досягнення поставлених цілей. Віртуальний простір у якості соціальної технології використовується для коригування проблемних моментів соціального простору сучасного українського суспільства у тому числі завдяки реалізації віртуальних соціальних проектів, спрямованих на вирішення актуальних соціальних проблем, таких як соціальна адаптація безпритульних дітей, інфікованих ВІЛ / СНІД, інвалідів, соціальних груп, задовольнити потреби яких повною мірою неможливо внаслідок неефективної соціальної політики держави, відсутність бюджетного фінансування в достатньому обсязі тощо.

5.4. Конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства

З кінця ХХ – початку ХХІ ст. українське суспільство піддається впливу трансформаційних процесів, що тривають і в даний час та корелюють із глобальними світовими процесами. Сучасний перехідний період соціокультурних трансформацій українського суспільства характеризується зверненням до етнічної культури і національної самосвідомості одночасно з такими процесами як американізація і вестернізація, освоєнням глобалізаційного культурного простору, в т.ч. внаслідок інформатизації, віртуалізації та інших процесів, які притаманні сучасному суспільству. У процесі діяльності людини відбувається постійне виникнення нових і трансформація старих культурних форм, які формуються в умовах унікального і володіючого різним ступенем стійкості соціокультурного середовища. Це актуалізує питання щодо можливості конструювання віртуального простору українського суспільства.

Вищезазначені процеси радикально змінюють структуру соціального простору сучасного українського суспільства. В результаті, соціальний простір, який завжди до цього мав форму локальних утворень, трансформується у сферу, долаючи географічну обмеженість, соціальний простір замикається на собі, перетворюючись у нескінченність. У результаті, зовнішня межа соціального простору зникає. Будь-які локальні об'єднання етносів, культур тощо втрачають локальну автономність і змушені функціонувати в умовах зникнення зовнішньої межі соціального простору: «Межі нашого Я можуть бути настільки розширені, що вони, врешті-решт, включають у себе весь світ» [259, с. 57]. Лідерами розглянутих процесів, є вельми нечисленна група пасіонарних особистостей, які відповідно до визначення А. Моля є т. з. «інтелектуальним мікросередовищем», що вимірюється «...сотими частками від загальної чисельності населення, – мікросередовище, з якого набирається ще одне більш вузьке коло «професійних»творців, складаючих вже менше однієї тисячної частини суспільства» [271, С. 364].

Обсяг інформації зростає дуже швидкими темпами, якісно новий рівень завдань щодо її переробки є прямим наслідком розширення інформаційного простору, доступного людині. Таким чином, сучасний рівень розробки проблем глобального суспільства підтверджує зроблене раніше припущення щодо опису сучасного стану суспільства на користь поняття «глобальний», що найбільш точно відображає критичний характер збільшення соціального простору. Його якісний аспект, розмірність визначають специфіку соціальних процесів у набагато більшому ступені: «збагачення ... філософської онтології відбулося шляхом реалізації додатковості даних науки і мистецтва. Загальнокультурні і філософські підґрунтя проектів простору і часу розкривають їх статус як атрибутів буття, типологію і мультикультуралізм у різноманітті форм існування» [460, с.26].

Глобальність інформаційної цивілізації формує відчуття тотальної єдності, яка нивелює будь-які межі та безпосередньо пов'язана із категорією

соціального простору: «Було б ілюзією думати, що оскільки рівень життя сучасної людини-маси значно виріс порівняно з минулим, то ця людина сама може управляти процесом цивілізації. Тут може йтися тільки про процес, а не про прогрес ... Людина-маса не може управляти цим процесом, оскільки, незважаючи на те, що вона засвоїла, як користуватися останніми новинками техніки, особистість не здатна зрозуміти принципи, на яких тримається цивілізація» [300]. Прямим наслідком розглянутої ситуації стає не просто заперечення раніше прийнятих систем цінностей, що природно для кожного нового етапу розвитку, але їх безперервний перегляд, гра з ними, що становить одну з характерних рис суспільства на сучасному етапі.

Мережевий характер соціального простору визначає мозаїчність не тільки соціального, а й індивідуального буття: «Для більшої частини суспільства культура – продукт впливу засобів масової комунікації на соціальне поле, яке вони «зрошують» величезною кількістю повідомлень. Масова культура, тобто культура мас, що виникла за останні 50 років як щось самостійне, набуває рис «мозаїчної культури», складеної у свідомості кожного індивідуума з розрізнених фрагментів знань, які за певними статистичними законами осідають у пам'яті на зразок геологічних осадових порід і утворюють у його мозку щось на зразок сховища повідомлень, переданих засобами масової комунікації» [271, с. 364]. Глобальність формує відчуття тотальної єдності, яка пригнічує будь-які межі та стає передумовою для інтеграційних процесів у всіх сферах соціальної взаємодії: «Гарантія існування реальності може складатися лише в тому образі дій, завдяки яким певна система перекриває тимчасові диференції своїх власних операцій, і одночасно завдяки тому, що припускає щось в якості навколишнього світу» [243, с. 13]. Соціальна структура глобального суспільства виявляється більш фрагментованою і складною, сприяючи формуванню нових стратифікаційних критеріїв (наприклад, запропонованих А. Бардом і Я. Зодерквістом).

Інформаційна революція, або інформаційний вибух, що призводить, за М. Епштейном, до «травми постмодерну» [455], викликає розширення меж

хаосу, що протистоїть соціальному порядку і культурі. Інформаційний вибух приховує в собі не меншу небезпеку, ніж вибух демографічний. Якщо матеріальне виробництво людства відстає від його ж матеріальних потреб, то ще більш відстає інформаційне споживання індивіда від інформаційного виробництва людства. Це криза цілісності людського світосприйняття.

Соціокультурні трансформації знаходять своє відображення у віртуальному просторі глобальної комп'ютерної мережі, надаючи зворотний вплив на простір соціальний за допомогою екстраполяції явищ, властивих віртуальному простору у простір соціальний. Таким чином, формуються особливості віртуального простору українського суспільства, конструювання якого відбувається відповідно до соціальних потреб, які властиві соціальним інститутам, групам та окремим індивідам. В результаті у віртуальному просторі сучасного українського суспільства виникають сегменти, які відображають усі сфери соціальної життєдіяльності.

Конструювання економічного сегменту віртуального простору характеризується тенденцією збільшення т.з. «он-лайн-фрілансерів», тобто працівників, для яких віртуальний простір є провідною можливістю професійної реалізації. Ця тенденція в сучасній Україні обумовлена, перш за все, економічною кризою та девальвацією національної валюти, що спричиняє скорочення персоналу у різних організаціях – як у державному секторі, так і у часному. Можливість найму та виконання робіт в режимі он-лайн значно прискорили зріст он-лайн фрілансу завдяки функціонуванню таких ресурсів, як www.upwork.com, <https://freelancehunt.com>, <https://proffstore.com> та ін. Більшість фрілансерів зайняті у сфері ІТ-технологій. В Україні цей сегмент знаходиться лише на початковій стадії (за різних експертних оцінок приблизно 1,5-5%), тоді як, наприклад, у США доля он-лайн фрілансу складає 34% від загальної кількості ринку праці. Найбільш затребувані категорії заказів в Україні стосуються розробки сайтів та мобільних платформ (приблизно 40% у цьому сегменті віртуального простору). Також серед найпоширеніших слід

виокремити такі напрями, як програмування, веб-дизайн, реклама у соціальних мережах, анімація, проектування, перекладі, робота з аудіо-, фото- та відео файлами, маркетингові дослідження та бізнес-консультування. Слід зазначити, що перспективи професійної реалізації для українців за допомогою ресурсів віртуального простору стосуються, перш за все, професіоналів, для яких це можливість виходу на глобальний міжнародний ринок праці, можливість самостійно формувати свій робочий час, рівень доходу та ін.

Кількість користувачів ресурсів глобальних комп'ютерних мереж в Україні постійно зростає, що дозволяє окремим соціальним інститутами оптимізувати свою діяльність саме у віртуальному просторі. У якості приклада можна привести такий динамічний сегмент, як інтернет-банкінг. Найчастіше українці використовують цей сегмент для сплати таких послуг, як комунальні, мобільний зв'язок та інтернет, керування депозитами та он-лайн платежі (наприклад, платня за покупки, квитки, переказ грошей та ін.). у 2015 році он-лайн-транзакції в Україні склали 52,7% загального об'єму безготівкових платежів [24, с. 33]. Затребуваність цього виду ресурсів віртуального простору обумовлено можливістю оптимізувати витрату коштів та часу на покупках та замовленні послуг.

Не тільки громадяни, але й фінансові установи зацікавлені в збільшенні кількості он-лайн клієнтів та розширенні віртуального сегменту послуг, оскільки дистанційне обслуговування значно дешевше. Підсилює дану тенденцію, як вже було зазначено вище, економічна криза, зокрема криза банківського сектору, яка призводить до скорочення філіалів. Лідери банківського сегменту в Україні окрім стандартного пакету послуг надають он-лайн клієнтам можливість замовити квитки на розважальні заходи (концерти, спортивні змагання, кіно, театри), купити одягу, надати кредити на покупку побутової техніки та ін. це явище отримало назву FinTech.

Слід зазначити, що формування конкурентоспроможного спектру віртуальних послуг є одним з пріоритетних напрямів фінансових установ у

сучасному українському суспільстві. До того ж, розгортання 3G-мереж в Україні також стимулює фінансові установи до розвитку мобільних платформ своїх інтернет-банкінгів, оскільки певна кількість клієнтів віддає перевагу мобільним пристроям для проведення платежів. Системи, які доступні клієнтам у більш розвинених у технологічному аспекті країнах, дозволяють додавати рахунки в інших установах, проводити операції на фондовому ринку, керувати вкладеннями в пенсійні та інвестиційні фонди тощо. Також вони мають змогу використовувати бюджетні планувальники, переводити кошти за кордон та низку інших операцій, які поки що недоступні українських користувачам. Однак конструювання окресленого сегменту віртуального простору набирає обертів – Національний банк України оголосив о створенні Єдиної національної системи електронної дистанційної ідентифікації громадян та підприємств (BankID). Цей проект працює поки що у тестовому режимі, однак у майбутньому дозволить запуснути низку віртуальних сервісів на порталі державних послуг iGov та надасть можливість отримати ту чи іншу державну послугу (наприклад, оформити субсидію на послуги ЖКХ, соціальну допомогу та ін.). По мірі розвитку технологічної та правової бази української держави розвиток цього сегменту віртуального простору поступово наблизатиметься до асортименту послуг фінансових установ розвинених країн.

Однією з найвагоміших складових технологічної революції також є об'єднання різних регіональних, локальних і міжнародних мереж [221]. Все це дозволило говорити про становлення мережевого суспільства [223], економіка якого виступає результатом глобалізації і за своєю суттю є інформаційною. Термін «мережева економіка» часто згадується в поєднанні зі словом «глобальна». Глобальна мережева економіка визначається як середовище, в якому будь-яка компанія або індивід, що знаходяться в будь-якій точці економічної системи, можуть контактувати легко і з мінімальними витратами з будь-якою іншою компанією чи індивідом з приводу спільної роботи, для торгівлі, для обміну ідеями та інноваціями [30, с. 35]. У процесі

формування мережевої економіки відбувається процес перемещення значної частини економічних операцій в мережеві структури: «комп'ютеризація господарської діяльності та побуту, глобальні інформаційні мережі, і мережа Інтернет, зокрема, відносяться до числа позитивної спадщини ... соціально-політичних і економічних досягнень ХХ ст. поряд з такими поняттями як світове ринкове господарство, глобальна економіка, постекономічне господарство, засноване на високих технологіях та передових досягненнях фундаментальної науки» [30, с.45].

Віртуальний простір забезпечує глобалізацію капіталу і децентралізацію виробництва і ринку праці. Транснаціональні корпорації утворюють структурні вузли мереж, внаслідок цього структурується єдиний інформаційний простір: «ринок стає мережевим міжнародним інститутом відкриття інформації і очікувань» [332, с. 5-6]. Також віртуальний простір породжує появу тієї специфічної форми економічної діяльності, яка отримала назву «віртуальна корпорація». Вона є альянсом незалежних компаній для вирішення стратегічного, але одиничного завдання. Такого роду альянс, на думку адептів концепції віртуальної корпорації, повинен існувати як комунікаційна мережа на основі комп'ютерних технологій, за допомогою якої компанії координують свої зусилля. Відповідно до цього віртуальна корпорація позбавлена вертикальної інтеграції, центрального офісу, ієрархії та інших атрибутів «реальної» корпорації. Після вирішення поставленого завдання вона легко може змінити конфігурацію або зовсім припинити своє існування [2].

У першому наближенні можна було б виділити дві основні сфери інформаційної економіки. По-перше, це сфера, безпосередньо пов'язана з інформацією, її генеруванням, зберіганням, передачею та використанням – виробництво знань, даних, нововведень, включаючи дослідження і розробки. Вона вбирає в себе науково-технічні дослідження, страхування, рекламу, довідкове обслуговування, банки, освіту тощо. В кінцевому підсумку, це сфера прямих інформаційних товарів і послуг. Друга сфера передбачає

організаційну, технічну, економічну діяльність, яка забезпечує першу. До цього ж належить і виробництво електронно-обчислювальної техніки і програмного продукту, телекомунікацій тощо.

У таких галузях, як сервіс і організація дозвілля, можна також знайти багато прикладів того, як маркетинг унікальної послуги здійснюється з великим успіхом, незважаючи на встановлену для неї надвисоку ціну. Кожен з цих прикладів свідчить про те, наскільки важливе значення надається сьогодні створеній знанням вартості. Однак той факт, що люди стали цінувати вартість, створену знанням, як один з найважливіших компонентів іміджу проєкції, не обов'язково означає, що їх перестає цікавити чисто матеріальний бік речей.

Конструювання політичного сегменту віртуального простору базується, перш за все, на спробах побудови мережевого демократичного середовища. Одна з позицій, яку висловлюють фахівці, окреслює блискучі перспективи демократії в інформаційному суспільстві на тій підставі, що політичний процес, який був пасивним і аморфним внаслідок низької політичної активності громадян, завдяки віртуальному простору і можливостям новітніх технологій стає більш відкритим і залучає максимум громадян до політичного життя країни. Мережеві політичні форуми (наприклад, <https://forum.pravda.com.ua>, <http://www.politforums.com.ua> та ін.) постійно діючі політичні веб-ресурси (наприклад, <https://igov.org.ua>, <https://prozorro.gov.ua> та ін.) показують, що віртуальний простір міг би стати глобальною політичною платформою, діяльність якої ґрунтувалася б, передусім на масовості політичної участі, коли ідея народовладдя, причетності кожного до прийняття важливих політичних рішень знаходить практичне втілення; на відкритості процесу прийняття рішень, взагалі гласності політичного процесу; і, нарешті, на принципі прямої участі громадян у політичних процесах, що стає можливим завдяки новітнім технологіям, які продукують глобальний віртуальний простір, що створює можливості багатосторонньої інтерактивної комунікації. І якщо на етапі

переходу до формування політичного сегменту віртуального простору в сучасному українському суспільстві владні структури намагаються пристосувати нові науково-технічні можливості для збереження звичних моделей політичної поведінки, то за мірою розвитку віртуального простору стає все більш очевидною їх неспроможність і малоефективність.

Аналізуючи конструювання віртуального простору України у політичній сфері слід виокремити, насамперед, створення он-лайн проєктів, які усувають посередників між владою і громадянами і значно полегшує політичну комунікацію. «Загалом, інтернет-форуми є одним із найвагоміших засобів роботи з паблік релейшнз у мережі Інтернет та можуть бути визначені як клас веб-добатків, призначених для спілкування відвідувачів сайтів. При чому, саме слово «форум» у даному визначенні розуміється у своєму первісному значенні, як місце для спілкування» [303].

Віртуальний простір створює унікальну можливість для самопрезентації громадських рухів та ініціатив, які не мають представництв в інституціалізованих структурах і соціальних групах. Сучасні мережеві комунікації забезпечують якісно новий «віртуальний вимір» у практиці політичного процесу, забезпечуючи мобілізацію географічно, соціально і професійно розрізнених соціальних груп, які в соціальному просторі не мають можливості взаємодіяти один з одним: «За своєю генезою інтернет-форум є одним з найдавніших комунікаційних засобів мережі Інтернет. Фактично, це була перша форма веб-інтерактивності, котра дозволяла користувачам сайтів залишати свої враження а також пропозиції по їх наповненню. Поступово, із розвитком мережі форуми почали ставати невід'ємним елементом будь-якого авторитетного інтернет-ресурсу та дозволяли, насамперед, забезпечувати постійну комунікацію між власниками сайту та цільовою аудиторією» [303].

Свідченням цих серйозних можливостей виступає конкурентна боротьба на ринку професійних послуг та програмних додатків, спеціалізованих у галузі он-лайнової політики [398]. Наприклад, отримуючи

прямий доступ до рядового виборця з його кредитною картою, організатори виборчих кампаній отримують небачену раніше можливість, не маючи початкового капіталу, акумулювати мільйони невеликих приватних пожертвувань, здатних у сукупності переважити разові внески великих спонсорів, на яких традиційно створювався політичний фандрайзинг. Для таких незалежних малобюджетних кандидатів, активістів громадських ініціатив та самодіяльних лобістів консультативні фірми, що спеціалізуються у сфері он-лайн політики, розробляють типові стратегії, слідуючи яким можна розгорнути власну політичну кампанію. Здійснюють невимовно якісний стрибок технології політичного маркетингу у віртуальному просторі, які реалізуються в нових формах і методах політичної участі і можуть істотно змінити моделі і механізми політичного процесу.

Тендери за допомогою системи публічних електронних закупівель ProZorro 1 серпня 2016 року стали обов'язковими для всіх державних, комунальних підприємств та органів державної влади. Ефективність даного проекту підтверджено навіть у 2015 році: ProZorro, який працював ще у тестовому режимі, дозволив заощадити більш 500 млн грн. державних коштів. З 1 квітня 2016 року після набуття чинності Закону «Про публічні закупівлі» і переводу у ProZorro тендерів центральних органів виконавчої влади та крупних підприємств сума заощаджених коштів досягла 2,6 млрд грн. За різними оцінками, щорічна економія державних коштів після повноцінного запуску цієї системи може досягти 50 млрд грн. згідно оцінок Міністерства економічного розвитку України, з 250 млрд грн. річного об'єму публічних закупівель 25-30 млрд грн. складала т.з. «откати», ще приблизно стільки же – втрати внаслідок обмеження конкуренції серед учасників тендеру. На даний час середня економія на торгах ProZorro складає приблизно 15% від сум тендерів.

Також однією з особливостей конструювання політичної сфери у віртуальному просторі є впровадження з 1 липня 2015 року системи електронного адміністрування НДС, що сприяє зменшенню фіктивних

операцій та економію бюджетних коштів. Ця система, як і попередня, дозволяє кожному громадянину контролювати певні політичні процеси.

На порталі державних послуг iGov [<https://igov.org.ua>] зібрано послуги, які державні органи України надають громадянам та бізнесу. Частина послуг надається через Інтернет, інша частина послуг все ще очікує на своє впровадження в електронній формі. Цей портал зроблено волонтерською командою iGov в рамках боротьби з корупцією в Україні та вдосконалення функціонування державних органів.

Можна виділити дві тенденції у зміні політичної сфери під впливом віртуального простору. Перша тенденція – це зростання ролі добровільних масових організацій (т. зв. груп участі) за рахунок вилучення частини владних повноважень у держави на всіх рівнях її функціонування. Вона виникла і набирає силу саме як результат посилення впливу віртуального простору, яка не тільки забезпечує єдиний простір для об'єднання, взаємодії і консолідації, а й активно впливає на соціальну поведінку індивідів і соціальних груп. Так, Кастельс, вказує на наявність декількох видів таких рухів: «Вони включають реальні рухи, які ставлять за мету зміну людських відносин на їх самому фундаментальному рівні, такі як фемінізм і рух на захист навколишнього середовища. Але вони також включають і масу відповідних рухів, які вибудовують ланцюг опору в ім'я Бога, нації, народу, сім'ї, т. б. всі фундаментальні категорії, що відображають існування, дуже суперечливо лягли в основу рухів проти техно-економічних сил» [467, с.13]. Це суттєво впливає і на найважливіший у сучасному суспільстві політичний інститут – державу, яка зазнає помітних і відчутних трансформацій.

Друга тенденція – це послаблення позицій національної політичної еліти у плані їх владного впливу на суспільство. Політичні ресурси віртуального простору призводять до посилення інформованості учасників політичного процесу: «Інструментальна потужність національної держави значною мірою підринається глобалізацією центральних, стрижневих

економічних дій, а також глобалізацією ЗМІ, електронною комунікацією і глобалізацією злочинів» [467, с. 244]. «Презирство до політиків виявилось зведеним у ранг непорушної істини, аксіоми громадської свідомості» [37, с.76].

Конструювання освітнього сегменту віртуального простору базується, насамперед, на тому, що ефективне функціонування освіти на сучасному етапі розвитку суспільства пов'язане із використанням новітніх інфокомунікаційних технологій, зокрема тих можливостей, які надаються глобальними комп'ютерними мережами. У зв'язку з цим вирішальне значення набувають віддалений доступ до освітніх ресурсів, які містять віртуальний простір, і можливість оперативного спілкування всіх учасників освітнього процесу: «Сьогодні навчання через Інтернет розглядається не просто як зручна можливість підвищення кваліфікації, а як цілком серйозна альтернатива звичайній освіті, яка дає студентові можливість одержати глибокі знання» (<http://www.osvita.org.ua/distance/articles/20/>). Це обумовлює актуальність завдання формування і поширення віртуальних ресурсів, орієнтованих на використання в освітніх процесах.

Велика увага на державному рівні у сучасній Україні приділяється інформатизації суспільства в цілому та зокрема освітньої сфери, тому особливо актуальними в цих умовах стають питання, пов'язані з розробкою і впровадженням інформаційних технологій в освіті, орієнтованих на формування віртуального освітнього простору [131; 147]. Реалізуються різні програми, спрямовані на вирішення актуальних завдань інформатизації освіти, включаючи розвиток інфраструктури єдиного освітнього інформаційного простору, подальшу розробку електронних освітніх ресурсів, підвищення кваліфікації працівників освіти в області застосування інфокомунікаційних технологій, їх впровадження в організацію навчального процесу, практику управління освітніми установами. В рамках цієї програми виконується ряд проектів по створенню електронних освітніх ресурсів нового покоління, що забезпечують реалізацію освітніх програм для всіх рівнів

системи освіти (наприклад, соціальний проект інтерактивної освітньої літератури EdEra Books).

Однією з найактуальніших проблем освітнього сегменту українського віртуального простору стала інтеграція інтернет-ресурсів, розміщених на освітніх порталах, на сайтах окремих навчальних закладів, в електронних бібліотеках, каталогах тощо. Для вирішення цієї проблеми створюються інформаційні системи, які інтегрують віртуальний освітній простір за допомогою забезпечення вільного доступу до каталогів освітніх ресурсів (<http://osvita.ua>; <http://see-you.in.ua/ru/page/web-resursy>; <http://shodennik.ua>; <http://shkola.ua>; <http://mz.com.ua>).

Слід констатувати, що на даний час у віртуальному просторі вже є велика кількість матеріалів, спрямованих на підвищення ефективності освітньої системи, при цьому триває інтенсивне зростання віртуальних освітніх ресурсів, зокрема безкоштовні онлайн-курси на закордонних освітніх платформах на зразок Coursera і EdX, які дозволяють українським слухачам опанувати певну спеціальність. Однак, нерідко навчатися на іноземних платформах, майже виключно англомовних, нашим співвітчизникам заважає мовний бар'єр. Останнім часом в освітньому сегменту українського віртуального простору з'явилася низка проектів, які пропонують онлайн-навчання державною мовою і з урахуванням національної специфіки.

MOOCology Learning Hubs (<http://moocology.org>) – організація, яка займається популяризацією культури онлайн-освіти в Україні. MOOC – англійська аббревіатура, яка розшифровується як «масові відкриті онлайн-курси». Першим проектом, запущеним MOOCology, став MOOCology Learning Hubs, який реалізує абсолютно інноваційну для України концепцію змішаного навчання. Так, студенти освітнього хаба слухають певний інтерактивний курс, представлений на закордонній освітній платформі на зразок Coursera і Pluralsight, і раз на тиждень відвідують оффлайн-семінари, де розбирають домашнє завдання і складні теми з практикуючим фахівцем.

На думку команди MOOCology, змішане навчання дозволяє усунути багато недоліків онлайн-освіти завдяки адаптації теорії до національних реалій і потреб конкретних учнів. Програми MOOCology Learning Hubs дають практичні знання та навички для роботи в сфері ІТ або підприємництва. Цільова аудиторія таких курсів – початківці-фахівці у відповідній галузі, які хочуть підвищити свою кваліфікацію. Тривалість становить від чотирьох до десяти тижнів, що корелює із тривалістю віртуальної освітньої програми, на основі якої його побудовано.

Prometheus (<http://prometheus.org.ua>) - громадський проект масових відкритих онлайн-курсів (МВОК). Це перший в Україні безкоштовний онлайн-освітній проект у сфері інтерактивної освіти. У співпраці з викладачами провідних вищих навчальних закладів України створюється та розміщується МВОК на власній онлайн-платформі та надається безкоштовна можливість університетам, організаціям та компаніям публікувати та розповсюджувати курси на цій платформі. Завдяки реалізації даного проекту здійснюється вільний доступ до навчальних курсів університетського рівня всім охочим в Україні. Зараз на Prometheus доступні поки що чотири онлайн-курси, а саме «Фінансовий менеджмент», «Історія України від Другої світової війни до сьогодення», «Основи програмування» та «Розробка і аналіз алгоритмів». Незабаром стартують курси підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання з точних дисциплін. Також зараз відкрито реєстрацію ще на сім освітніх програм серед яких, наприклад, «Психологія стресу і способи боротьби з ним», цикл лекцій «Вступ до бізнес-аналітики», який читає професор Торонтського університету Олександр Романко.

Навчання на Prometheus відбувається за допомогою перегляду відеолекцій та виконання інтерактивних вправ. У кожного курсу є форум, де слухачі програми можуть ставити питання викладачеві або спілкуватися один з одним. Прослухавши курс і успішно здавши всі онлайн-тести, студент отримує сертифікат про проходження програми, підписаний викладачем.

EdEra- перша в Україні платформа з онлайн-курсами підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання. Зараз проект охоплює всі предмети, які виносяться на ЗНО (крім хімії): українську мову та літературу, історію України, математику, фізику, біологію, географію. З іноземних мов на EdEra поки що представлено тільки англійську. Надалі будь-якому предмету буде присвячено чотири курси, кожен з яких буде покривати один або кілька розділів досліджуваної дисципліни. На поточному етапі на платформі з кожного предмета доступний тільки один курс. Є також вступний курс, який знайомить з особливостями освітніх програм EdEra. Усі навчальні курси розраховані на шість тижнів і становлять собою лекції, що складаються з коротких навчальних відеороликів (вони чергуються з інтерактивними вправами, які потрібно виконати для продовження прослуховування лекції), докладний конспект, домашні завдання та іспити у середині та в кінці курсу. Виконуючи завдання, тести та проектні роботи, учень заробляє бали. Якщо, прослухавши курс, він набирає певну кількість балів залежно від програми, то отримує сертифікат про успішне закінчення. У кожній освітній програмі є форум, на якому учні можуть ставити питання викладачеві і спілкуватися один з одним.

Унікальність курсів EdEra, на відміну від програм, розміщених на всіх інших онлайн-освітніх платформах, читаються не викладачами вищої школи або висококласними фахівцями у відповідній галузі знань, а недавніми випускниками вузів і старшокурсниками, які так само, як і сам засновник стартапу, який веде курс із фізики, мають за плечима великий досвід репетиторства зі школярами. Втім, кожен курс рецензується університетським викладачем або шкільним учителем.

Проект «Віртуальна школа» (<https://biggggidea.com/project/1180>) являє собою створення навчальних відео. Технічне забезпечення дозволяє готувати навчальні відео з мінімальними затратами навіть в домашніх умовах. Цінність таких відео полягає в їх доступності, в легкій цікавій подачі матеріалу та в можливості повернутись та завжди переглянути те, що

незрозуміле. Метою проекту є створення повноцінної бази навчальних відео по шкільній програмі, з основних дисциплін по усіх класах. Такі навчальні відео вже користуються дуже популярні у віртуальному просторі різних країн світу, проте українською мовою їх практично немає. Проект об'єднує волонтерів, креативних вчителів, студентів та просто творчу молодь, які підтримують цей проект.

Створення віртуального освітнього простору є рішенням одного із найважливіших заходів щодо підвищення ефективності сучасної системи освіти, розробки ефективних форм організації педагогічного процесу, під яким слід розуміти «... засноване на використанні комп'ютерної техніки програмно-телекомунікаційне середовище, що реалізує єдиними технологічними засобами і взаємопов'язаним змістовним наповненням якісне інформаційне забезпечення студентів, педагогів, адміністрацію вузу» [275].

До переваг віртуального освітнього простору слід віднести наступне:

- мобільність, яка проявляється у прискореній можливості швидше знайти навчальні матеріали, розташувати в зручній формі комп'ютерного інтерфейсу і при необхідності швидко розмножити);
- гіпертекстуальність у формі ієрархічних структур подачі інформації, яка розширює навчальний матеріал різного роду (ілюстрацій, тексти, відео та ін.) та збільшує структурований обсяг інформації, що засвоюється;
- інтерактивність, яка реалізується у можливості взаємодії з усіма учасниками освітнього процесу і передачі інформації в режимі он-лайн;
- дистантність, яка дозволяє незалежно від просторових та часових меж доступу зв'язок із навчальними центрами, базами даних, електронними бібліотеками та викладачами [11, с. 148].

Використання віртуальних освітніх ресурсів надає додаткові можливості з пошуку актуальної та достовірної інформації всім учасникам освітнього процесу, а також розширює методи їх використання у самостійній роботі (<https://www.ed-era.com/courses>). У сучасному українському

суспільстві віртуальний простір стає звичним середовищем для роботи, навчання, спілкування, відпочинку і при цьому істотно впливає на всі сфери діяльності людини, його соціальні відносини і культуру, формує нову систему цінностей особистості, її потреб і цілей.

Інформаційні технології і віртуальний інформаційний простір є потужним засобом впливу на всі сфери розвитку особистості, тому необхідно ретельне вивчення та врахування чинників, що призводять до негативноговпливу на особистість, розробка та вжиття заходів до їх нейтралізації, мінімізації та компенсації [21, с. 179]. З метою створення оптимальних умов для самовдосконалення користувачів віртуального освітнього простору необхідне його цілеспрямоване наповнення ресурсами, які сприяють насамперед вирішенню мотиваційної, комунікаційної та розвивальної функцій [102]. Також слід зазначити, що ці переваги можуть використовувати лише ті індивіди, які мають високий рівень мотивації до навчання, що характерно лише для дуже невеликої кількості українських студентів та учнів.

Провідними напрямками конструювання віртуального простору у соціальній сфері є боротьба з корупцією, допомога діючій армії, вирішення актуальних соціальних проблем сучасного українського суспільства, підвищення рівня національної свідомості та ін. Особливо слід акцентувати увагу на стартапах, які допомагають українцям зібрати гроші на втілення найкращих (з точки зору громадськості) соціально значущих ідей.

Для підтримання соціальної сфери, яка є найбільш уразливою у перехідні та кризові періоди розвитку суспільства, у віртуальному просторі регулярно проводять конференції по розробці соціально значущих інтернет-додатків і сервісів (наприклад, IDCEE, в ході якої відбувся 28-годинний хакатон - форум розробників програмного забезпечення, на протязі котрого фахівцями спільно працюють над вирішенням якої-небудь проблеми). За його підсумками переможець отримав від видавництва журналу «Фокус» премію в 100 000 грн на реалізацію проекту) (<https://focus.ua/money/317290>).

Також формуються віртуальні майданчики, співтовариства та ін., на яких розташовуються проекти, спроможні покращити соціальну сферу сучасного українського суспільства та вирішити значущі для України проблеми.

Однією з головних проблем українського суспільства вважається корупція. Проект «Yanukovichleaks», заснований ініціативною групою журналістів в лютому 2014 року, спрямований на викриття корупції в вищих рівнях державних структур. Журналісти різних видань і волонтери спільно працювали над розшифровкою документів, які залишилися після втечі колишнього президента України. Сфотографовані й відскановані копії вони виклали на сайт проекту. На сьогодні Yanukovichleaks містить понад 23 тисяч цифрових копій документів. Основу команди проекту склали журналісти Hromadske.tv, Kyiv Post та «Свідомо» за допомогою активістів руху «Чесно», громадських активістів, істориків і соціологів.

Проект «Ціна держави» (<http://costua.com>) створено з метою надання можливості кожному громадянину України досконально розібратися, на які цілі йдуть гроші державного бюджету, що надходять до державного бюджету, більша частина якого формується саме з податків, які відраховуються із заробітних плат пересічних громадян. Центр соціально-економічних досліджень «Case Україна» запустив онлайн-калькулятор, який дозволяє кожному розрахувати свій внесок до держбюджету. Виходячи з розміру зарплати, який вводиться користувачем, сервіс розраховує, скільки податків стягує держава і на які потреби ці гроші спрямовуються. Крім відрахувань з зарплати, сервіс дозволяє розрахувати, скільки окрема людина приносить бюджету, купуючи підаткцизні товари - бензин, алкоголь, сигарети. Крім того, на сайті проекту є інтерактивна схема бюджету України за останні роки. Організатори проекту прагнуть залучити до своєї діяльності якомога більше небайдужих людей, оскільки вважають таку співпрацю відчутним внеском у становлення нового типу суспільства в Україні: обізнаного, відповідального, ініціативного, об'єднаного.

У 2013 році запущено соціальний стартап, орієнтований на автомобілістів. Проект «Дороги України» (<http://ueroads.com>) являє собою унікальний сервіс моніторингу стану доріг, який прокладає маршрути кращими автошляхами та збирає статистику про якість дорожнього покриття. Це мобільний додаток для Android-смартфонів, яке потрібно активувати під час руху авто по тій чи іншій дорозі. Вимірюючи рівень вібрацій під час руху автомобіля, сервіс передає його на смартфон та накладається на GPS-маршрут і передається на сервер «Доріг України». В результаті карта проекту отримує незаангажовану об'єктивну інформацію. Згодом команда проекту планує розширити кількість мобільних платформ, з якими працює сервіс, а також створити спеціальний датчик, який буде закріплюватися на колесо автомобіля та зможе передавати сигнали про стан дорожнього покриття. Головними завданнями проекту є підвищення безпеки водіїв, зменшення бюджетних витрат на моніторинг якості дорожнього покриття, контроль діяльності дорожніх служб та якості ремонту українських автошляхів.

Всеукраїнський центр волонтерів «Народний проект» (<http://www.peoplesproject.com>) створено задля допомоги діючій армії, особливо тим, хто знаходиться в зоні АТО. Команда проекту реєструє всі нові благодійні проекти з метою збору коштів на допомогу діючій армії, щоб оперативно підтримати її необхідним військовим спорядженням. Маючи доступ до оперативної інформації з першоджерел про потреби солдатів, волонтери отримують можливість купувати необхідні речі, прилади та спорядження на грошові пожертвування, зібрані через сайт допомоги АТО. Цей проект дозволяє кожному користувачеві віртуального простору брати участь у підтримці українських солдат. Переваги цього проекту полягають насамперед у тому, що кожен користувач може відстежити витрату коштів в інтерактивному режимі завдяки звітам, які регулярно оновлюються на розміщуються на сайті.

У 2014 році активісти Всеукраїнського центру волонтерів «Народний проект» запустили краудфандінгову кампанію збору коштів на проект

«Народний безпілотник», метою якого стало оснащення армії військовими дронами. Це безпілотний літальний апарат, який зможе вести фото- і відеозйомку розташування військ противника з повітря. Це не перша краудфандінгова кампанія на платформі «Народний проект» - раніше активісти збирали гроші на екіпіровку українських десантників. Основний принцип побудови цієї сторінки послужив в майбутньому принципом для створення краудфандінгової платформи з повністю прозорою звітністю (це відмінність даної волонтерської організації). Команда проекту здійснює оптимізацію соціальної сфери сучасного українського суспільства саме шляхом краудфандінга для того, щоб можна залучити якомога більше фінансових ресурсів, показуючи в реальному часі звітність по кожному проекту.

Віртуальний проект-присвячення «Інтерактивна історія Євромайдану» (<http://maidanchronicles.org>) створено одеським цифровим видавництвом «Gutenbergz» та являє собою мультимедійний меморіал пам'яті. Автори проекту намагалися показати не тільки хронологію подій, а й, насамперед, ставлення людей до них. Даний проект функціонує як у режимі он-лайн, так і у мобільному додатку для iOS. Проект реалізовано на AMAZEALS – онлайн-платформі для інтерактивних історій, розробленої для видавництв та авторів, які бажають надати своїм творам та розгорнутим статтям інноваційної мультимедійності.

Конструювання культурного сегменту віртуального простору орієнтоване на відтворення буття суспільства відповідно до особливостей цивілізаційного процесу з урахуванням культурної специфіки українського суспільства. Культуротворчий потенціал віртуального простору зростає по мірі збільшення кількості культурних онлайн-проектів.

Культурний проект «Бета» (<https://culturalproject.org>) головним завданням вважає винаходи альтернативних моделей гуманітарної освіти, спираючись на досвід та місцевий контекст. Він пропонує інструментарій для навчання, завдяки якому користувачі даного ресурсу можуть розвиватися

самостійно. Засновники проекту вважають його платформою знань з історії людства, яка об'єднує тих, хто бажає підвищити свій культурний рівень та отримати відповідну якість спілкування.

Проект «Коридор» (<http://www.korydor.in.ua>) являє собою онлайн журнал дискусій, який згідно мети авторів є майданчиком для фахової та відповідальної критики в царині культури, осмислення поточних процесів і заохочення дискусії про стан сучасної української культури. Автори даного проекту намагаються аналізувати визначні події у культурному житті сучасності та залучати нові прогресивні ідеї, які спроможні збагатити українську культурну спадщину. Провідною є теза про те, що жодна культурна ситуація не може розвиватися без зв'язку зі своєю аудиторією. Слід зазначити, що цей проект є стартапом, який отримав фінансування на платформі «Велика ідея» (<https://biggggidea.com/project/onlajn-zhurnal-pro-kulturu-korydor>).

Проект «Центр культурного менеджменту» (<http://www.kultura.org.ua>) спрямований на реалізацію та підтримку ініціатив, що здатні спричинити позитивні культурні зміни на особистісному, організаційному та суспільному рівнях. Головною метою функціонування проекту є побудова суспільства, якому притаманний високий культурний рівень. Своїми завданнями засновники проекту вважають впровадження толерантності, сприяння справедливому регулюванню прав і обов'язків, особистих та суспільних благ, формування особистісних та суспільних цінностей в тому числі завдяки реалізації якісних культурних проектів.

Одним з проектів, які реалізує «Центр культурного менеджменту», є проект «Знімка», спрямований на ініціативну роботу із вихованцями інтернатів у західній Україні. Проект призначений для підтримки молоді 13-18 років, поліпшення їхніх навичок спілкування, здобуття освіти та побудови кар'єри, вироблення лідерських навичок, покращення поведінки і стану здоров'я. Учасники проекту «Знімка» дізнаються, як використовувати камеру як інструмент для формування нового бачення свого майбутнього.

Проект є інструментом для інформування широкого загалу про соціальні проблеми, які переживає молодь з інтернатів в Україні.

Аналіз конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства дозволяє зазначити, що його функціонування призводить до радикальних змін у функціонуванні сучасного українського суспільства. Йому належить одне з ключових місць в оновленні та реструктуризації всіх видів соціальної діяльності, громадського та культурного життя. Внаслідок можливості конструювання віртуального простору сучасне українське суспільство переживає значні трансформації, які характеризуються новими, зумовленими віртуалізацією, форм економічної, політичної, освітньої, соціальної діяльності у віртуальному просторі.

Під впливом конструювання віртуального простору відбуваються помітні зміни практично у всіх сферах суспільного життя. Передусім, посилюються процеси глобалізації за рахунок функціонування єдиного віртуального простору в межах глобальних комп'ютерних мереж. Можна відзначити тенденції інтенсифікації процесів віртуальної комунікації, що постійно розширюється, а також за рахунок можливості індивідуальної і групової активності у віртуальному просторі.

Тільки в межах глобального віртуального простору стає можливим для людини або соціальної спільноти виступити в ролі творця специфічного світу, наповненого певними інформаційними контентами. Таким чином, за допомогою віртуального простору здійснюється не тільки проектування певних соціокультурних форм громадянської активності, але і їх втілення у соціальному просторі сучасного українського суспільства.

Висновки до розділу V

Віртуальний простір дозволяє розширювати межі простору соціального. Можна констатувати конвергенцію соціального та віртуального як невід'ємний атрибут буття сучасної людини, що призводить до

екстраполяції феноменів, властивих спочатку тільки віртуальному простору, у простір соціальний.

Вплив віртуального простору призводить до появи нових можливостей функціонування влади, дії якої стають або можуть стати набагато більш прозорими, доступними для контролю і реальної масової участі в цих процесах. Однак наслідки впливу віртуальної реальності мають вкрай суперечливий характер, так, та сама прозорість політичного життя може створюватися штучно з метою маніпулювання свідомістю і політичною поведінкою громадян, активність яких може бути практично безцільною. Вплив віртуальної реальності значно розширює політичне поле за рахунок використання в політичних процесах віртуальних технологій, що в кінцевому рахунку, призводить як до посилення демократичних тенденцій у політичному житті, так і до максимізації маніпулятивних політичних стратегій, які в певні, особливо нестабільні періоди відіграють найважливішу політичну роль.

При розгляді поля культури, де різноманітно переплелися соціальні, духовні, особистісні прояви, показано, що трансформації у сфері культури носять багатовекторний характер і зачіпають практично всі рівні культури: від глобальної і національної культури до культурних складових повсякденного життя сучасної людини.

Сучасний етап розвитку сфери освіти характеризується масовим впровадженням інформаційних і телекомунікаційних технологій в діяльність всіх учасників освітнього процесу. Інформатизація та віртуалізація є одними з основних чинників, які змушують освіту вдосконалюватися.

Потоковий простір і передчасний час виявляються матеріальними основами конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства, які виходять за межі соціального досвіду, який існував до масового впровадження комп'ютерних технологій та вміщує в собі різноманітність історично переданих у спадок систем репрезентації.

Конструювання віртуального простору сучасного українського суспільства призвело до своєрідної експансії явищ, властивих спочатку виключно йому. Віртуальний простір сучасного українського суспільства, який є невід'ємним структурним елементом сучасного соціуму, істотно впливає на процес його подальшого розвитку та визначає перетворення суспільного та індивідуального буття сучасного українського суспільства.

ВИСНОВКИ

У дисертації приведено теоретичне узагальнення і нове вирішення **наукової проблеми** – розвиток і зміни віртуального простору, які призводять до багатовекторної спрямованості темпів соціокультурних трансформацій, що відбуваються із зростаючою швидкістю.

Проведене дослідження дає можливість в узагальнено теоретичній формі зробити наступні висновки:

1. Категорія «соціальна трансформація» у дискурсі соціальної філософії відображає процес зміни якості субстанції, функцій і структури конкретного соціуму при зміні рівнів структурної організації упродовж розвитку людських спільнот. Структурна якісна трансформація будь-яких об'єктів і явищ, виділених в якості пізнавальних систем, є іманентною властивістю їх руху. Отже, соціальна трансформація – суть іманентної властивості соціального руху.

Процес аналізу такої категорії соціальної філософії, як соціальна трансформація, здійснювався через процес розгортання його повного обсягу якості у просторі та історичному часі відповідно до характеру руху соціальної матерії за рівнями структурної організації суспільства. Таким чином, категорія соціальної трансформації описує процес універсального розвитку якості соціальних систем і закони його структурної організації. У проблемному полі трансформаційних процесів можливо виділити системні стани локальних спільнот, які перебувають у процесі змін і визначити характер, послідовність і закономірність самого процесу соціальної трансформації. Але соціальна трансформація в силу своєї специфіки не може визначити всі процеси у суспільстві, наприклад в культурній площині. Тому ми розглядаємо збільшення в віртуальному просторі ролі соціокультурних трансформацій як таких, що продукують сучасний погляд на світ. Під соціокультурними трансформаціями розуміємо процес переходу суспільства з однієї стадії розвитку на іншу, що супроводжується зміною розуміння

ідеології розвитку суспільства, формуванням нових цінностей і смисложиттєвих орієнтацій, цілей діяльності людини, зміною культурних парадигм розвитку.

2. Під інформаційною детермінацією розуміється зміна рівня організації суспільної системи внаслідок якісних і кількісних характеристик інформації, яка є у суспільстві. Інформація стає необхідним ресурсом подальшого суспільного розвитку, резервуючи в соціальній структурі потенціал подальших можливих соціальних трансформацій. Для сучасного суспільства, що має яскраво виражену інформаційну детермінанту, характерні, перш за все, висока динаміка соціокультурних змін, пов'язана із зростаючим інформаційним навантаженням на суб'єктів соціальної взаємодії, а також експансивний характер поширення.

3. Інформаційний потенціал сучасного суспільства полягає, насамперед, у наявності відповідної інформаційної інфраструктури, її інтеграції у глобальний інформаційний простір, сприятливих умовах масового доступу до світових інформаційних ресурсів (у ряді країн, наприклад у Швеції, на державному рівні дотується базовий пакет доступу до ресурсів глобальних комп'ютерних мереж). Саме відповідний інформаційний потенціал є базовою умовою функціонування віртуального простору як соціокультурного явища. В умовах подальшого становлення інформаційного суспільства створення відповідного інформаційного потенціалу для кожної держави – одне з найбільш пріоритетних завдань.

4. Методологічний аналіз віртуального простору дозволяє констатувати, що сучасний соціокультурний процес характеризується зростаючою складністю, нелінійністю розвитку соціальної системи, дивергенцією етнокультурних, соціально-економічних, геополітичних складових, поглибленням тенденцій глобальних кризових явищ тощо. Філософський аналіз процесів, властивих сучасному суспільству, вимагає виявлення загальних інтегральних атрибутів соціуму, що дозволяють сформулювати моделі подальшого суспільного розвитку.

5. Доступний людині фрагмент простору являє собою соціально детерміновану форму свідомості, дозволяючи говорити про його соціальність. Таким чином, соціальний простір є явищем соціального буття як цілого, де «соціальність» окреслює обрій просторовості залежно від рівня розвитку людини і суспільства.

Соціальний простір як предмет аналізу в контексті даного дослідження актуалізує проблему взаємозалежності з віртуальним простором. Віртуальний простір стає невід'ємним атрибутом сучасного суспільства та визначає вектори соціальних перетворень у різних соціальних сферах – економіці, політиці, культурі, релігії тощо, динаміка яких корелює із особливостями конкретного суспільства, а також виступає як один з чинників впливу на соціалізацію особистості.

6. Вплив системоутворюючих елементів конструювання соціального простору на функціонування простору віртуального в умовах становлення інформаційного суспільства має свої особливості. Інфокомунікаційні технології, на відміну від усіх попередніх їм комунікаційних систем минулого, конструюють в тому числі й символічний простір, що має віртуальний характер. Конструювання соціального простору сучасного суспільства неможливе без урахування специфіки трансформаційних процесів, притаманних суспільству у глобальному масштабі, зокрема, становлення інформаційного суспільства, під впливом якого склалася нова комунікаційна система, яка внесла істотні зміни в сучасну культуру, та надає суттєвий вплив на життєдіяльність людини в умовах впливу потужних інформаційних потоків на людську свідомість, при цьому подальший розвиток інформаційного суспільства неможливий без створення ще більш потужних інформаційних систем. Зміна кожного з системоутворюючих елементів конструювання соціального простору знаходить своє відображення у віртуальному просторі.

7. Інтенсивна віртуалізація сучасного соціуму породжує специфічний соціокультурний елемент – віртуальний простір. Будучи одним

із домінуючих процесів у сучасному суспільстві, віртуалізація дозволяє видозмінювати соціальний простір, сприяючи в ряді аспектів конвергенції віртуального і соціального. Віртуальний простір стає особливою соціальною сферою, включеною в систему існуючих соціальних відносин. Він є не тільки аналогом реальних соціальних взаємодій у просторі і в часі, але конструює власні просторово-часові зміни. Віртуальний час у результаті все більш суб'єктивує, що призводить до парадоксальних наслідків: інтенсивність і щільність контактів, взаємодій, переміщень, «роботи» віртуальних соціальних організацій та інститутів призводить до різкого зростання інформаційних потоків, а, отже, до зміни соціокультурного протікання часових процесів.

Для віртуального простору характерно фрагментарне або повне руйнування соціального часу, в умовах якого відкривається простір індивідуального конструювання реальності, що проходить за законами віртуального часу та простору. У віртуальному просторі, як явищі соціокультурному, іманентно закладена дихотомія «об'єктивне-суб'єктивне». Ця амбівалентність визначає перетворюючий потенціал віртуального середовища на суспільство практично на всіх його рівнях, і на особистість в тому числі. Аналізуючи соціокультурну ситуацію в сучасному суспільстві, слід зазначити, що масове включення індивідів у віртуальний простір призвело до формування певних норм і правил поведінки в ньому, тобто до формування кіберкультури, яка існує як спосіб життя, що припускає наявність специфічних цінностей і світосприйняття.

8. Особливості соціалізації в сучасному суспільстві характеризуються посиленням тенденції до «опосередкованої соціальності», яка виявляється у зростанні ролі віртуального простору в соціальних процесах та відображає зростання варіативності й невизначеності людського буття.

Особливості соціалізації в умовах віртуального простору полягають, насамперед, у відмінності агентів первинної соціалізації у віртуальному просторі порівняно із простором соціальним. У віртуальному

просторі розширюється спектр агентів первинної соціалізації, оскільки на особистість мають безпосередній вплив також ті індивіди та групи, які у просторі соціальному не мають можливості безпосереднього впливу.

Як один з чинників впливу на соціалізацію особистості віртуальний простір може доповнювати соціалізацію та розширювати можливості самореалізації особистості. Це супроводжується засвоєнням системи норм і правил, яка має певні відмінності від подібної системи, яка притаманна соціальному простору. Також віртуальний простір може нівелювати соціалізацію – у даному випадку розуміється надмірна включеність у віртуальну взаємодію, при якому простір соціальний втрачає своє значення для індивіда, що викликає різний ступінь соціальної аутичності та суттєво змінює систему ціннісних орієнтацій, потреби, мотивацію особистості. Змістовно змінюється система ціннісних орієнтацій, яка визначає форми соціальної взаємодії особистості. Це створює свого роду поведінкову дихотомію, оскільки включає сукупність норм і правил, що реалізуються виключно у віртуальному просторі, і одночасно іншу сукупність, реалізовану в умовах соціального буття.

9. Розвиток комунікації являє собою соціально-детермінований процес, який реалізує одну з фундаментальних соціальних потреб - потребу в інформаційному обміні. Одним з системоутворюючих елементів соціалізації особистості у віртуальному просторі є комунікація між користувачами глобальної комп'ютерної мережі. Віртуальний простір, будучи умовою багатовекторної комунікації або полілогу, сприяє високій варіабельності особистісної самопрезентації та надає можливість конструювання власної віртуальної ідентичності завдяки меншому ступеню ритуалізації, який притаманний соціальній комунікації. Віртуальний простір дозволяє особистості конструювати власний образ, презентація якого відбувається в процесі спілкування, причому цей образ має досить високу динамічність. Спілкування в віртуальному просторі привабливе знеособленістю, можливістю конструювати і трансформувати віртуальну особистість, а також

анонімністю, яка дозволяє уникнути відповідальності за порушення рольових очікувань, зумовлених статусом індивіда.

10. Віртуалізації суспільства стає однією з основних передумов виникнення віртуального простору як елемента соціокультурного буття. Вона призводить до багатовекторної спрямованості темпів культурних трансформацій, які відбуваються також із зростаючою швидкістю. Віртуалізація як процес, притаманний системі соціальних відносин, не тільки забезпечує освоєння людиною культури, в рамках якої вона формується як особистість, але пред'являє постійно оновлювану культуру віртуального спілкування. Саме становлення інформаційного суспільства повною мірою сприяло утвердженню віртуального простору як невід'ємного елементу простору соціального, причому значимого до такої міри, що навіть з'явився такий епітет як «віртуальна цивілізація». Безперечно, віртуальні об'єкти в різних іпостасях завжди присутні в індивідуальному та соціальному житті, але саме на даному етапі суспільного розвитку вони стають невід'ємними характеристиками, багато в чому визначають специфічний вигляд інформаційного суспільства.

11. Конвергенція віртуального і соціального актуалізує проблему трансформації соціальних відносин за рахунок їх перенесення у віртуальний простір. Глибина проникнення віртуальності в соціальне та індивідуальне життя дозволяє говорити про віртуалізацію суспільства. При аналізі багатоаспектності конструювання соціального простору в умовах віртуалізації суспільства необхідно також враховувати той факт, що об'єкти і відносини, які продукуються віртуальним простором, є реальною частиною системи соціальної взаємодії. Це форма буття-перебування, де віртуальний простір інтерпретується як місце соціальної життєдіяльності. Проте, навіть в умовах такого багат шарового простору, слід зазначити, що соціальний простір не втрачає свого значення у забезпеченні різних соціальних потреб індивідів та соціальних груп. На даному етапі свого розвитку віртуальний простір підсилює конвергенцію мережевих патернів із соціокультурним

простором сучасного суспільства, що дозволяє здійснити не тільки проектування нових явищ із принципово іншими властивостями, але і конструювати простір соціальний.

12. В контексті багатоаспектності конструювання соціального простору в умовах віртуалізації суспільства слід виділити спроби конструювання глобального демократичного простору без меж із рівними можливостями ;конструювання «постлюдської реальності» завдяки кіборгізації та роботизації; ще один дуже важливий момент полягає у трансформації уявлення про кінець тілесного існування, який втілено у феномені «віртуального безсмертя» – в умовах віртуалізації суспільства вона набуває атрибуту не кінцевої людської історії, а початок історії надлюдини. До аспекту конструювання моделей майбутнього розвитку суспільства необхідно включити також проблему штучного інтелекту, оскільки віртуалізація як один із провідних процесів інформаційного суспільства сприяє створенню найпотужнішого штучного інтелекту.

Спроби конструювання нової соціальності та альтернативної культури в умовах віртуалізації суспільства дуже актуальні як засоби особистісної самореалізації. Мережеві структури інформаційного суспільства дозволяють конструювати творчу самореалізацію індивіда та його особистий віртуальний світ. Проте, навіть в умовах такого багат шарового простору, слід зазначити, що соціальний простір не втрачає свого значення у забезпеченні різних соціальних потреб індивідів та соціальних груп.

13. Інноваційні технології в соціальному проектуванні займають провідне місце. Вони майже штовхають суспільство у соціодинамічний рух вперед. Це стосується і України. Можемо стверджувати, що саме інноваційні технології у соціальному проектуванні знаходяться в основі створення віртуальних соціальних проектів. Новітні інформаційні технології значно оптимізують проектну діяльність. Висока швидкість виникнення і поширення даного типу інновацій обумовлена стрімким розвитком комп'ютерних

технологій та комп'ютерних мереж, їх використання у соціальному проектуванні змінює саму соціальну систему.

Технологічна і соціальна складові віртуального простору є одним із факторів соціальних перетворень, тому сьогодні паралельно із соціальним простором, в якому реалізується соціальне проектування, функціонує віртуальний простір, у якому проводиться цикл експериментальних досліджень, пов'язаних із моделюванням життєвого циклу проекту та його результатів. Одним із видів інноваційних технологій у соціальному проектуванні є віртуальні соціальні проекти.

14. Трансформаційні процеси, притаманні сучасному суспільству, актуалізують питання пошуку найбільш ефективних методів соціального проектування. Тому, сучасні інноваційні методології проектування в різних галузях діяльності, в тому числі в соціальній, мають інструментальну комп'ютерну підтримку, яка забезпечує не тільки різні стадії розробки проекту, а й має важливе значення для оцінки його поточного стану та ефективності пропонуваніх рішень. Використання ресурсів віртуального простору у соціальному проектуванні дозволяє максимально оптимізувати як окремі елементи суспільної системи, так і суспільство в цілому. Сучасна практика реалізації віртуальних соціальних проектів виступає як свідомо діяльність суб'єкта, соціальне проектування як впровадження змодельованих трансформацій, спрямованих на оптимізацію соціальної життєдіяльності, пов'язане із впливом суб'єкта на об'єкт, із здійсненням певних змін.

В сучасних умовах найбільш ефективна діяльність, зокрема у конструюванні соціального простору, значно оптимізується при використанні ресурсів простору віртуального, зокрема реалізації віртуальних соціальних проектів.

15. Віртуальні соціальні проекти в Україні лише набирають обертів, але вже суттєво впливають на соціальну сферу. Однією з найактуальніших соціальних проблем сучасного українського суспільства є дитяча безпритульність. В сучасному українському суспільстві, що переживає

глибокі трансформаційні процеси, явища маргіналізації, зокрема дитячої безпритульності, набувають масового характеру. Особливість процесу маргіналізації в Україні полягає у тому, що індивіди, які опинилися на «соціальному дні», мають дуже незначну ймовірність повернутися до нормального життя, стати повноправним учасником системи соціокультурних, політичних і економічних відносин. Крім того, можна констатувати формування «передмаргінальних» прошарків, ризик переходу яких в маргінальний стан в результаті навіть мінімальної дестабілізації в соціумі дуже великий.

16. Розвиток віртуального простору призводить до радикальних змін у функціонуванні сучасного українського суспільства. Йому належить одне з ключових місць в оновленні та реструктуризації всіх видів соціальної діяльності, громадського та культурного життя. Внаслідок можливості конструювання віртуального простору сучасне українське суспільство переживає значні трансформації, які характеризуються новими, зумовленими віртуалізацією, форм економічної, політичної, освітньої, соціальної діяльності у віртуальному просторі.

Під впливом конструювання віртуального простору відбуваються помітні зміни практично у всіх сферах суспільного життя. Передусім, посилюються процеси глобалізації за рахунок функціонування єдиного віртуального простору в межах глобальних комп'ютерних мереж. Можна відзначити тенденції інтенсифікації процесів віртуальної комунікації, що постійно розширюється, а також за рахунок можливості індивідуальної і групової активності у віртуальному просторі.

Тільки в межах глобального віртуального простору стає можливим для людини або соціальної спільноти виступити в ролі творця специфічного світу, наповненого певними інформаційними контентами. Таким чином, за допомогою віртуального простору здійснюється не тільки проектування певних соціокультурних форм громадської активності, але і їх втілення у соціальному просторі сучасного українського суспільства.

Список використаних джерел

1. Абдеев Р. Философия информационной цивилизации / Р. Абдеев. – М.: ВЛАДОС, 1994. – 336 с.
2. Абельцев А. Понятие «виртуальной экономики» и ее характерные черты / А. Абельцев – Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://www.cis2000.ru/publish/books.shtml>
3. Абрамов М. Человек и компьютер: от homo faber к homo informaticus / М. Абрамов // Человек. - 2000. - № 4. - С. 127 - 134.
4. Ажажа В. К вопросу об информационной первооснове микро- и макромиров Вселенной / В. Ажажа, Г. Белимов // Философские науки. 2001. - №1.- С. 125-130.
5. Аймалетдинов Т. «Высокие технологии» и проблемы информационного неравенства / Т. Аймалетдинов // Социс. – 2003. – №8. – С. 121 – 125.
6. Акулич М. Интернет-троллинг: понятие, содержание и формы / М. Акулич// Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – № 8. – С. 47–54.
7. Акчурин И. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты / И. Акчурин– М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.
8. Акчурин И. Виртуальные миры и человеческое познание / И. Акчурин // Концепция виртуальных миров и научное познание. - СПб.: РХГИ, 2000. - С. 9-29.
9. Алексеев А. Информационные ресурсы и технологии начала XXI века / А. Алексеев // Эко. - 2000. - № 6. - С. 84 - 100.
10. Алексеева И. Возникновение идеологии информационного общества / И. Алексеева // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iis.ru/events/19981130/alexeeva.ru.html>

11. Алиева Н. Становление информационного общества и философия образования/ Н. Алиева, Е. Ивушкина, О. Лантратов. — М.: Академия естествознания, 2008. — // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.monographies.ru/23>
12. Андреева О. Стабильность и нестабильность в контексте социокультурного развития Таганрог: ТИУиЭ, 2000. 232 с. Электронный ресурс : Режим доступа http://sociolog.in.ua/view_book.php?id=1538
13. Антипов Т. Проблемы методологии исследования общества как целостной системы / Т. Антипов, А. Кочергин. - Новосибирск, 1988. - 231с.
14. Антология мировой философии. - М., 1969. - Т. 1. - Ч. 1. - 576 с.
15. Антология средневековой мысли (теология и философия европейского средневековья): в 2 т. Т.2. / Под ред. С.С. Нерегиной. – СПб., 2002.
16. Антонюк Г. Социальное проектирование и управление общественным развитием / Г. Антонюк. - Минск, 1986.- 203 с.
17. Аппиньянези Р. Знакомьтесь: постмодернизм // Р. Аппиньянези, К. Гэрретт. – Санкт-Петербург: Академический проект, 2004. – 356 с.
18. Аристотель. Сочинения. В 4-х т. / Аристотель. - М.: Мысль, 1975. - Т. 1. - 550 с
19. Аронов Р. Сознание и квантовый мир / Р. Аронов // Вопросы философии. – 2005. – № 6. – С. 83 - 92.
20. Асмус В. Античная философия. 3-е изд. / В. Асмус. - М.: Высшая школа, 2005.- 495 с.
21. Асмолов А. Психологическая модель Интернет-зависимости личности / А. Асмолов, Цветкова Н. //Мир психологии. 2004. - № 1. — С. 179-192.
22. Афанасьев В. Социальная информация / В. Афанасьев – М.: Наука, 1994. - 199 с.

23. Ахундов М. Концепции пространства и времени: истоки, эволюция, перспективы / М. Ахундов. - М.: Наука, 1982. - 221 с.
24. Бабенко М. Попались в Сеть / М. Бабенко. - Фокус №24 (484). – 2016. – с. 33-35.
25. Багдасарьян Н. Виртуальная реальность: попытка типологизации / Н. Багдасарьян, В. Силаева // Философские науки.- 2005.- № 6.- С. 39-58.
26. Баксанский О. Нейролингвистическое программирование как практическая область когнитивных наук / О. Баксанский, Е. Кучер // Вопросы философии.- 2005.- № 1.- С. 82 - 101.
27. Баксанский О. Виртуальная реальность и виртуализация реальности / О. Баксанский // Концепция виртуальных миров и научное познание. - СПб.: РХГИ, 2000.- С. 292-305.
28. Бакшуттов В. Философия чувств: информационная концепция / В. Бакшуттов. - Екатеринбург: РАН, Урал, отд-ние, 1996. - 265 с.
29. Балабанов И. Интерактивный бизнес / И. Балабанов – СПб: Питер, 2001. — 127 с.
30. Балабанов И. Электронная коммерция. – СПб: Питер, 2001. — 89 с
31. Балабанов П. Методологические проблемы проектировочной деятельности / П. Балабанов. - Новосибирск: Наука, 1990. - 200 с.
32. Баландин Р. Ноосфера или техносфера / Р. Баландин // Вопросы философии. - 2005. - № 6. - С. 107 - 116.
33. Балашов Е. Эволюционный синтез систем. – М.: Радио и связь, 1985. – 328 с.
34. Балла О. Хаотизация космоса: информационная революция и ее последствия / О. Балла // Компьютерра.- 2001.- № 9.- С. 5-7.
35. Балла О. Человек и компьютер: смыслы взаимодействия / О. Балла //Компьютерра-2001.- № 12.- С. 9-11.

36. Баранов А. Виртуальная коммуникация в социальной сети: основные понятия и модель взаимодействия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-kommunikatsiya-v-sotsialnoy-setiosnovnye-ponyatiya-i-model-vzaimodeystviya-1>
37. Бард А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма // А. Бард, Я. Зодерквист. — Спб., 2004. 252 с. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://politzone.in.ua/index.php?id=425>
38. Барлоу Дж. Декларация Независимости Киберпространства / Дж. Барлоу [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.eff.org/pub/Publications/JohnPerryBarlow/Barlow0296.Declaration>
39. Бахмин А. Сотрудничество и конфликт в виртуальных сообществах / А. Бахмин // Социологический журнал. — 1997. — №1-2. — С. 65-92. http://www.isras.ru/index.php?page_id=2384&id=315&l=
40. Белинская Е. К проблеме групповой динамики сетевого сообщества: [Электронный ресурс]. — Режим доступа <http://www.psychology.ru/internet/ecology/08.stm>
41. Белинская Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / Е. Белинская, А. Жичкина // [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flogiston.ru/projects/articles/strategy.shtml>
42. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Дениел Белл. — М.: Academia, 2004. — 788 с.
43. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман — М.: «Медиум», 1995. — 323 с.
44. Бергсон А. Сочинения сочинений: в 4 т. / А. Бергсон. - М.: Моск. Клуб, 1992.-Т.1.-336 с.
45. Бердяев Н. Царство духа и царство Кесаря // Судьба России / Н. Бердяев — М., 1990. — 346 с.

46. Березина Т. Виртуальные реальности человеческой психики и трансперсональные взаимодействия / Т. Березина, С. Рыбцов, Е. Хитрякова // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики: Сб. ст. Вып. 4 / Сост. и общ. ред. Н. Носова. - М.: Институт человека РАН, 1998.- С. 152- 154.
47. Бескова К. Феномен сознания / К. Бескова, И. Герасимова, И. Меркулов - М.: Прогресс-Традиция, 2009. - 367 с.
48. Бехманн Г. Современное общество: общество риска, информационное общество, общество знаний / Г. Бехманн / пер. с нем. Антоновского А., Гороховой Г., Ефременко Д., Каганчук В., Месяц С. – М.: Логос, 2010. – 248 с.
49. Бикбов А. Социоанализ культуры: внутренние принципы и внешняя критика [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/60/bikb.html>
50. Бодрийяр В Тени Тысячелетия, или Приостановка года 2000 / Ж. Бодрийяр [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr/2000.php
51. Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака / Ж. Бодрийяр. - М.: Библион: Русская книга, 2003. - 272 с.
52. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. – М.: Республика, 2006. – 269 с.
53. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. Л. Любарской, Е. Марковской. - М.: Добросвет, 2000. - 256 с.
54. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387с.
55. Бодрийяр Ж. Эстетика иллюзий / Ж. Бодрийяр [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://my.arcto.ru/public/9bodrial.htm>
56. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. - М.: Рудомино, 1995. - 168 с.

57. Бодров В. Информационный стресс / В. Бодров. — М.: 2000. — 352 с.
58. Болескина Е. Потребители игровой компьютерной культуры / Е. Болескина // Социс. - 2000. - № 9. - С. 80 - 87.
59. Бондаренко С. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ / С. Бондаренко. - Ростов н/Д.: Изд-во РГУ, 2004. — 320 с.
60. Бондаренко В. Философия формирования глобального общества: новый методологический подход / В. Бондаренко [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://iee.org.ua/ru/publication/62/>
61. Борінштейн Є. Особливості соціокультурної трансформації сучасного українського суспільства. — Одеса: Астропринт, 2006. — 400 с.
62. Борінштейн Є. Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій / Є. Борінштейн, М. Пальчинська // Наукове пізнання: методологія та технологія. — Вип. 1(15). — 2015. — С. 78-92.
63. Борчиков С. Метафизика виртуальности // Труды лаборатории виртуалистики. - 2000. - Вып.8. — 49 с. // [Электронный ресурс]: Режим доступа:http://ich.iph.ras.ru/workscv_w14.html
64. Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV- XVIII вв. / Ф. Бродель. - М., 1992. - Т.3. Время мира.
65. Бродель Ф. Структуры повседневности [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://demoscope.ru/weekly/knigi/brodel/brodel.pdf>
66. Бруно Дж. Диалоги / Дж. Бруно. - М.: Госполитиздат, 1949. - 552 с.
67. Бунге М. Причинность. Место принципа причинности в современной науке / М. Бунге. - М.: Изд-во иностр. лит., 1962. - 511 с.
68. Бурдые П. Практический смысл / П. Бурдые. — СПб.: Алетейя, 2001 г. — 562 с.

69. Бурдьё П. Рынок символической продукции / П. Бурдьё // Вопросы социологии.- 1993. - №1 - 2.- С. 37 - 59.
70. Бурдьё П. Социология политики / П. Бурдьё. - М.: Socio-Logos, 1993. - С. 69.
71. Бурдьё П. Социология социального пространства/ П. Бурдьё. - М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2007. – 288 с.
72. Бутенко И. Постмодернизм как реальность, данная нам в ощущениях / И. Бутенко // Социс.- 2000.- № 4.-С. 139- 143.
73. Быченков В. Без имени, без облика, без тела / В. Быченков // Общество и книга: от Гуттенберга до Интернета. - М.: Традиция, 2001. - С. 65-75.
74. Бэкон Ф. Новый органон / Ф. Бэкон. - М.: Соцэкгиз, 1935. -513 с.
75. Ваганов А. Вечная память. Смерть как способ существования оцифрованной информации / А. Ваганов. – Электронный ресурс. – Режим доступа: http://www.futuremssia.m/conf/fomm_transform_vaganov.html.
76. Ваганов А. Мифологическое мышление и сетевые коммуникационные технологии / А. Г. Ваганов // Мир психологии. - 2003. - № 3. - С. 62 - 74.
77. Ваганов А. Тотальная иллюзия реального пространства / А. Ваганов //Мир психологии.- 2000.- №2.- С.90-102.
78. Вальковская В. Изменение представлений о пространстве и времени и развитие средств передвижения / В. Вальковская // Философия и общество. — 1999. — № 5. - С. 48-70.
79. Василенко Л. Информационная культура в системе государственного управления / Л. Василенко, И. Рыбакова. - М.: Изд-во РАГС, 2004. - 145 с.
80. Ващекин Н. Информационная деятельность и мировоззрение / Н. Ващекин, Ю. Абрамов. - Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1990. - 296 с.

81. Вебер М. Избранные произведения: пер. с нем. / М. Вебер; сост., общ. ред. и послесл. Ю. Н. Давыдова; предисл. П. П. Гайденко. - М.: Прогресс, 1990. - 808 с.
82. Вершинин М. «Электронное правительство» в XXI веке/ М. Вершинин // PR News. - 2001. - №6-7. – Электронный ресурс. – Режим доступа: URL: http://www.pr-news.spb.ru/publicat/n6_7/6-7_8.htm
83. Винер Н. Кибернетика и общество / Н. Винер. – М.: Иностранная литература, 1958. – 199 с.
84. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — М.: Прогресс-Традиция, 2004. - 384 с.
85. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры / Под. ред. Е.А. Шаповалова: сб. науч. тр. - СПб., 1996.- 94 с.
86. Возможные миры и виртуальные реальности / Сост. В. Друк и В. Руднев/ — Серия «Аналитическая философия в культуре XX века». — Выпуск I. — М.: 1995. — 199 с. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://royallib.ru/book/neizvesten_avtor/vozmognie_miri_i_virtualnie_realnosti.html
87. Войскунский А. Метафоры Интернета / А. Войскунский // Вопросы философии. – 2001. – №11. – С. 64 – 79.
88. Волченко В. Миропонимание и экоэтика XXI века. Наука – Философия – Религия. – / В. Волченко. – М.: Изд-во МГТУ им. Н. Баумана, 2001. – 432 с.
89. Воронин А. Техника как коммуникационная стратегия / А. Воронин // Вопросы философии. - 1997. - № 5. - С. 96 - 105.
90. Впереди XXI век: перспективы, прогнозы, футурологи. Антология современной классической прогностики 1952-1999 / Под ред. И. Бестужев-Лада. - М.: Academia, 2000. - 480 с.

91. Всемирная энциклопедия «Философия XX века»// [ред. Грицанова А.]. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 976 с.
92. Выготский Л. Мышление и речь. Т.2. С. 118 - 361.
93. Гаврилов А. Основные подходы к определению категории «виртуальная реальность» в современном философском дискурсе / А. Гаврилов // Молодой ученый. — 2012. — №9. — С. 162-166.
94. Гаджиев К. Геополитика / К. Гаджиев. - М.: Международные отношения, 1997. - 382 с.
95. Гараедаги Дж. Системное мышление. Как управлять хаосом и сложными процессами. Платформа для моделирования архитектуры бизнеса. – Минск: Гревцов Букс, 2010. – 480 с.
96. Галиев Г. Межэтнические отношения как объект социальной технологии / Г. Галиев, В. Сперанский. - Уфа: БашГУ, 2001. - 284 с.
97. Ганчев П. Глобализация цивилизации и необходимость новой формы философии / П. Ганчев // Вопросы философии. – 2007. – № 8. – С. 164-176.
98. Гарфинкель Г. Исследования по этнометодологии / Г. Гарфинкель. – СПб.: Питер, 2007. – 335 с.
99. Гвишиани Д. Философия, культура и научно-технический прогресс / Д. Гвишиани // Вопр. философии. - 1983.- № 7. - С. 59-71.
100. Гедікова Н. Особливості сучасного процесу системної трансформації українського суспільства / Н. Гедікова // Перспективи – 2014. - № 1(59). – с. 44-48.
101. Генисаретский О. Регионализм, средовое проектирование и проектная культура / О. Генисаретский. — М.: НИИ культуры, 1991. - 114 с.
102. Гендина Н. Новая парадигма образования и проблемы формирования информационной культуры. — // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www. eds.samara.ru/~infcult/gendina](http://www.eds.samara.ru/~infcult/gendina)

103. Гидденс Э. Устроение общества: Очерк теории структуризации / Э. Гидденс.— 2-е изд. — М.: Академический Проект, 2005. — 528 с.
104. Гидденс Э. Элементы теории структуризации // Современная социальная теория. – Новосибирск: Изд-во НГУ, 1995.
105. Гиренок Ф. Культура как виртуальность: событие и смысл / Ф. Гиренок // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики: Сб. ст. Вып. 4 / Сост. и общ. ред. Н. Носова. - М. : Институт человека РАН, 1998.- С. 23-31.
106. Глазунов В. О некоторых истоках и возможных границах виртуалистики / В. Глазунов // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты.- М.: Прогресс - Традиция, 2005.- 383 с.
107. Глазунов В. Робототехника и постнеклассическая наука / В. Глазунов // Вопросы философии.- 2002.- № 11.- С. 135 -149.
108. Говорунов А. Человек в ситуации виртуальной реальности / А. Говорунов [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/govorun/virt.html>
109. Гольбах П. Избранные произведения: В 2 т. Т. 1. / П. Гольбах. – М.: Соцэгиз, 1963. – 715 с.
110. Горохов В. Введение в философию техники / В. Горохов, В. Розин. – М.: Инфра-М, 1998. – 224с.
111. Горохов В. Трансформация понятия «машина» в нанотехнологии / В. Горохов // Вопросы философии. – 2009. – № 9. – С.14-28.
112. Горохов В. Философия техники как теория технической деятельности и проблемы социальной оценки техники / В. Горохов // Философские науки. - 2006. - № 1. - С. 28 - 42.
113. Горский М. Информационно-управляющая функция денег / М. Горский, А. Степанов // Проблемы информатизации. - 2001. - №2. – С. 108-116.

114. Готт В. Категории современной науки: становление и развитие / Т. Дридзе, Э. Орлова. — М., 1995. — 376 с.

115. Грунвальд А. Техника и общество: западноевропейский опыт исследования социальных последствий научно-технического развития / А. Грунвальд. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=598955

116. Григорьева Т. Синергетика и Восток / Т. Григорьева // Вопросы философии.- 1997.- № 3.- С. 90-102.

117. Гримак Л. Супергипноз виртуальной реальности / Л. Гримак // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. — М.: Логос, 1997. — 187с.

118. Громов Г. От гиперкниги к гипермозгу: информационные технологии эпохи Интернета. Эссе, диалоги, очерки — М.: Радио и связь, 2004. — 208 с. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.wdigest.ru/resume.htm>

119. Громыко Н. Интернет и постмодернизм - их значение для современного образования/ Н. Громыко // Вопросы философии.- 2002.- №2.- С. 175 - 180.

120. Грунвальд А. Техника и общество: западноевропейский опыт исследования социальных последствий научно-технического развития.- М.: Логос, 2011. — 240 с.

121. Грязнова Е. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://academyrh.info/html/ref/20050209.htm>

122. Грязнова Е. Философский анализ концепций виртуальной реальности // [Электронный ресурс] : Режим доступа: http://e-notabene.ru/fr/article_278.html

123. Гусаров В. Перші п'ять кроків в інформполітики України // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://blogs.ukrinform.com/blog/vyacheslav-gusarov/pervye-pyat-shagov-v-ynformpolytyke-ukraynu>

124. Гусейнов А. Возможно ли глобальное общество без глобального этоса? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://guseinov.ru/publ/glob_ethos.html

125. Давыдов А. Геометрия социального пространства (постановка проблемы) / А. Давыдов // Социс. - 1996. -№ 8. - С. 52-58.

126. Давыдов А. Геометрия социального пространства / А. Давыдов // Социологические исследования - 1996. - №8.- С. 52-58.

127. Давыдов А. Компьютационная теория социальных систем / А. Давыдов // Социологические исследования. - 2005. — № 6. — С. 14-24.

128. Давыдов А. О компьютерной теории социальных агентов / А. Давыдов // Социологические исследования. -2006. - № 2. - С. 19-28.

129. Давыдов А. Развитие Интернет-технологий - вызов современной российской социологии / А. Давыдов. - [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://www.isras.ru/index.php?page_id=957

130. Дайсон Э. Жизнь в эпоху Интернета / Э. Дайсон.- М.: Бизнес и компьютер, 1998.- 398 с.

131. Данильчук Е. Концепция построения курса «информационные технологии в образовании / Е. Данильчук, Т. Петрова. — // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rio.chuvsu.ru/rio/phpl/view/konferenz/tezis.php?zid=91>;

132. Дацюк С. Виртуальная реальность // [Электронный ресурс] : Режим доступа: http://www.uis.kiev.ua/Russian/win/~xyz/vr_enc.html

133. Дацюк С. От идеологии к теории Интернет / С. Дацюк - [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.uis.kiev.ua>

134. Декарт Р. Метафизические размышления / Р. Декарт. - Спб.: Труды С.-Петербург. филос. о-ва, 1901. - Вып. 1. LI У. -96 с.
135. Делёз Ж. Логика смысла / Ж. Делёз ; пер. с франц. Я. Свирского. - М.: Академия, 1995.
136. Делез Ж. Различие и повторение / Ж. Делез. - СПб.: Петрополис, 1998.- 384 с.
137. Делёз Ж. Что такое философия? / Ж. Делёз, Ф. Гватари. - М.: СПб.: Институт экспериментальной социологии: Алетейя, 1998. - 286 с.
138. Деррида Ж. Жак Деррида в Москве: деконструкция путешествия / Ж. Деррида. - М.: РИК «Культура», 1993.
139. Деструктивные психотехники / [ред. Митрофанова И.]. – С-Пб.: Экслибрис, 2002. – 224 с.
140. Дзьобань О. Віртуальна реальність: метафізичний сенс / О. Дзьобань, С. Жданенко. - [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-metafizicheskiy-smysl>
141. Дилигенский Г. «Конец истории» или смена цивилизаций? / Г. Дилигенский // Вопросы философии. – 1991. – № 3. – С. 29-42.
142. Дондурей Д. Великая виртуальная революция / Д. Дондурей // Знание - сила.- 2003.- №3.- С. 21 - 27.
143. Дубовицкая Д. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры - [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/znachenie-protsesss-virtualizatsii-v-sovremennom-prostranstve-kultury>
144. Дубровский Д. Новая реальность: человек и компьютер / Д. Дубровский // Полигнозис. - 2003. - № 3. - С. 20 - 32.
145. Дубровский Д. Новое открытие сознания? / Д. Дубровский // Вопросы философии. - 2003. - № 7. - С. 92 - 112.

146. Дубровский Д. Проблема духа и тела: возможности решения / Д. И. Дубровский // Вопросы философии. - 2002. - № 10. - С. 92 - 107.
147. Дранникова Г. Развитие и формирование информационной культуры специалиста в системе непрерывного образования. — // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://libconfs.narod.ru/2004/s9/s9p>
148. Дэвидсон Д. Об идее концептуальной схемы // В кн.: Аналитическая философия. Избранные тексты. (Сост. А.Ф.Грязнов). - М., Изд-во МГУ. Стр. 144-159.
149. Дюркгейм Социология. Ее предмет, метод, предназначение / Э. Дюркгейм. - М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2006. — 352 с.
150. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни / Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология. / Пер. с англ., нем., фр. сост. и общ. ред. А. Красникова. – М.: Канон+, 1998. – 432 с.
151. Дятлов С. Методологическая конвергенция и анализ макропараметров сетевой экономики / С. Дятлов. – Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/15896a019d9710ebc3256a33003a76>
152. Дьячук И. Социальная коммуникация / И. Дьячук // Социально-гуманитарные знания.- 2006 - № 1- С. 288 - 301.
153. Еляков А. Информационный тип социального неравенства / А. Еляков // Социс. – 2004. – №8. – С. 95 – 101.
154. Емелин В. Виртуальная реальность и симулякры / В. Емелин. – Электронный ресурс. – Режим доступа: [http:// www.c-newtech.ru](http://www.c-newtech.ru)
155. Емелин В. Постиндустриальное общество и культура постмодерна / В. Емелин // Философские науки.- 1998.- №1.- С. 3-17.
156. Жижек С. Киберпространство или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. - 1998. - №1. - С. 119 - 128.

157. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/projects/articles/refinf.shtml>
158. Жолудь Р. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? / Р. Жолудь // Вестник ВГУ. – Серия гуманитарные науки. — 2003. — №1. – С.252-257.
159. Закон України «Про Національну програму інформатизації» // Відомості Верховної Ради. – 1998. – №27-28. – Ст.181.
160. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки»
161. Законі України «Про інформацію»
162. Законі України «Про Національну програму інформатизації»
163. Зборовский Г. Пространство и время как формы социального бытия / Г. Зборовский. - Свердловск: Изд-во Свердловского ун-та, 1974.
164. Згуровский М. В водовороте глобализации: вызовы и возможности / М. Згуровский // ЗН. – 2001. – №45. – С. 12
165. Землянова Л. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура / Л. Землянова // Вест. Моск. ун-та. — Сер. 10. — 1999. — №2. — С.58 — 69.
166. Зиндер Е. Новое системное проектирование: информационные технологии и бизнес-реинжиниринг / Е. Зиндер [Электронный ресурс]: Режим доступа: [www.osp.ru/dbms/1995/04/38.htm]
167. Зиммель Г. Созерцание жизни / Г. Зиммель // Избранное: в 2-х т. - Т. 2. / Пер. с нем. Н. Вокач, И. Ильина - М.: Юрист, 1996. - 607 с.
168. Зубрилин А. Эмигрировавшие в Интернет / А. Зубрилин, Р. Александрова // Человек. - 2002. - № 4. - С. 131 - 137.

169. Зуев А. Онлайн-сообщества в «новой экономике» / А. Зуев, Л. Мясникова // *Мировая экономика и международные отношения*. - 2002. - №11. - С. 15-22.
170. Иванов В. Интернет в формировании диалогического пространства в социокультурной среде / В. Иванов // *Мир психологии*. - 2000. - № 2. - С. 51 - 56.
171. Иванов Д. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Д. Иванов. - СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. - 224 с.
172. Иванов Д. Императив виртуализации: Современные теории общественных изменений / Д. Иванов. - СПб: Изд-во СПб. ун-та, 2002. - 212с.
173. Иванов Д.В. Критическая теория и виртуализация общества / Д.В. Иванов // *Социс*. - 1999. - №1. - С. 32-40.
174. Игнатьев В. Социальная система как информационное взаимодействие// [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://aup.ru/library/sotsialnaya-sistema-kak-informatsionnoe-vzaimodeistvie/1122>
175. Идея информационного общества и Internet. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.rsoft.ru/most/Re-view/obO1dec.htm>
176. Изменение представлений о пространстве и времени и развитие средств передвижения / Вальковская В. // *Философия и общество*. - 1999. - №5. - С.48-70.
177. Иконникова Н. К проблеме взаимодетерминации способов бытия человека / Н. Иконникова // *Философские науки*. - 2003. - № 8. - С. 125 - 138.
178. Ильин В. Виртуальное, идеальное, информация / В. Ильин // *Свободная мысль - XXI*. - 2004. - № 9. - С. 127 - 140.
179. Инглегарт Р. Культурный сдвиг в зрелом индустриальном обществе / Р. Инглегарт // *Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология под ред. В.Л.Иноземцева*. - М.: «Academia», 1999. - С. 245 - 260.

180. Иноземцев В. Собственность в постиндустриальном обществе и исторической перспективе / В. Иноземцев // Вопросы философии. - 2000. - №12. - С.3 - 13.
181. Иноземцев В. Перспективы постиндустриальной теории в меняющемся мире / В. Иноземцев // Новая индустриальная волна на Западе: антология / под ред. В.Л. Иноземцева. - М.: Academia, 1999. - 640с.
182. Интеллектуальные обучающие системы и виртуальные учебные организации: Монография/ В. Голенков, В. Тарасов, О. Елисеева и др.: Под ред. В. Голенкова и В.Тарасова. – Мн.: БГУИР, 2001. – 488 с.
183. Информационное общество/ [сост. Лактионов А.]. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 507 с.
184. Ионин Л. Социология в обществе знаний: от эпохи модерна к информационному обществу / Л. Г. Ионин. - М.: Изд. Дом ГУ ВШЭ, 2007. - 431 с.
185. Каган М. Метаморфозы бытия и небытия / М. Каган // Вопросы философии.-2001.- № 6.- С.52-67.
186. Каган М. Философия культуры: Учебное пособие. – СПб.: Петрополис, 1996. – 415 с.
187. Казарян В. Новая познавательная ситуация в исследованиях сложных систем. - М., 1990. – 165 с.
188. Каледин Д. Хаос, сеть и научные исследования / Д. Каледин //НГ-наука.- 2000.- 20 декабря.- С. 3.
189. Каменская Т. Социальное знание и виртуализация социальной реальности. Монграфия / Т. Каменская. – Одесса: Астропринт, 2009. – 280 с.
190. Канке В. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. - М.: Логос, 2000. – 320 с.
191. Кант И. Критика чистого разума / И. Кант // Кант И. Сочинения: в 6 т. Т. 3. - М.: Мысль, 1964. — 799 с.

192. Кант И. О первом основании различения сторон в пространстве / И. Кант // Кант И. Сочинения: в 6 т. Т.2. - М.: Мысль, 1964. -510 с.
193. Кант И. О форме и принципах чувственно воспринимаемого и умопостигаемого мира / И. Кант // Кант И. Сочинения: в 6 т. Т.2. - М.: Мысль, 1964. - 510 с.
194. Кант И. Об основанном на априорных принципах переходе от метафизических начал естествознания к физике / И. Кант // Кант И. Соч. в 6 т. Т. 6. — М. : Мысль, 1966. -С. 597.
195. Кант И. О форме и принципах чувственно воспринимаемого и умопостигаемого мира / И. Кант // Кант И. Сочинения: в 6 т. Т.2. - М. : Мысль, 1964. - 510 с.
196. Капитанов В. Проектный процесс: управление и обоснование. Учебное пособие/ В. Капитанов – Одесса-Севастополь: Арт-принт, 2008. – 256 с.
197. Капитанов В. Проектный процесс: управление и обоснование. Учебное пособие/ В. Капитанов – Одесса-Севастополь: Арт-принт, 2008. – 256 с.
198. Кара-Мурза С. Манипуляция сознанием / С. Кара-Мурза. - М.: Алгоритм, 2002. - 468 с.
199. Касавин И. Знание и коммуникация: к современным дискуссиям в аналитической философии / И. Касавин // Вопросы философии. —№6. — 2011. — С. 173-186.
200. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. - Екатеринбург: У-Фактория, 2004. - 328 с.
201. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура / М. Кастельс. - М.: ГУ ВШЭ, 2000. - 608 с.

202. Кастельс М. Информационное общество и государство благосостояния: Финская модель / М. Кастельс, П. Химанен. – М.: Логос, 2002. – 224 с.
203. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / Под редакцией В. Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 640 с.
204. Кевбрин Б. Научно-информационная деятельность в социальном управлении / Б. Кевбрин, П. Кежватов // Общество. Культура. Управление. - М., 2001. - С. 154-161.
205. Кевбрин Б. Развитие. Детерминизм. Закон / Б. Кевбрин. - М.: Моск. ун-т потребит. кооп., 1998. - 244 с.
206. Келле В. Соотношение детерминизма и системности в методологии социального познания / В. Келле // Вопросы философии. – 1983. – № 6. – С. 49-57.
207. Кемеров В. Время социальное и пространство социальное / В. Кемеров // Современный философский словарь / Под общей ред. д.ф.н. проф. В. Е. Кемерова — 2-е изд. - Москва, Минск. - 1998. - С.166.
208. Кизима С. Интернет в России: влияние на социальную стратификацию / С. Кизима. - Режим доступа: URL: <http://www.virtual.ru/vculture/seminar/Kizima.html>
209. Князева Е. Конструктивизм в эпистемологии и науках о человеке (материалы «круглого стола») / Е. Князева // Вопросы философии. – 2008. – № 3. –С. 3-9.
210. Ковальзон М. О специфике пространства и времени как категорий социально- философской теории / М. Ковальзон, Р. Эпштейн // Философские науки. — 1988. — № 8. - С. 18-28.

211. Коган В. Теория информационного взаимодействия: Философско-социологические очерки / В. Коган.- Новосибирск: Изд-во НГУ, 1991.-320 с.
212. Кожевников С. Социум в структурах жизненного мира: методологический инструментарий исследования. - [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://www.isras.ru/files/File/Sociologymagazin/Socmag_02_2008/01_Kozhevnikov.pdf
213. Койре А. От замкнутого мира к бесконечной вселенной / А. Койре. — М.: «Логос», 2001. — 288 с.
214. Кордобовский О. Человек в информационном пространстве / О. Кордобовский, С. Политыко // Человек.- 1999. - № 6.- С. 104- 112.
215. Кормер В. О карнавализации как генезисе «двойного сознания» / В. Кормер // Вопросы философии.- 1991.- №1.- С. 166 - 185.
216. Кормер В. Человек плюс машина / В. Кормер // Вопросы философии.- 1997.- № 8.- С. 77 - 112.
217. Королев С. Параллельная жизнь: человек в интернете/ С. Королев // Философские науки. – 2010. – №9. – С. 112-129.
218. Король А. Общение и проблемы дистанционного образования / А. Король // Вопросы философии. – №6. – 2011. – С.173-186.
219. Коротникова Н. Социальные последствия развития Интернет как средства производства сетевых коммуникаций / Н. Коротникова // Социс. – 2007. – №2. – С. 73 - 82.
220. Кошкин К. Алгоритмическое обеспечение управления проектами виртуальных производств в судостроении: Монография / К. Кошкин, А. Павлов. – Херсон: Олди-плюс, 2001. – 178 с.
221. Крушанов А. Современный образ мира: признаки скрытой виртуализации / А. Крушанов // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. - М.: Прогресс - Традиция, 2004.- С. 108-143.

222. Крючков Ю. Методология и методы социального проектирования / Ю. Крючков. — М.: Союз, 1997.- 176 с.
223. Кузнецов М. Виртуальная реальность - техногенный артефакт или сетевой феномен? / М. Кузнецов // Виртуалистика: Экзистенциальные и эпистемологические аспекты.- М.: Прогресс - Традиция, 2005.- С. 62 - 91.
224. Кузьменкова Л. Место социального детерминизма в системе категорий исторического материализма/ Л. Кузьменкова // Детерминация социального познания / сборник научных трудов. – Ленинград: ЛГПИ им. Герцена, 1983. – С. 83 – 97.
225. Курбатов В. Социальная работа для студентов вузов/ В. Курбатов. – Ростов-н-Д: Феникс, 2004. – 160 с.
226. Курбатов В. Социальное проектирование: Учебное пособие / В. Курбатов, О. Курбатова. – Ростов-н-Д.: Феникс, 2000. – 412 с.
227. Курлов А. Методология социального моделирования / А. Курлов. - Уфа : Автор-Проект, 2000. - 284 с.
228. Курлов А. Основы информационной аналитики / А. Курлов, В. Петров. – М.: «Юрист», 2009. – 350 с.
229. Кучинский С. Что придет на смену индустрии современных технологий? / С. Кучинский // ЗН. – 2001. – №46. – с.3.
230. Лавренчук Е. Аутопойезис социальных сетей интернет-коммуникаций / Е. Лавренчук // Вестник Российского гос. гуманит. ун-та. - 2009. - № 12. — С. 48-56.
231. Лапкина И. Проектный анализ. Теоретические основы оценки проектов на морском транспорте: Учебное пособие/ И. Лапкина, Л. Павловская, Т. Болдырева, Т. Шутенко / Под общ. ред. Лапкиной И. – Одесса: ОНМУ, 2008. – 315 с.
232. Левин С. Метафизика и общая теория социальной реальности Дж. Сёрла / С. Левин. – [Электронный ресурс] : Режим доступа:

<http://cyberleninka.ru/article/n/metafizika-i-obschaya-teoriya-sotsialnoy-realnosti-dzh-syorla>

233. Лейбниц Г.-В. Новые опыты о человеческом разумении / Г.-В. Лейбниц // Сочинения: в 4-х тт. - Т. 2. -М.: Мысль, 1983.

234. Лем С. Сумма технологий / Станислав Лем. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 668 с.

235. Лобанков И. Современные концепции виртуальной реальности// Вестник ПАГС. – 2015. – с. 98-102. – [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://vestnik.pags.ru/vestnik/archive/Arhiv46/Lobankov.pdf>

236. Лой А. Социально-историческое содержание категорий время и пространство / А. Лой. - Киев: Наукова думка, 1978. — 135 с.

237. Лосев А. Античная философия и общественно-исторические формации// Античность как тип культуры / А. Лосев и др. - М.: Наука, 1988.

238. Лотман Ю. Культура и взрыв / Ю. Лотман. - М.: Гнозис; Издательская группа «Прогресс», 1992. - 272 с.

239. Лукасевич Я. О детерминизме / Я. Лукасевич // Вопросы философии. – 1995. – №5. – С. 60-71.

240. Луков В. Социальное проектирование: Учеб. пособие. — 3-е изд., перераб. и доп. / В. Луков. — М.: Изд-во Моск. гуманит.-социальн. академии: Флинта, 2003. — 240 с.

241. Луман Н. Общество как социальная система Пер. с нем./ А. Антоновский. М: «Логос», 2004. - 232 с.

242. Луман Н. Реальность массмедиа / Н. Луман; пер. А. Ю. Антоновского. - М.: Праксис, 2005: - 256 с.

243. Луман Н. Самоописания / Н. Луман ; пер. с нем. Б. Скуратов, К. Тимофеева. - М.: «Логос», 2009. - 320 с.

244. Луман Н. Социальные системы. Очерк общей теории: пер. с нем. / Н. Луман; пер. И. Д. Газиева; под. ред. Н. А. Головина. - СПб.: Наука, 2007. - 648 с.
245. Луман Н. Теория общества / Теория общества. Фундаментальные проблемы, под ред. А. Филиппова / Н. Луман. - М. : Канон-Пресс- Центр: Кучково поле, 1999. -416 с.
246. Любутин К. Идеальное как взаимоотражение субъекта и объекта / К. Любутин, Д. Пивоваров // Философские науки. – 1988. – № 10. – С.23.
247. Ляхов И. Социальное конструирование / И. Ляхов. - М.: Наука, 1970.-304 с.
248. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / М. Маклюэн. - М.: Академический проект, 2005. - 496 с.
249. Маклюэн М. Автоматизация. Учиться жить. / Сумерки глобализации // М. Маклюэн. - М.: ООО «Изд-во АСТ», 2004.-507 с.
250. Малимон В. Віртуальне спілкування і самотність людини / В. Малимон. – [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://vestnikzgia.com.ua/article/view/57514/53790>
251. Мальковская И. Профиль информационно - коммуникативного общества / И. Мальковская // СОЦИС.- 2007.- № 2.- С. 76-85.
252. Манифест киберрелигии [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.zhurnal.ru/7/manifest.html>
253. Манюшис А. Виртуальное предприятие как эффективная форма организации внешнеэкономической деятельности компании / А. Манюшис, В. Смольянинов, В. Тарасов. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://www.ptpu.ru/issues/4_03/16_4_03.htm
254. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма / Н. Маньковская. - СПб.: Алетейя, 2000. - 347 с.

255. Маркузе Г. Одномерный человек / Г. Маркузе. - М.: ООО «Изд - во АСТ», 2002.- 526 с.
256. Мартинюк Е. Конвергентні процеси у релігійному житті другої половини ХХ століття / Е. Мартинюк // Компаративістські дослідження релігії: наука і релігія: проблеми діалогу. – 2002. – Вип.1 – С. 37 – 49.
257. Массовая коммуникация в формировании современного социокультурного пространства. Круглый стол // Социс.-2000. -№ 7 - С. 73 - 82.
258. Материалисты Древней Греции. Собрание текстов Гераклита, Демокрита и Эпикура. - М.: Гослитиздат, 1955. - 238 с.
259. Мах Э. Анализ ощущений и отношение физического к психическому /Э. Мах. – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2005. – 304 с.
260. Мах Э. Познание и заблуждение. Очерки по психологии исследования / Э. Мах. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. - С. 327.
261. Мертон Р. Социальная теория и социальная структура / Р. Мертон. - М.: АСТ, 2006. - 873 с.
262. Метлер-Мейбом Б. Социальные цены в информационном обществе: размышление о коммуникативной экологии. Информационная революция: наука, экономика, технология / Б. Метлер-Мейбом. – Москва: ИНИОН РАН, 1993. – С. 161-174.
263. Методика оценки некоммерческих инвестиционных проектов. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.kirovreg.ru/econom>
264. Микешина Л. Детерминация естественнонаучного познания / Л. Микешина. - Л: Изд. Ленинградского госуниверситета, 1977. - 174 с.
265. Микешина Л. Философия познания / Л. Микешина.- М.: Прогресс - Традиция, 2002.- 622 с.

266. Миронов В. Коммуникативное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии / В. Миронов // Вопросы философии. - 2006. - № 2. - С. 27 - 43.

267. Монахова Е. Моделирование бизнеса - наука или искусство? / Е. Монахова // PCWeek. - 1998. - № 16. - С.44-46

268. Моисеев Н. Высокое соприкосновение. Общество, человек и природа в век микроэлектроники, информатики и биотехнологии / Н. Моисеев, И. Фролов // Вопросы философии. - 1984. - № 9. - С. 24-41.

269. Моисеев Н. Универсальный эволюционизм: (Позиция и следствия) / Н. Моисеев // Вопросы философии. - 1991. - № 3. - С. 3-28.

270. Моисеев Н. Н. Универсум. Информация. Общество. — М.: Устойчивый мир, 2001. — 200 с.

271. Моль А. Социодинамика культуры. Изд. 3-е. / А. Моль. — М.: Издательство ЛКИ, 2008.-С. 364.

272. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие / Пер. с франц. В. Власюка, Ю. Кичатова и А. Теймана. - М.: Мир, 1966. - 352 с.

273. Момджян К. Методологическая функция исторического материализма / К. Момджян // Общество как предмет социально-философского исследования. - М., 1987.

274. Мотрошилова Н. О лекциях Ю. Хабермаса в Москве и об основных понятиях его концепции // Ю. Хабермас. Демократия. Разум. Нравственность. Московские лекции и интервью. - М., 1995.

275. Нагаева И. Виртуальное образовательное пространство вуза как эффективная форма организации педагогического процесса / И. Нагаева // [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://knigainformatika.com/literatura_spisok/virt_obr_prost.pdf

276. Назарчук А. Идея коммуникации и новые философские понятия XX века / А. Назарчук // Вопросы философии. - №5. - 2011. - С.157-166.

277. Назарчук А. Сетевое общество и его философское осмысление / А. Назарчук // Вопросы философии. - 2008. - № 7. - С. 61-75.
278. Назарчук А. Социальное время и социальное пространство в концепции сетевого сообщества / А. Назарчук // Вопросы философии. – 2012. – №9. – С. 56 – 67.
279. Нариньяни А. Между эволюцией и сверхвысокими технологиями: новый человек ближайшего будущего / А. Нариньяни // В.ф. – 2008. – №4. – С. 3 – 18.
280. Наумова Н. Жизненные стратегии человека в переходном обществе / Н. Наумова // Социологический журнал. – 1995. – №2. – С.5-22
281. Національна комісія державного регулювання у сфері зв'язку та інформатизації – [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.nkrzi.gov.ua/index.php?r=site/index&pg=90&language=ru>
282. Негодаев И. Информатизация культуры / И. Негодаев. - Ростов н/Д: Книга, 2003. - 319 с.
283. Негодаев И.А. На путях к информационному обществу. – Ростов-на-Дону: Изд-во ДГТУ, 1999. – 392 с.
284. Нейсбит Дж. Мегатренды / Д. Нейсбит; пер. с англ. М. Левина. — М: ООО «Издательство АСТ»: ЗАО НПП «Ермак», 2003. — 380 с.
285. Неклесса А. Паке экономикана, или эпилог истории / А. Неклесса // Новый мир.- 1999.- № 9.- С. 97 - 116.
286. Нехаев С. Основные определения и понятия прикладной интернетики / С. Нехаев, Н. Кривошеин.: ВЭБ-ПЛАН Групп, 2001. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.iis.ru/glossary/infenvironment.ru.html>
287. Николай Кузанский. Избр. филос. соч. Об ученом незнании. Об уме. О неинном. О бытии возможности / Николай Кузанский. - М., 1937. - 363 с.

288. Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / [ред. Иноземцев В.]. – М.: Academia, 1999. – 640 с.
289. Новые информационные технологии и судьбы рациональности в современной культуре (Материалы круглого стола) // Вопросы философии. - 2003.-№ 12.-С. 3-52.
290. Носов Н. Виртуальная реальность / Н. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152-164.
291. Носов Н. Виртуалистика / Н. Носов // Философские науки.- 2000.-№4. - С. 142-145.
292. Носов Н. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития / Н. Носов.- М.:ИТАР, 1999.- 160 с.
293. Носов Н. Виртуальная психология / Н. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 263 с.
294. Ньютон И. Математические начала натуральной философии / И. Ньютон ; Пер. с лат. и прим. А. Н. Крылова, ред. и предисл. Л. С. Полака. - М.: Наука, 1989. - 688 с.
295. Оксинайд К. Типология организационных культур Герта Хофстеда / К. Оксинайд. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.cfin.ru/management/people/culture/Hofstede.shtml>
296. Опенков М. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. д-ра филос. наук / М. Опенков. – М., 1997. – 38с.
297. Орехов С. Виртуальная реальность: исследование онтологических и коммуникационных основ: дисс. ... д-ра филос. наук / С. Орехов. - Омск, 2002. - 332 с.
298. Орехов С. Поиск виртуальной реальности: Монография / С. Орехов. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. – 184 с.
299. Орлов А. Виртуальная реальность: Пространство экранных культур как среда обитания. - М.: Изд-во «ГЕО», 1997. - 336 стр.

300. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс
http://pstgu.ru/download/1180624504.vosstanie_mass.pdf
301. Ортега-и-Гассет Х. Человек и люди // Избранные труды / пер. с исп. М.: Изд-во «Весь Мир», 1997. – 704 с.
302. Ортега-и-Гассет, Х. Размышления о технике / Х. Ортега-и-Гассет // Вопросы философии. - 1993. - № 10. - С. 32 - 68.
303. Олещук П. Технологія використання інтернет-форумів у політичній комунікації. – [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://vuzlib.com/content/view/1155/89>
304. Павлова Е. Сознание в информационном пространстве / Е. Павлова . – М.: Academia, 2007 . – 684 с.
305. Павлова Е. Человек Возможный против Человека Действительного: к вопросу об опосредованности мышления семиотическим механизмом / Е.Д. Павлова // Вопросы гуманитарных наук. – 2007. – №1. – С. 99–101.
306. Павлова Формы культуры информационного общества
http://www.ifarcom.ru/files/Monitoring/pavlova_form_cult_io.pdf
307. Пальчинская М. Интернет как пространство социальных коммуникаций/ М. Пальчинская //Научное познание: методология и технология. – 2012. – вып.1(28). – С. 118–123.
308. Пальчинська М. Віртуалізація релігійного життя / М. Пальчинська // Науковий вісник ХДПУ.– Серія «Філософія». – 2006. – Вип.22. – С. 29 – 36.
309. Пальчинская М. Воздействие виртуального пространства на социокультурную реальность современного общества / М. Пальчинская // STUDIA UNIVERSITATIS MOLDAVIE. – 2013. – Nr.10 (70). – С. 67-71.

310. Пальчинська М. В. Проблеми соціальної адаптації безпритульних дітей в Україні / М. Пальчинська // Наукове пізнання: методологія та технологія. – Вип. 2 (29). – 2012. – С. 113-118.
311. Парсонс Т. Система современных обществ: пер. с англ. / Т. Парсонс; пер. Л. Седова, А. Ковалева; под ред. М. Ковалевой. - М.: Аспект Пресс, 1997. - 270 с.
312. Пейтел К., Мак-Картни М. П. Секреты успеха в электронном бизнесе/ Пер. с англ. под ред. Г. С. Осипова. – СПб: Питер, 2001.
313. Песков Д. Интернет в российской политике: утопия и реальность / Д. Песков // Политические исследования. - 2002. - №3. - С. 31 – 46.
314. Песков Д. Интернет-пространство: состояние премодерна? // Политические исследования. - 2003. - №5. - С. 46-55.
315. Петров Л. Массовая коммуникация и культура / Л. Петров.- СПб.: СПбГУКИ, 2004.- 371 с.
316. Петров-Стромский В. Эстетика нормы, эстетика идеала, эстетика виртуальности / В. Петров-Стромский // Вопросы философии. - 2005. - № 5.- С. 68-81.
317. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. Психология интеллекта генезис числа и ребенка. Логика и психология / Ж. Пиаже. - М.: Просвещение, 1969. - 659 с.
318. Пиаже Ж. Психология интеллекта / Жан Пиаже [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.koob.ru/piaget/psychology_intellect
319. Платон. Сочинения / Платон. -М., 1971. - Т. 3. -Ч. 1. -542 с.
320. Плотинский Ю. Модели социальных процессов: учебн. пособие для вузов / Ю. Плотинский. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Логос, 2001. - 296 с.
321. Поппер К. Открытое общество и его враги. Т. 1: Чары Платона./ К. Поппер. - М.: Культурная инициатива, 1992. — 448 с.

322. Поппер К. Логика социальных наук / К. Поппер // Вопросы философии. - 1992. - № 10. - С.65-75.
323. Поцепцов Г. Информационные войны / Г. Поцепцов. - М.: Рефл-бук. Киев: Ваклер, 2000. - 576 с.
324. Поцепцов Г. Трансформации человечества под влиянием Интернета [Электронный ресурс] Режим доступа: http://osvita.mediasapiens.ua/trends/1411978127/transformatsii_chelovechestva_pod_vliyaniem_interneta/
325. Почепцов Г. Теория коммуникации / Г. Почепцов.- М.: Рефлбук, 2001.- 651с.
326. Прогнозное социальное проектирование: Теоретико-методологические и методические проблемы / Отв. ред. Т.Дридзе. - М.: Наука, 1994. – 215 с.
327. Пригожин И. От существующего к возникающему время и сложность в физических науках / И. Пригожин, И. Стенгерс. - М., 1984. - 257 с.
328. Пригожин И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой / И. Пригожин, И. Стенгерс/ пер. с англ. Ю. Данилова; общ. ред. В. Аршинова. – М.: Прогресс, 1986. – 431 с.
329. Пунченко О. Цивилизационное измерение истории человечества: [монография], – Одесса: Астропринт, 2013. – 448 с.
330. Пэнто Р. Методы социальных наук / Р. Пэнто, М. Гравитц; Под. ред. В. Туманова. - М.: Прогресс, 1972. - 607 с.
331. Радаев В. Социальная стратификация / В. Радаев, И. Шкаратан. - М., 1996.
332. Райсс М. Границы «безграничных» предприятий: перспективы сетевых организаций // Проблемы теории и практики управления. - №1. - 1997. – с. 47-58.

333. Ракитов А. Информация, наука, технология в глобальных исторических изменениях / А. И. Ракитов. - М.: ИНИОН РАН, 1998. - 104 с.
334. Ракитов А. Философия компьютерной революции / А. Ракитов. – М.: РАН ИНИОН, 1991. – 287 с.
335. Ракитов А. Цивилизация, культура, технология и рынок / А. Ракитов // Вопросы философии. – 1992. – № 5. – С. 3 - 15.
336. Рассел Б. История западной философии. В 3 т. Т. 3. - 3-е изд. / Б. Рассел. - Новосибирск: Изд-во Новосиб. ун-та, 2001. - С. 695.
337. Рассел Б. Человеческое познание, его сферы и границы / Б. Рассел. — Киев: Ника-Центр: Вист-С, 1997. — 556 с.
338. Резник Ю. Введение в социальную теорию: Социальная системология / Ю. Резник. - М.: Наука, 2003. - 525 с.
339. Ринкявичус Л. Концепция общности и ее специфика в виртуальном пространстве / Л. Ринкявичус, Э. Буткявичене // Вопросы философии. – 2007. – №7. – С. 3 – 11.
340. Розин В. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда. – [Электронный ресурс]: Режим доступа:http://iph.ras.ru/elib/Vliyan_Internet_1.html
341. Розин В. Виртуальные реальности: природа и область применения / В. Розин // Социально-политический журнал.- 1997.- № 6.- С. 183-197.
342. Розин В. Техника и социальность / В. Розин // Вопросы философии. - 2005. - № 5. - С. 95 - 107.
343. Розин В. Философия техники. От египетских пирамид до виртуальных реальностей / В. Розин. - М.: NOTA BENA, 2001.- 357 с.
344. Розин В. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание / В. Розин.- СПб., 2000. - 302 с.

345. Розина И. Виртуальные исследовательские сообщества: от зарубежных моделей к отечественным примерам // Образовательные технологии и общество. - 2009. - № 2. - С. 389-408.
346. Розина И. Интернет-сообщество специалистов в области коммуникации. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: www/auditorium.ru/conf/conf_fulltext/rozina.pdf
347. Романовский Н. Интерфейсы социологии и киберпространства / Н. Романовский // Социс. - 2001. - № 1. - С.22-35.
348. Рузавин Г. Самоорганизация и организация в развитии общества / Г. Рузавин // Вопросы философии. – 1995. – № 8. – С. 63 - 72.
349. Становление: бытие и небытие: коллективная монография / ред. Н. Рыбаков. - Уфа, 2001.
350. Саймон Г. Науки об искусственном / Г. Саймон. - М.: Иностранная литература, 1972.- 142 с.
351. Сакайя Т. Стоимость, создаваемая знанием или История будущего// Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / Под редакцией В. Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 640 с.
352. Самохвалова В. Информационные войны: культура против человека / В. Самохвалова // Полигнозис. - 2002. - № 1. - С. 82 - 99.
353. Сартр Ж.П. Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии М.: Логос, 2000.
354. Серл Дж. Конструирование социальной реальности / Дж. Серл. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psyberlink.flogiston.ru/internet/bits/searle.htm>
355. Сетевая студия социальной рекламы. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://golota.kiev.ua/netgorod/SSR.htm>

356. Симанов А. Метафизические представления о пространстве. Ч. 1: Философское введение / А. Симанов // Философия науки. - 2007. - № 4 (35). - С. 19-32.
357. Скворцов Л. Информационная культура и цельное знание / Л. Скворцов. – М.: РАН ИНИОН, 2001. – 288 с.
358. Слотердаjk П. Сферы: Макросферология. В 3 т. Т. II. Глобусы [Текст] / П. Слотердаjk. - СПб.: «Наука», 2007. - С. 153.
359. Советов Б. Моделирование систем / Б. Советов, С. Яковлев. - М.: Высшая школа, 2001. – 343 с.
360. Соколов Б. Генезис истории / Б. Соколов. - СПб.: Алетейя, 2004. 370 С.
361. Соколов Б. Гипертекст истории / Б. Соколов. - СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. – 193 с.
362. Соціальне сирітство в Україні: Експертна оцінка та аналіз існуючої в Україні системи утримання та виховання дітей, позбавлених батьківського піклування / Л. Волинець, Н. Комарова, О. Антонова-Турченко, І. Іванова, І. Пеша. — К.: Держ. Ін-т проблем сім'ї та молоді, 1998. — 120 с.
363. Соколова А. Электронная коммерция: мировой и российский опыт / А. Соколова, Н. Геращенко— М.: Открытие системы, 2000. – 128 с.
364. Сокулер З. Спор о детерминизме во французской философской литературе / З. Сокулер // Вопросы философии. – 1993. — № 2. – С. 140 - 149.
365. Соловьев А. Культура информационного общества: учебное пособие. – М.: Директ-Медиа, 2013. – 276 с.
366. Солопов П. Виртуалистика и философия / П. Солопов. - М., Высший ин-т управления, 2000. - 49 с.
367. Сорокин П. Система социологии. Т.2. Социальная аналитика: Учение о построении сложных агрегатов/ П. Сорокин. – М: Наука, 1993. – с.

368. Сорокин П. Социальная и культурная динамика / П. Сорокин. - М. : Политиздат, 1992.
369. Сорокин П. Социальное время: Опыт методологического и функционального анализа// Социологические исследования / П. Сорокин, Р. Мертон. - 2004. - №6.
370. Сорокин П. Человек. Цивилизация. Общество / П. Сорокин / Общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Согомонов ; Пер. с англ. - М. : Политиздат, 1992. - 543 с.
371. Сорос Дж. К глобальному открытому обществу [Электронный ресурс]: <http://old.russ.ru/journal/peresmot/98-04-09/soros.htm>
372. Социальная система как информационное взаимодействие: коллективная монография / В.И. Игнатъев, Т.В. Владимирова, А.Н. Степанова. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2009. – 308 с.
373. Спенсер Г. Синтетическая философия / Г. Спенсер. - Киев: Нико - Центр, Вист, 1997. - 512 с.
374. Стивенсон С. Уличные дети / С.Стивенсон // Социологический журнал. — 2000. — № 3–4. — С. 87–97.
375. Степанов В. Інформаційне суспільство: концептуальний аспект філософії. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ic.ac.kharkov.ua/RIO/kultura31/12.pdf>
376. Степин В. Эпоха перемен и сценарии будущего / В. Степин. – М.: Институт философии, 1996. – 175 с.
377. Степин В. Саморазвивающиеся системы и постнеклассическая рациональность / В. Степин // Вопросы философии. - 2003. - № 8. - С. 5 - 17.
378. Степин В. Философия науки и техники. / В. Степин, В. Горохов, М. Розов. - М.: Гардарика, 1996. - 400 с.
379. Сторожук А. Объективное и субъективное в восприятии пространства / А. Сторожук // Философия науки. - 2008. - № 4 (39). - С. 77-94.

380. Стриженко А. Виртуальные сообщества как участники компьютерно-опосредованной коммуникации // Мир науки, культуры, образования. - 2010. - №3. - С. 67-69.

381. Сулер Дж. Люди превращаются в электроников. Основные психологические характеристики виртуального пространства [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://flogicton.ru/projects/translat/electronic.html>

382. Сыничиц Г. Информационное общество: стратегический взгляд / Г. Сыничиц // ЗН. – №27. – 2004. – С. 5.

383. Тарасов А. Аксиологический аспект аналитики социокультурной трансформации // Тенденции изменения категорий философии и культурологии в процессе ценностной трансформации общества: сборник материалов II Международной заочной научно-практической конференции (15 февраля 2012 г.). – Краснодар, 2012. – С. 103–111.

384. Тарасов А. Аналитика социокультурной трансформации / А. Тарасов. - [Электронный ресурс] Режим доступа <http://cyberleninka.ru/article/n/analitika-sotsiokulturnoy-transformatsii>

385. Тарасов А. Социокультурная трансформация и мировоззрение. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnaya-transformatsiya-i-mirovozzrenie>

386. Тарасов А. Сущность концепта «социокультурная трансформация». — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-kontsepta-sotsiokulturnaya-transformatsiya>

387. Тарасов А. Теоретико-методологические аспекты аналитики социокультурной трансформации. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/teoretiko-metodologicheskie-aspekty-analitiki-sotsiokulturnoy-transformatsii>

388. Тарасов В. Современные направления искусственного интеллекта / В. Тарасов // Моделирование управления движениями человека.- М.: СпортАкадемПресс, 2003.- С. 9 - 43.
389. Тарт Ч. Измененные состояния сознания / Ч. Тарт / Пер. с англ. Е. Филиной, Г. Закарян.- М.: Эксмо, 2003. - 288 с.
390. Тейяр де Шарден П. Феномен человека / Т. де Шарден. – М. : Айрис-пресс, 2002. – 502 с.
391. Тойнби А. Постижение истории: Пер. с англ. / Сост. Огурцов А.П. - М.: Прогресс, 1991. - 736 с.
392. Томсон Дж. Предвидимое будущее / пер. с англ. Макаровой Н.; общ. ред. Алксеев В. – М: Изд. иностр. лит., 1958. – 174 с.
393. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер,- М.: АСТ, 1999.- 744 с.
394. Тощенко Ж. Социальное проектирование (методологические основы) / Ж. Тощенко // Общественные науки. - 1983. - № 1. - С. 15-31.
- 395.Тройская Н. Виртуальное пространство языковой политики: конфликтность лингвистического сосуществования // ПОЛИС. – 2004. – № 6. – С.62-69.
396. Трофимов В., Панкова Д. Категориальный анализ термина «виртуальность». – [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://tvvlibrary.narod.ru/papers/2010/03.pdf>
397. Тульчинский Г. Скриптизация как проблема и жанр философствования // Философские науки. – 2008. – № 9. – С. 80.
398. Туронок С. Интернет и политический процесс / С. Туронок // Общественные науки и современность.- 2001.- № 2.- С. 51 - 63.
399. Уваров М. Интернет Виртуальное пространство культуры.- СПб., 2000.- С. 149-156.
400. Уилсон К. Паразиты сознания / К. Уилсон. — К: «София», Ltd, 1994.— 320 с.

401. Уитроу Дж. Дж. Естественная философия времени / Дж. Дж. Уитроу. -М.: Прогресс, 1964. -431 с.
402. Урманцев Ю. Общая теория систем. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.sci.aha.ru/ots/OTS_Deistv.pdf
403. Урсул А. Информатизация общества. Введение в социальную информатику / А. Урсул. - М., 1990. - 316 с.
404. Урсул А. На пути к информационно-экологическому обществу / А. Урсул //Филос. Науки. - 1991. - № 5. - С. 3 - 16.
405. Фалько В. Типология реальностей / В. Фалько // Философские науки. - 2005. - № 7. - С. 118 - 132.
406. Фатиев Н. Виртуальность и философские категории грядущего века / Н. Фатиев, М. Точилина // Философия XX века: школы и концепции. – СПб. , 2000.
407. Филиппов А. Социология пространства / А. Филиппов. — СПб.: Изд-во «ВладимирДаль», 2008. – 290 с.
408. Филиппов А. Элементарная социология пространства / А. Филиппов // Социологический журнал. - 1995. - № 1. - С. 45-69.
409. Филиппова Т. Интернет как инструмент социологического исследования / Т. Филиппова // СОЦИС.- 2001.- № 1.- С. 115 – 124.
410. Философский энциклопедический словарь / Подгот. А. Грекулова и др. - 2-е изд. -М.: Сов. энцикл., 1989. - 814 с.
411. Флоренский П. Анализ пространственности и времени в художественных произведениях / П. Флоренский. - М.: Прогресс, 1993. - С.
412. Флоренский П. Значение пространственности // Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. - М.: Мысль, 2000.
413. Флоренский П. Сочинения: В 2 т. / П. Флоренский. - М.: Мысль, 1990. - Т. 2. - 735 с.

414. Фома Аквинский Онтология и теория познания: фрагменты сочинений. – М.: РАН, 2001. – 206.
415. Фома Аквинский Сумма теологий. — [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.xpa-spb.ru/libr/___KATOL/Foma-Akv-Ont02.pdf
416. Франк С. Реальность и человек: Метафизика человеческого бытия / С. Франк. — М.: Республика, 1997. — 296 с.
417. Фриндте В. Публичное конструирование «Я» в опосредствованном компьютером общении / В. Фриндте, Т. Келер, Т. Шуберт // Гуманитарные исследования в Интернете /Под ред. А.Е. Войскунского. - М., 2000. - С. 40 - 54.
418. Фромм Э. Здоровое общество. — М.: АСТ, 2006. - 602 с.
419. Хабермас Ю. Демократия. Разум. Нравственность. - М.: Изд. центр «Academia», 1995. - 245 с.
420. Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / Ю. Хабермас. – СПб.: Наука, 2001. – 380 с.
421. Хайдеггер М. Бытие и время / М. Хайдеггер. - Харьков: Фолио, 2003. – 503 с.
422. Хайдеггер М. Время картины мира / М. Хайдеггер. — М.: Академический проект, 2008. — С. 261.
423. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности / М. Хайм // Исследования по философии современного понимания мира. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.aquarun.ru/aquarius/futurenet/metavirt.html>
424. Хайтин А. Интернет как катастрофа / А. Хайтин // Мир Internet.- 1998.- № 5.- С. 3 - 9.
425. Хакен Г. Синергетика / Г. Хакен. - М.: Мир, 1985. - 404 с.
426. Халапсис А. Социальное прогнозирование и синергетическая модель культуры // Философия, культура, жизнь. – 2006. – Вып. 26. – С.36-48.

427. Хантингтон С. Столкновение цивилизаций / С. Хантингтон.- М.: «Изд-во АСТ», 2006.- 571 с.
428. Харитонов Е., Маханько Н. Понятие социокультурной адаптации. -Краснодар: КГАУ, 2001.
429. Хомяков А. К Всемирному саммиту по проблемам информационного общества / А. Хомяков // Слово – №45. – 2003. – С. 7.
430. Хоружий С. Конституция личности и идентичности в перспективе опыта древних и современных практик себя / С. Хоружий // Вопросы философии.- 2007.- № 1.- С. 75 - 86.
431. Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. Хоружий // Вопросы философии. - 1997. — №6. — С.53 - 68.
432. Цуладзе А. Политическая мифология / А. Цуладзе.- М.: «Алгоритм», 2003. - 381 с.
433. Чернавский Д. Синергетика и информация / Д. Чернавский. - М.: Наука, 2004.
434. Черников В. Общественное пространство: социально-философский анализ / В. Черников. - Воронеж: Изд-во Воронежского ун-та, 1984.
435. Черри К. Человек и информация. - М.: Прогресс, 1972.
436. Шапиро Д. Человек и виртуальный мир: когнитивные, креативные и прикладные проблемы / Д. Шапиро. - М.: Эдиториал, 2000. - 224 с.
437. Шапиро Е. Компьютерные технологии как источник информационной поддержки управленческих решений / Е.Шапиро // Управління проектами та розвиток виробництва. – 2002. – № 1(4). – С.69-74.
438. Шептулин А. Система категорий диалектики / А. Шептулин. – М.: Наука, 1967. - 85с.

439. Шмидт Э. Бестелесные радости. - [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.netslova.ru/schmidt/radosti.html>.
440. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. В 2 т. Т.1: Гештальт и действительность / О. Шпенглер. - М.: Мысль, 1993. – 663 с.
441. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. В 2 т. Т. 2 : Всемирно-исторические перспективы / О. Шпенглер. - М. : Мысль, 1998.
442. Штомпка П. Социология социальных изменений / П. Штомпка; Пер. с англ. под ред. В. Ядова. - М. : Аспект Пресс, 1996. - 416 с.
443. Штофф В. Моделирование и философия / В. Штофф. - М.: Наука. - 1966. - 301 с.
444. Щюц А. Мир, светящийся смыслом / Пер. с нем. и англ. — М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. — 1056 с.
445. Шюц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии /А. Щюц // сост. А. Алхасов. - М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. - 336с.
446. Шюц А. Структуры повседневного мышления / А. Шюц // Социологические исследования. - 1998. — № 2. – с. 45-58.
447. Щербина В. Сетевые сообщества в ракурсе социологического анализа (опыт рефлексии становления «киберкоммуникативного континуума»). Монография. - Бердянск: Изд-во Бердянского государственного педагогического института, 2001. - 252 с.
448. Эйдман И. Интернет - общество будущего / И. Эйдман // Свободная мысль.- 2007.- № 5.- С. 117 - 130.
449. Эко У. Маятник Фуко / У. Эко. – Санкт-Петербург: Симпозиум, 2008.

450. Эко У. Под Сетью / У. Эко // Искусство кино.- 1997.- № 9.- С. 17 - 24.
451. Электронная коммерция: Учебное пособие для служащих государственных организаций и коммерческих фирм / Под общей редакцией Реймана Л. –М.: НТЦ «ФИОРД – ИНФО», 2002. – 217 с.
452. Элиаде М. Оккультизм, колдовство и моды в культуре / М. Элиаде. - М. : «София», 2002. - С. 42-43.
453. Элиас Н. Проект теории цивилизации / Н. Элиас. - СПб.: Университетская книга, 2001.
454. Эпштейн М. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. - М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 270 с.
455. Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодернизма / М. Эпштейн // Звезда. - 1999. - №11. - С. 216 - 227.
456. Юдина К. Медиапространство и символическое пространство / К. Юдина // Философские науки. - 2004. - № 9. - С. 17 - 29.
457. Юзвишин И. Основы информатиологии /2-е изд. – М.: 2010. – 216 с.
458. Юхвид А. Виртуология. Онто-философские аспекты/ А. Юхвид // Философские науки. – 2010. – №9. – С. 103–112.
459. Ярская В. Время в эволюции культуры. Философские очерки / В. Ярская - Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 1989. - 149 с.
460. Ярская В. Пространство и время социальных измерений: Учебник для вузов / В. Ярская, О. Ежов, В. Печенкин, В. Яковлев. - Саратов: СГТУ, 2003. - 274 с. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://ecsocman.hse.ru/text/19196158/>
461. Ясперс К. Смысл и назначение истории / К. Ясперс. - М.: Политиздат (Мыслители XX века), 1991. - 527 с.

462. Anthony R. Management control in nonprofit organizations. — Georgetown, 1990.
463. Baudrillard J. Simulacra and Simulation / J. Baudrillard. - University of Michigan Press, 1994. - 320 p.
464. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997.
465. Biegel S. Beyond Our Control? Cambridge: TheMITPress, 2003. - 226 p.
466. Briggs J., Peat F. Looking glass Universe: Emerging science of wholeness / J. Briggs, F. Peat. - N. Y.; L.: Fontana paperbooks. 1984. - 320 p.
467. Castells M. The Rise of the Network Society/ M. Castells. - Oxford, 1996. - 376 p.
468. Carley K., Newell A. The Nature of the Social Agent // J. Of Mathematical Sociology. 1994. N 19 (4). P. 221-262.
469. Cobb J. A spiritual experience of cyberspace / J. Cobb // Technology in soc. - N.Y.: etc., 1999. - Vol. 21. - № 4. - P. 393 - 407.
470. Competing visions, complex realities: Social aspects of the information society / J. Schement, L. Lievrouw (eds.). - Norwood, NJ: Ablex, 1987;
471. Computerization and controversy: value conflict and social choices. 2nd ed. / Ed. by R. Kling. - N. Y., 1996. - 758 p.
472. Donath J. Identity and deception in the Virtual community <http://www.media.mit.edu/Judith/Identity/IdentityDeception.html>
473. Drucker P. Beyond the information revolution <http://www.theatlantic.com/past/issues/99oct/9910drucker.htm>
474. Drucker P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society / P. Drucker. - N.Y., 1969. - 184 p.

475. Drucker P. The Next Information Revolution Электронный ресурс:
Режим доступа: <http://www.s-jtech.com/Peter%20Drucker%20-%20the%20Next%20Information%20Revolution.pdf>
476. Dutta S., Mia I., Geiger Th., Herrera E.T. How Networked Is the World? Insights from the Networked Readiness Index 2009-2010. URL <http://www.weforum.org/documents/GITR10/index.html>. - P. 3-4.
477. Espy S. Handbook of Strategic Planning for Nonprofit Organisations. — N.Y., 1992.
478. Giddens A. New Rules of Sociological Method: A Positive Critique of Interpretative Sociologies. L.: Hutchinson, 1976. 390 p.
479. Grossman I. The Electronic Republic: Reshaping Democracy in America / I.K. Grossman. - NY., 1995.
480. Hammet F. Virtual reality / F. Hammet. - N.Y., 1993. - 230 p.
481. Hassan I. The postmodern turn. Essay in postmodern theory and culture / I. Hassan. - Ohio State University Press, 1987. - 267 p.
482. Hiltz S. Online communities: A case study of the office of the future. - Norwood, NJ: Ablex, 1983.;
483. Kelly K. God is the Machine <http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html>
484. Kerr E., Hiltz S. R. Computer-mediated communication systems. - N.Y., 1982;
485. Kim A. J. Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities / A. J. Kim. - London, 2000. - 352 p.
486. Kohlberg L. Stage and Sequence: The Cognitive Developmental Approach to Socialization // (Ed.) Goslin D. Hand book of Socialization Theory and Research. Chicago, 1969.
487. Kroker A., Kroker M. Critical Digital Studies. Toronto: University of Toronto Press, 2008. 122 p.

488. Godwin M. Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age. New York: TimesBooks, 1998.
489. Janin H. The Post-Information Society. <http://www.vqronline.org/articles/1994/winter/janin-post-information-society>
490. Levy P. Cyberculture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. 126 P.
491. Lloyd S. Programming the Universe. New York: Alfred A. Knopf, 2006.
492. Lull J. Culture-on-demand: communication in a crisis world. Maiden: Blackwell Publishing, 2007. 210 p.
493. Machlup F. The Production and Distribution of Knowledge in the United States. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1962.
494. Maturana H. Autopoiesis / Autopoiesi: A theory of living organization. - NY. : North Holland, 1981.
495. McMillan K. Virtual Reality: Architecture and the Broader Community / K. McMillan. - Режим доступа: URL: www.arch.unsw.edu.au/subjects/arch/specres2/mcmilian.
496. Morison R. Illusions / Technology and the Future. - N.Y., 1986.
497. Morris M. The Internet as mass medium / M. Morris, C. Ogan // Journal of communication. - 1996. - V. 46. - № 1. - P. 42.
498. Mosco V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 128 P.
499. Natanson M. Anonymity: A Study in the Philosophy of Alfred Schutz. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1986. P. 66.
500. Orgad S. The internet as amoral space: the legacy of Roger Silverstone // New Media and Society. Vol. 9 (1), 2007. P.33.
501. Oster S. Management of Non-profit Organizations. — Dartmouth, 1994.

502. Parsons T. Societies: Evolutionary and Comparative Perspectives / T. Parsons, Ch. 2. Englewood Cliffs (N.J.): Prentice-Hall, 1966. – 120 c.
503. Poster M. The mode of information: poststructuralism and social context. – Cambridge, 1990. – 161 p.
504. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier / H. Rheingold. - Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co., 1993. - 447 p.
505. Robertson D. The Information Evolution / D. Robertson // Communication Press. - N.Y., 1990. – 280 p.
506. Schroeder R. Cyberculture, cyborg post-modernism and the sociology of virtual reality technologies/TFutures / R. Schroeder.- 1994. -Vol.26. -№ 5.- P. 519-528.
507. Schutz A. Husserl's Importance for the Social Sciences // Collected papers. The Hague - Boston - L.: Martinus Nijhoff, 1962. Vol. I. The problem of social reality. P. 145.
508. Schwartz E. Webonomics: nine essential principles for growing our business on the WorldWideWeb. Penguin, 1997. - 286 p.
509. Sproull L., Kiesler S. Connections: New ways of working in the networked organization. - S. L: The MIT Press, 1991.
510. Suler J. Mom, Dad, Computer. Transference Reactions to Computers / J. Suler. - Rider University, 1998. - P. 275 - 294.
511. Suler J. The Psychology of Cyberspace [Электронный ресурс] / J. Suler. - 1996. - URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>
512. Taylor W. The e-Volution of the i-Society in the Business of e-Governance // UNESCO between two phases of the World Summit on the Information Society. - M.: Institute of the Information Society, 2005. 55 P.
513. Thompson B. Linguistic Analysis of Natural Language Communication with Computers // Coling - 80, Sept, 30. - Oct. 4. - Tokyo, 1980.

514. Tourain A. The waning sociological image of social life // International journal of comparative sociology. - 1984. - № 1-2.-p. 112-126.

515. Turkle Sh. Parallel lives: working on identity in virtual space // Constructing the self in a mediated world: inquiries in social construction / Sh.Turkle. - N.Y., 1996. P. 156- 175.

516. Wallerstein I. The Time Space of World-Systems Analysis: A Philosophical Essay / I. Wallerstein // Historical Geography. - 1993. - XXIII, V2. - p. 5-27.

517. Wallerstein I. The Inventions of TimeSpace Realities: Towards an Understanding of Our Historical Systems / I. Wallerstein // Geography. - 1988.

518. Wig N. Technology, Phylosophy and Politics // Technology and politics. Daham, 1., 1988.

519. Young K. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder / K. S. Young // CyberPsychology and Behavior. - 1998. - № 3 (1). - p. 237 - 244.

520. Young M. The Rise of Meritocracy.
<http://home.uchicago.edu/aabbott/barbpapers/barbmerit.pdf>

521. Eco U. Turning back the clock / Eco U. – London: Harvill Seeker, 2007. - 134 p.