

Санкт – Петербургский Государственный Университет  
Факультет социологии  
Кафедра теории и истории социологии

**Колюкаев Иван Сергеевич**  
**Концепции социальных отношений в социологических теориях**  
**виртуализации**

Специализация 390401  
«Теория и история социологии»  
Магистерская программа  
«Современные социологические теории и школы»  
**Диссертация на соискание академической степени**  
**магистра социологии**

Руководитель программы  
д.соц.н., профессор Головин Н.А.  
Научный руководитель  
д.соц.н., профессор Иванов Д.В.  
Рецензент  
к.соц.н., доцент Бразевич Д.С.

Санкт – Петербург

2017

**Оглавление**

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1 Социологические теории виртуализации</b> .....	7
1. Основные понятия.....	7
1.1. История понятия «виртуальность».....	7
1.2. Возникновение социологических концепций виртуализации.....	12

1.3. Определение понятия «социальные отношения».....	15
2. Теория виртуального класса А. Крокера и М. Вейнстейна.....	17
3. Теория виртуального общества А. Бюля.....	23
4. Социоцентристская теория виртуализации общества Д.В. Иванова.....	30
4.1. Виртуализация семьи.....	35
4.2. Изменения социальной стратификации.....	39
4.3. Виртуализация экономики.....	40
4.4. Виртуализация политики.....	43
5. Выводы.....	46
<b>Глава 2 Виртуализация в современном российском научном дискурсе.</b>	<b>48</b>
6. Виртуализация как тенденция развития информационного общества....	49
7. Игровая природа виртуализации.....	56
8. Принцип эквивалентности реальности и виртуальности.....	67
9. Выводы.....	71
<b>Заключение.....</b>	<b>73</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>75</b>

## Введение

Социология появилась примерно двести лет назад и сразу амбициозно заявила претензии на статус главенствующей всеобъемлющей науки и на создание универсальной и непротиворечивой «теории всего», которая позволила бы точно предсказывать грядущие трансформации в обществе. На протяжении этого времени социологами было предпринято немало попыток создания универсальной схемы социального развития разной степени успешности, каждая из которых достойна отдельного исследования. В ходе этих поисков было разработано множество теорий, объединенных впоследствии в группу под названием «теории развития» (в их числе эволюционные теории О. Конта, Г. Спенсера, Э. Дюркгейма, цивилизационные теории А. Тойнби, Н. Данилевского, формационная теория К. Маркса и др.). Каждая из этих теорий рассматривала социальные трансформации как естественный процесс перехода от простых/менее совершенных форм общества к сложным/ более совершенным. Но упрямая реальность никак не желала повиноваться и то и дело норовила выскользнуть из строгих теоретических рамок. Теории развития оказались неспособны объять и объяснить все многообразие новых тенденций, которые принес с собой 20 век, оказавшийся на удивление богатым на события мирового масштаба во всех сферах жизни (в их числе две мировые войны, образование и распад биполярной мир-системы, компьютеризация, становление постиндустриальной экономики, появление новых видов медиа и многие другие).

Мир стремительно менялся, становился все более многообразным, динамичным и неопределенным, и классические объяснительные схемы социологии, основанные на формальной логике, в силу своей инертности не могли за ним угнаться, в связи с чем сама идея развития общества как некоего перехода от простых форм к более сложным была подвергнута в

восьмидесятих годах жесткой критике. В качестве альтернативы теориям развития и попытки концептуализировать новые тенденции последней четверти 20 века начали разрабатываться теории, основанные на иных принципах и объединенные под названием «теории изменения». В их число вошли теории модернизации (А. Турен, Ш. Айзенштадт, М. Леви и др.), теории глобализации (У. Бек, Э. Гидденс, Р. Робертсон и др.) и теории виртуализации (А. Крокер, М. Вейнштейн, А. Бюль, М. Паэтау, Д.В. Иванов). О последних и пойдет речь в этом исследовании.

Теории виртуализации появились как попытка объяснить социальные изменения, наблюдаемые на рубеже двадцатого и двадцать первого веков, связанные с распространением и повсеместным использованием понятия «виртуальный» как в научном, так и в бытовом дискурсах и ускоренными темпами развития и распространения новых компьютерных и медийных технологий. С тех пор виртуальная реальность продолжает развиваться и все прочнее вплетаться в жизнь человечества, тем самым изменяя различные виды социальных отношений. Но с момента создания последней большой, основательной работы, посвященной виртуализации, прошло уже более пятнадцати лет. И социальная реальность и социологический дискурс меняются, из-за чего возникает потребность в пересмотре концепций виртуальности. В связи с этим появляются новые авторы, новые работы и новые идеи и растет необходимость проследить произошедшие изменения в понимании виртуализации и найти наиболее адекватный способ описания тенденций современности, связанных с ней, чему и будет посвящено это исследование.

**Актуальность** темы исследования обусловлена бурным развитием особого типа социальной реальности - так называемой виртуальной реальности, формируемой в процессе виртуализации. Будучи неотъемлемым атрибутом и организатором современного социального пространства, виртуализация выступает ключевым аспектом в рассмотрении

преобразований мира человека, формируя новые типы социальных отношений и преобразуя уже существующие.

**Объект исследования** – социологические исследования виртуализации.

**Предмет исследования** – концепции виртуализации и социальных отношений, представленные в социологических исследованиях виртуализации.

**Основные понятия:**

- Виртуализация
- Виртуальность
- Виртуальная реальность
- Социальные отношения

**Цель** – выявить новые тенденции в описании виртуализации и связанных с ней моделей социальных отношений в современных российских социологических исследованиях виртуализации.

Для реализации этой цели необходимо решить следующие **задачи**:

- Рассмотреть историю возникновения и использования в научном дискурсе понятий «виртуализация» и «виртуальность», дать определение понятию «социальные отношения».
- Охарактеризовать ключевые социологические теории виртуализации.
- Проанализировать и систематизировать существующие концепции виртуализации и социальных отношений в выбранных социологических теориях виртуализации.
- Сделать выборку российских статей о виртуализации, модели виртуализации и социальных отношений в которых

отличаются от моделей, представленных в ключевых теориях.

- На основе сделанной выборки провести сравнительный анализ концепций виртуализации и социальных отношений в классических теориях виртуализации и в современном российском научном дискурсе о виртуализации.

## Глава 1. Социологические теории виртуализации

### 1.1. Основные понятия

Прежде чем приступить непосредственно к анализу теорий виртуализации и концепций социальных отношений в них, необходимо описать эволюцию значений основных понятий, которые использованы в этих работах, а именно «виртуальность» и «виртуализация», а также дать определение понятию «социальные отношения». Начнем с понятия «виртуальность» и смежных с ним понятий «виртуальное» и «виртуальная реальность».

#### 1.1.1. История понятия «виртуальность»

В современной науке не сложилось единого понимания феномена виртуальности, а в связи с этим не появилось единого и непротиворечивого определения. По этим причинам возникает необходимость проследить путь становления и развития данного понятия и выделить различные версии. История использования в науке понятия «виртуальность» насчитывает несколько столетий. Начало этой истории приходится на 17 век: в этот период времени понятие начало входить в различные области знания. Изначально появившись в оптике, оно проникло в естественнонаучные дисциплины, далее адаптировалось в сфере информатики и компьютерных технологий, а вслед за этим

обосновалось в философии и социологии и других социогуманитарных дисциплинах.

Эволюция понятия «виртуальность» подробно рассмотрена в работах российской философа и социолога В.Л. Силаевой. В первой части статьи под названием «Об использовании понятия «виртуальный» автор рассматривает когнитивные оттенки слова «виртуальный» в различных языках. Так, она указывает на то, что в разных языках смыслы, вкладываемые в слово «виртуальный» отличаются, а иногда даже представляют собой два противоположных смысла. Например, английское слово «virtual» имеет значение чего-то действительного, не номинального, тогда как французское слово «virtuel» означает «потенциальный», «возможный». Силаева указывает, что значение слова «virtuel» во французском языке является наиболее близким к значению слова «виртуальный» на русском, в котором виртуальное предстает как нечто несуществующее в действительности, нечто выдуманное.

Во второй части работы Силаева делает попытку выявления смыслов, вкладываемых людьми в слово «виртуальный» путем анализа интернет-источников. Эмпирическим объектом её анализа предстает динамический рейтинг сайтов в поисковой системе «Яндекс», в названии или содержании которых присутствует слово «виртуальный». Ученый приходит к выводу, что представления о значении слова виртуальным являются неоднородными. По ее словам, 80% сайтов содержит слово «виртуальный» в значении «симулирующий что-либо реальное», 20% сайтов связывают это слово непосредственно с информационными технологиями.

Вывод о неоднородности представлений о значении слова виртуальный подкрепляется статистикой запросов, осуществленных через поисковые системы. Силаева получила следующие данные: из 10 наиболее часто запрашиваемых словосочетаний, в которых присутствует слово «виртуальный» 3 связаны с информационными технологиями. Это



такие словосочетания, как: «виртуальный хостинг», «виртуальный почтовый сервер», «виртуальный веб сервер». Остальные 7 словосочетаний представлены в значении «симулирования реальности». Среди таких словосочетаний: «виртуальный тур», «виртуальный компьютерный музей», «виртуальный секретарь» и т.д.

Также Силаева в своей работе рассматривает процесс вхождения слова «виртуальный» в естественнонаучный дискурс от первых упоминаний в научных работах до полной легитимности термина в научном сообществе. В естественных науках термин «виртуальное» появился в значении «возможный при определенных условиях». Так, первым ученым естественнонаучной направленности, использовавшим данное понятие, был швейцарский математик Иоганн Бернулли (1667-1748), который, исследовал «виртуальные перемещения» - «воображаемые бесконечно малые перемещения элементов системы, которые будучи реальными, не нарушали бы механической связи системы». В дальнейшем слово «виртуальный» нашло место в работах Ж.Л. Лагранжа – известного французского математика итальянского происхождения, который наряду с виртуальными перемещениями использовал понятие виртуальных скоростей. И, как пишет Силаева, благодаря работам нидерландского механика, физика Христиана Гюйгенса термин «виртуальное» было полностью принято мировым научным сообществом. Гюйгенс ввел в оптику понятие «виртуальное изображение» - изображение, возникающее посредством преломления или отражения световых лучей. В этот период понятие «виртуальное» закрепило за собой смысловой оттенок «нереальности», «мнимости».

Далее понятие «виртуальное» входит в область информатики и компьютерной техники, где приобретает популярность и новые значения. В качестве примеров использования понятия в этой можно привести термины «виртуальный диск» - файл, создающийся из оперативной памяти компьютера, полностью эмитирующий структуру и содержание

реального жесткого диска или другого носителя информации (дискеты, компакт-диска и т.д.), «виртуальная память компьютера – дополнительная нефизическая память, которая организуется на его диске и обеспечивает многозадачный режим работы». Закрепляясь в этой области знания, «виртуальное» сохраняет смысловой оттенок нереальности. Как утверждает автор, именно на этом этапе происходит формирование ассоциаций с компьютерными технологиями.

Из естественных наук и информатики понятие «виртуальный» перекочевало в социогуманитарные науки, где проявилось сразу в двух версиях. Первая восходит к докомпьютерному периоду и сохраняет за собой значение «возможный, мыслимый». В качестве примеров Силаева приводит «виртуальное слово» - слово вне контекста, принимаемое как единица словаря, и «виртуальную паузу» - место, в котором возможна пауза, в предложении. Вторая версия заключается в понимании виртуального как продукта компьютерных технологий. В качестве примеров автор приводит понятия «виртуальная организация» и «виртуальное сообщество». Кроме того в социогуманитарных науках получило широкое распространение понятие «виртуальная реальность», которое является одним из ключевых для теорий виртуализации. Первые исследователи виртуальной реальности воспринимали ее как продукт компьютерных технологий и определяли в этом контексте: «Виртуальная реальность понимается как кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята полная изоляция оператора от внешнего мира, т.е. перекрыты все каналы тактильной, зрительной и любой иной связи с окружающим пространством»<sup>1</sup>. Но по мере осознания сложности феномена виртуальной реальности стали появляться и другие определения. Силаева разбивает их на три типа:

---

<sup>1</sup> Воронов А. И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: Дис. ... канд. филос. наук:09.00.08. СПб., 1999. 197 с. РГБ ОД, 61:00 - 9/421 - 5. С. 14

1. Определения, отождествляющие виртуальную реальность с реальностью данной: «Виртуальная реальность - реальность, независимо от её природы (физическая, геологическая, психологическая, техническая и др.)»<sup>2</sup>. «Виртуальная реальность, о которой так много говорится в наши дни, - это не иная реальность, куда мы уходим время от времени; это и есть реальность, в которой мы живем. Виртуальная реальность - это продолжение реальной реальности»<sup>3</sup>.

2. Определения, противопоставляющие виртуальную реальность реальности данной. «Виртуальная реальность - мнимая, символическая реальность; видимость реальности; искусственная среда, созданная компьютерными средствами»<sup>4</sup>.

3. Определения, не противопоставляющие, но и не отождествляющие виртуальную реальность с реальностью данной. «Виртуальная реальность - не новая «действительность», но часть повседневности»<sup>5</sup>. «Виртуальная реальность. Этот термин относится к любой ситуации, когда искусственно создается ощущение пребывания человека в определенной среде»<sup>6</sup>.

Таким образом, как пишет Силаева, понятие «виртуальное» приобрело большой объем и охватило огромное количество различных явлений. К виртуальным явлениям помимо описанных также относят любые явления, создающие мысленное иллюзорное пространство. В их

---

<sup>2</sup> Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. Вып. 15

<sup>3</sup> Сергеев К. А., Разеев Д. Н. Понятие образования в феноменологии науки // Образование и гражданское общество (материалы круглого стола 15 ноября 2002 г.) / Под ред. Ю. Н. Солонина. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. Вып. 1.. С. 79

<sup>4</sup> Яценко Н. Е. Толковый словарь обществоведческих терминов. 1999.

<sup>5</sup> Pfaffenberger B. The Social Anthropology of Technology // Annual Review of Anthropology. 1992. N21. P. 493.

<sup>6</sup> Дойч Д. Структура реальности / Пер. с англ. Зубченко Н. А., под общ. ред. Садовниченко В. А. Ижевск: НИЦ "Регулярная и хаотическая динамика", 2001. С. 102.

числе доиндустриальные виды виртуальной реальности, среди которых можно выделить изобразительное искусство, литературу и др., виды виртуальной реальности эпохи индустриального общества, таких как фотография, кинематограф и др., а также современные виды виртуальности в виде компьютерных симуляций.

Также необходимо отметить близкое понятие, введенное социологом-постмодернистом Жаном Бодрийяром в рамках его концепции исчезновения реальности. В своей работе «Симулякры и симуляции» Бодрийяр вводит понятие «симулякр». Согласно автору, симулякр – «это вовсе не то, что скрывает собой истину, - это истина, скрывающая, что ее нет»<sup>7</sup>, иными словами это копия, которая не имеющая оригинала в реальности. Латинское слово «simulo» (делать вид, притворяться) очень близко по смыслу к латинскому слову «virtualis» (мнимый, нереальный, возможный), и общие коннотации эфемерности, нереальности делают понятия симулякра и виртуальности похожими, а в некоторых случаях и взаимозаменяемыми, из-за чего понятие «симулякр» было впоследствии использовано в некоторых социологических концепциях виртуализации, в том числе в социоцентристской концепции Д.В. Иванова, для описания новых тенденций в политике, экономике и других сферах жизни.

### 1.1.2. Возникновение социологических концепций виртуализации

Концепции виртуализации в социологии появились как один из вариантов ответа на вопрос о природе контингентного сдвига конца двадцатого века и альтернатива популярной в последней четверти 20 века

---

<sup>7</sup> Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр; Пер. с фр. А. Качалова. – М.: ПОСТУМ, 2015. С. 3.

концепции информационного общества, связанной с именами таких известных теоретиков как Д. Белл, Й. Масуда, Э. Тоффлер, Ж.-Ф. Лиотар и др. Суть концепции информационного общества заключается в том, что с развитием новых средств обработки, хранения и передачи информации на смену индустриальному обществу должно было прийти так называемое информационное общество. Обобщая написанное футурологами и социологами в 1960-1990-е годы, можно выделить следующие базовые черты информационного общества:

- Доминирование технологии.
- Центральная роль информации.
- отождествление информации со знанием.
- Превращение науки в определяющий социальный фактор.
- Центральная роль университета среди общественных институтов.
- Постоянство новаций.
- Огромная скорость изменений, конец постоянства, быстротечность.
- Превалирование сферы услуг и индустрии ощущений в экономике.
- Многообразие.
- Сверхвыбор вместо стандартов потребления.
- Символический характер потребления.

Как показала практика, информационное общество, за исключением отдельных тенденций, как, к примеру, преобладание доли услуг в ВВП, нигде в полной мере так и не состоялось. Оно оказалось не более чем теоретическим конструктом, который противоречил наблюдаемым учеными эмпирическим тенденциям. Одна из самых важных причин неудачи этой концепции, по мнению многих исследователей социальных трансформаций, кроется в том, что теоретики информационного общества ошибочно отождествляли знание и информацию.

Российский социолог профессор Санкт-Петербургского государственного университета Д.В. Иванов в своей работе «Виртуализация общества» дает исчерпывающее объяснение отличий одного от другого. Принципиальное отличие современности от предыдущих эпох, согласно Иванову, заключается не в производстве большего количества знания, а в неизмеримо большем количестве коммуникаций. Тиражирование интеллектуального продукта, передача сведений о нем посредством печатных изданий, телеграфа, радио, телевидения, лекций и семинаров в рамках системы всеобщего образования и сверх того сеть Интернет – именно эти явления отличают современное общество от предыдущих форм социального устройства. Именно они коренным образом характеризуют современное общество как информационное. Иванов разделяет процесс общения на три части: сообщение (передаваемый продукт интеллектуальной деятельности человека), интерпретация (это приобретаемое знание) и коммуникация (это лишь операция передачи, трансляции). В современном обществе лидирующее положение бесспорно занимает именно операция трансляции - определяющее, доминирующее звено в этой триаде. Таким образом, более информированный человек - это не тот, кто больше знает, а тот, кто участвует в большем числе коммуникаций, а за словом «информация» кроется именно коммуникация, а не знание<sup>8</sup>.

Итак, ученые приходят к выводу, что решающую роль в современном обществе играет отнюдь не знание, а коммуникация – процесс передачи информации. Ее значение по отношению к культуре, политике, экономике неустанно растет. Она выступает как социальное обязательство, которого сегодня уже никто не может избежать. Современное общество, по выражению Н. Лумана, «достигает некой границы, на которой уже ничто не является некоммуницируемым»<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб. Издательство: Петербургское востоковедение, 2002. С. 13-15

<sup>9</sup> Луман Н. Медиа коммуникации. Пер. с нем. А. Глухов, О. Никифоров. М: Изд-во Логос, 2005. С. 144

Тот факт, что информационное общество в том виде, в котором его представляли в 1960-1980 гг., нигде не сложилось, заставил теоретиков искать альтернативные модели социальной реальности. Концепция виртуализации становится основой для построения моделей нового общества. Ее сторонники (А. Бюль, М. Паэту, А. Крокер, М. Вэйнстейн,) отмечают, что развитие технологий виртуальной реальности, ставшее приоритетным в последние годы XX в., знаменует собой решающий шаг на пути к новому виртуальному обществу, которое является пространством коммуникаций, опосредованных компьютерами. Идея виртуального общества основывается на предпосылке, что для всех сфер общества в виртуальном пространстве формируются копии, которые ведут к изменениям установившихся механизмов воспроизводства общества. Основой этих концепций является различие «реального» и «виртуального» пространств, а виртуализация в наиболее общем смысле означает для них процесс становления нового виртуального общества, существующего параллельно реальному и основанному на перенесении реальных явлений в виртуальную среду.

### 1.1.3. Определение понятия «социальные отношения»

Понятие «социальные отношения» тесно связано с понятиями «социальное действие» и «социальные связи» и своими корнями уходит в теорию действия. Социальные отношения являются частью теоретической схемы «социальное действие – социальные связи – социальные отношения». С помощью этой схемы социологи, в числе которых М. Вебер, Т. Парсонс, П. Сорокин, Дж. Хоманс и др., пытались объяснить принципы устройства, функционирования и изменения общества. В социологии существует множество различных версий определений социальных отношений, но

подробное описание каждого из них представляется бессмысленным в рамках данной работы, поэтому мы сразу перейдем непосредственно к выбранному.

Социальные отношения можно определить как относительно устойчивые и самостоятельные связи между индивидами и социальными группами. В основе социальных отношений лежит неравенство распределения в обществе непреходящих социальных ценностей. По мнению большинства социологов, чисто социальные отношения всегда отражают положение людей и социальных групп в обществе, потому что это всегда отношения равенства и неравенства

Субъектами социальных отношений могут выступать различные социальные общности и индивиды. По субъектам все социальные отношения можно разделить на три структурных уровня:

- Социальные отношения социально-исторических общностей (между странами, классами, нациями, социальными группами, городом и деревней);
- Социальные отношения между общественными организациями, учреждениями и трудовыми коллективами;
- Социальные отношения в форме межличностного взаимодействия и общения внутри трудовых коллективов

Социология различает три самых общих типа взаимоотношений: кооперацию (сотрудничество), конкуренцию (соперничество) и конфликт. Также можно выделить различные виды социальных отношений:

- По объему властных полномочий: отношения по горизонтали и отношения по вертикали;
- По степени регламентации: формальные (сертифицированные) и неформальные;
- По способу общения индивидов: безличные или косвенные, межличностные или непосредственные;



- За субъектами деятельности: между организационные, внутриорганизационные;
- По уровню справедливости: справедливые и несправедливые

## 1.2. Теория виртуального класса А. Крокера и М. Вейнштейна

Первая детальная социологическая теория, развивающая концепцию виртуализации, представлена в работе канадского социолога Артура Крокера «Data Trash: The Theory of Virtual Class» («Отходы информации. Теория виртуального класса»), написанной в соавторстве с Майклом Вейнштейном и изданной в 1994 году.

Прежде чем приступать к анализу виртуализации и социальных отношений в этой теории необходимо остановиться на базовом понятии теории виртуального класса - понятии виртуальности. Виртуальность, согласно Крокеру, имеет два компонента - это существование чего-либо в цифровой форме и вместе с тем иллюзорность и гиперреальность.<sup>10</sup> Соответственно, виртуализация в рамках этой теории имеет двойственную трактовку: с одной стороны это появление новой цифровой формы существования явлений, а с другой - метафора отчуждения человека от своей телесности и человечности.

Пользуясь марксистской детерминистской схемой «базис-надстройка», Крокер в своей работе предлагает обусловленную развитием компьютерных технологий и сети Интернет модель трансформации капитализма, и перехода его в новую фазу: фазу «киберкапитализма» или «панкапитализма». Отличительными особенностями этой новой фазы являются:

- Появление нового социального класса, т.н. виртуального класса, образованного «киберкапиталистами» - высшим руководством компаний, занимающихся компьютерными технологиями. Виртуальный класс, согласно Крокеру, является

---

<sup>10</sup> Kroker A. Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. Montreal, New World Perspectives, 2001. P. 18

носителем воли к виртуальности и субъектом виртуализации. Под волей к виртуальности ученый понимает движущую и мотивирующую силу, которая вызывала трансформацию общества в конце 20 века - «преобладающее стремление современной культуры отдаться виртуальной реальности и стать посвященной в медиа-сети». Воля к виртуальности, как утверждает автор, основана на увлечении технологией как реакции-образовании на желание смерти<sup>11</sup>

- Появление новых виртуальных производительных сил. Такой виртуальной производительной силой является комплекс информационных технологий, а именно компьютерные сети, в частности сеть Интернет.<sup>12</sup>

- Появление нового типа производственных отношений -«рекомбинантной товарной формы», для которого характерно замещение реального продукта циркулированием электронно-цифровых потоков данных и замещение труда «сетью кибернетического знания». Этот новый тип производственных отношений, согласно Крокеру, возникает в качестве нового базиса капитализма вследствие развития нового типа производительных сил.

Согласно Крокеру, новый виртуальный класс, состоящий и владельцев и руководителей компаний-производителей софта и интернет-провайдеров и движимый волей к виртуальности, преобразует виртуальную реальность в капитал. Увеличение же этого капитала приводит к тому, что процесс виртуализации становится отчуждением нового типа - отчуждением от своего тела. Ученый утверждает, что

---

<sup>11</sup> Ibid. P.163

<sup>12</sup> Ibid. P.22

«человеческая плоть поглощается в киберпасти виртуализации»<sup>13</sup>. Под виртуализацией тела или плоти в данном случае подразумевается опосредованность восприятия и мышления компьютерной сетью и передачу функций тела электронным устройствам. Таким образом, в результате процесса виртуализации человек отчуждается от своей телесности и превращается в ресурс, источник потоков электронных сигналов, создающих рекомбинантную товарную форму.

Может показаться, что виртуализации подвержены исключительно широкие массы людей, которые не имеют власти над средствами производства - т.е. подчиненный класс, так называемый виртуальный пролетариат. Но Крокер утверждает, что господствующий класс также становится жертвой отчуждения: «Технологический класс сам есть продукт комбинаторной логики. Он знаменует собой первый осознаваемый классовый статус универсального сетевого постчеловеческого тела»<sup>14</sup>. Однако по причине того, что виртуализация напрямую связана с интересами этого виртуального класса, для широких масс она, по выражению Д. В. Иванова, превращается в «экспроприацию тела, вызывающую классовую борьбу»<sup>15</sup>.

Но именно здесь и кроется слабое место теории виртуального класса. Крокер в своей работе не дает объяснения тому, как проявляет себя подчиненный класс и почему и в какой форме протекает классовая борьба, говоря об обоих явлениях как о данности. Кроме того в работе практически отсутствует описание подчиненного класса и подтверждающие рассуждения автора эмпирические данные, а излишняя метафоричность понятийного аппарата чаще усложняет понимание того, что именно автор имеет в виду.

---

<sup>13</sup> Ibid. P.13

<sup>14</sup> Ibid. P.78

<sup>15</sup> Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественного изменения. СПб. Издательство С.-Петербур. Ун-та, 2002. С. 146

Продолжая действовать в рамках марксистской логики, Крокер связывает изменения в надстройке, а именно в идеологии, политике и культуре, с описанными ранее изменениями в базисе капитализма. Он утверждает, что идеология виртуального класса существует в некой «постидеологической форме технократической утопии и рекламной риторики»<sup>16</sup>. В связи с этим меняется и режим функционирования государств. Ученый называет две новые государственные формы, в которых теперь существует капитализм: «либеральный фашизм» и «ретрофашизм». Либеральным фашизмом Крокер называет дисциплинарный либерализм, цель которого – создать общество, члены которого мобилизованы в качестве ресурса и для создания информации и образов. Такой режим обеспечивает безопасность через технологическое вторжение в жизненное пространство в процессе бесконечной виртуализации.

Понимая под фашизмом любую систему массового уничтожения людей, Крокер приравнивает политическую организацию уничтожения телесности в процессе виртуализации к организации массового геноцида. Из этого следует вывод, что государство становится инструментом насилия со стороны нового господствующего виртуального класса по аналогии с тезисом Маркса о насилии буржуа над пролетарием.

Также, кроме явных отсылок к теориям социального развития марксистского толка, Крокер проводит анализ актуальных на тот момент социальных тенденций, используя понятийный аппарат и логику, которые ближе к принципам теории социальных изменений. Заявляя тезис о том, что в центре виртуальной реальности находятся рекомбинантные знаки, разрушающие связь между процессом передачи сообщения и его смыслом, Крокер находит эту тенденцию в разных социальных сферах:

---

<sup>16</sup> Kroker A. Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. Montreal, New World Perspectives, 2001. P.43

- **Виртуальная экономика.** Как пишет Крокер, это «постэкономика», в которой продукт заменяется процессом транзакций посредством сетей. Рекомбинантная товарная форма — товар в виде электронных сигналов — отличает эту процесс-экономику от продукт-экономики прошлого.
- **Виртуальная политика.** Согласно Крокеру, является «рекомбинантным фашизмом», который функционирует с помощью масс-медиа и компьютерных сетей. Рекомбинантная политика, как утверждает ученый, сводится к использованию приемов масс-медиа и рекламы.
- **Виртуальная культура.** По мнению Крокера, это «рекомбинантная культура», в рамках которой искусство сводится к фабрикации из архивированных произведений коллажей и ремейков, а знание - к пользованию операционной системой.

Подводя итог, можно описать модель социальных отношений в теории виртуального класса Крокера с помощью нескольких предложений: в капиталистическом обществе новый доминирующий класс, состоящий из руководителей компаний, занимающихся компьютерными технологиями, движимый волей к виртуальности и имеющий власть над новыми производительными силами в виде компьютерных сетей, преобразует виртуальную реальность в капитал и формирует новый тип производственных отношений – «рекомбинантную товарную форму». В результате этого и доминирующий и подчиняющийся класс подвергаются виртуализации, под которой понимается отчуждение от тела. Подчиняющийся класс превращается в ресурс для производства стоимости с помощью электронных транзакций и испытывает насилие со стороны доминирующего класса. На базе этого разворачивается классовая борьба, однако неясно, в какой форме она происходит и какие интересы преследует подчиняющийся класс.

Кроме того изменения в базисе капиталистического общества ведут за собой изменения в надстройке – политике, культуре, идеологии, что ведет за собой изменения в режимах функционирования государств. Появляются две новые государственные формы – либеральный фашизм и ретрофашизм, а государство становится инструментом насилия со стороны нового господствующего виртуального класса и поддерживает процесс уничтожения телесности в ходе процесса виртуализации.

### 1.3. Теория виртуального общества А. Бюля

Другая теория виртуализации принадлежит немецкому социологу Ахиму Бюлю и представлена в его работе «Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace» («Виртуальное общество. Экономика, политика и культура под знаком киберпространства»), изданной в 1997 году.

Виртуальное общество, согласно Ахиму Бюлю – это общество в котором производство, распределение и коммуникация в значительной мере проходят в виртуальном пространстве. Базовое понятие «виртуальность» определяется ученым как компьютерная симуляция пространственных характеристик объекта. Виртуализация в таком случае представляет «опосредованный и вызванный компьютеризацией процесс замещения реально существующих структур виртуальными конструктами»<sup>17</sup>. Бюль понимает виртуализацию как процесс перехода от индустриального общества к виртуальному обществу и рассматривает ее как следствие компьютеризации общества.

Также как и Крокер, автор берет за основу марксистскую схему «производительные силы – производственные отношения» и основной причиной становления нового виртуального общества представляет процесс компьютеризации. Его идея состоит в том, что виртуальное пространство, формируемое с помощью новых компьютерных технологий, является новым типом производительных сил и формирует виртуальный способ производства, который в свою очередь формирует новую классовую и социальную структуру.

---

<sup>17</sup> Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. P. 78



Изменения в социальных процессах и институтах, произошедшие в конце двадцатого века в Бюль обуславливают новизной компьютерных технологий. В первую очередь этому способствуют новые свойства компьютера, которые отличают его от классических машин индустриальной эпохи. Главным из которых является его универсальность. Бюль приводит четыре функции, которые присущи компьютеру: это средство работы (Werkzeug), средство мышления (Denkzeug), средство связи (Medium) и виртуальная машина. Это значит, что компьютер, будучи универсальной машиной, может влиять сразу на несколько сфер общества, и, будучи виртуальной машиной, создавать в каждой из них так называемые «параллельные миры» - симуляции реально существующих объектов и действий.

В отличие от Крокера, Бюль в своей работе не приводит описания новых социальных классов, и не анализирует процесс их возникновения. Также в работе отсутствует анализ новых форм классовой борьбы, идеологии и государственного устройства, обусловленных новой классовой структурой. В связи с этим сама идея об односторонней обусловленности нового виртуального общества развитием компьютерных технологий вызывает сомнения. Как заметил Д.В. Иванов в своей работе «Императив виртуализации», дальше констатации фундаментальной роли технологических изменений для трансформации общества Бюль в направлении историко-материалистического анализа не двинулся.<sup>18</sup>

Основную часть работы занимают описания социальных изменений в политике, экономике и культуре. По большей части в своей работе Бюль описывает различные технологии компьютерной симуляции, используемые в разных сферах жизни: в военном деле, архитектуре, медицине, индустрии развлечений и др. Но существует проблема, которая

---

<sup>18</sup> Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественного изменения. СПб. Издательство С.-Петербур. Ун-та, 2002. С. 148

заключается в том, что на большую часть подобных описаний не находится примеров именно социальных изменений, которые можно было бы принять за следствие возрастающей компьютеризации и появления технологий виртуальной реальности. Автор не использует виртуальное пространство в качестве явной характеристики, описывающей последствия внедрения новых компьютерных технологий. Определяя виртуальное пространство как «аксиальный принцип трансформационного процесса»<sup>19</sup>, т.е. как некую общую суть изменений, которые наблюдаются в сфере политики, экономики и культуры. Бюль отходит и от определения виртуального пространства в качестве сугубо технического явления, где оно является фактором социального развития, или как вид социального пространства, где оно становится результатом развития технологий. Вместо этого он пытается объединить их в одну непротиворечивую тенденцию, в связи с чем, как и у Крокера, возникает двойственная трактовка виртуальности, которая с одной стороны представляет собой существование в цифровом виде, а с другой – метафору эфемерности, нереальности.

Бюль рассуждает о виртуальности экономики в рамках использования компьютерных симуляций, организации управления бизнесом и маркетингом на базе компьютерных сетей. Однако кроме непосредственных примеров создания «двойников» реальных отраслей и видов деятельности в виртуальном пространстве, к виртуализации экономики Бюль также относит распространение практики децентрализованной и гибкой, меняющейся от проекта к проекту, структуры фирмы; сетевую организацию маркетинга; расширение практики платежей посредством кредитных и банковских карт и др. Это говорит о том, что ученый имеет в виду виртуальность иного рода, нежели

---

<sup>19</sup> Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. P. 283

виртуальность «двойника» существующего в реальности явления, как то интернет-магазин или цифровая форма документа. Такая виртуальность является следствием замещения привычных материальных атрибутов институционализированных взаимодействий, и, что самое важное, это возможно без привлечения технологий виртуальной реальности.

Такая логическая двойственность теории Бюля распространяется и на описание становления политики и культуры виртуального общества. Под виртуальностью в политике Бюль подразумевает ослабление суверенитета национального государства по причине развития глобальных экономических и информационных коммуникаций через сеть Интернет, а также кризис институтов представительной демократии в условия фрагментации общественности и появление проектов так называемой кибердемократии, под которой подразумевается перенос политической коммуникации, голосования и пр. в сеть.

Но с такой трактовкой трудно согласиться. Иванов, к примеру, считает, что усиление интенсивности экономических, информационных и культурных взаимообменов сквозь границы национальных государств началось задолго до появления Интернета, по причине чего выход компьютерной сети Северной Америки на глобальный уровень можно рассматривать как следствие, а не как фактор релятивизации суверенитета национального государства. Также он критикует Бюля за то, что тот пользуется моделью кибердемократии, которая противоречит его изначальной позиции и наводит на мысль, что не возрастающая компьютеризация провоцирует виртуальность, а наоборот – виртуальность как увенчивающаяся эфемерность институтов демократии становится причиной компьютеризации демократических структур<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественного изменения. СПб. Издательство С.-Петербур. Ун-та, 2002. С. 150

Виртуальность культуры определяется Бюлем как «власть цифровых и также пространственно-иллюзорных образов»<sup>21</sup> в производстве и воспроизводстве знания, искусства и повседневности. С помощью сети Интернет конструируется так называемое виртуальное пространство культуры через использование симуляции реальных физически существующих объектов и визуализацию абстракций. Однако необходимо отметить, что появление течения постмодернизма, согласно теории Бюля, также является одной тенденций виртуализации культуры, т.к. представляет собой форму «власти» иллюзорных образов, которые не привязаны к реальности и замкнуты на себе, при этом возникшую вне киберпространства и до его распространения. Таким образом, относительно культуры Бюль использует понятие виртуальности так же двойственно, как и по отношению к политике и экономике

Обобщая, можно представить концепцию социальных отношений в теории виртуального общества Ахима Бюля следующим образом: наряду с реальным появляется новое виртуальное общество, коммуникация, производство и распределение в котором происходит в виртуальном пространстве. Его появление обусловлено компьютеризацией и достигается с помощью симуляции пространственных характеристик объектов и действий в виртуальном пространстве и создании виртуальных конструктов реально существующих явлений. Переносу в виртуальное пространство подверглись такие сферы как политика, экономика и культура, в связи с чем проявились такие новые социальные тенденции как ослабление суверенитета национальных государств, кризис институтов представительной демократии, развитие глобальных коммуникаций, преобладание замкнутых на себе иллюзорных образов и др. Также Бюль выдвигает гипотезу о появлении новых социальных

---

<sup>21</sup> Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. P. 359

классов и социальной структуры, однако в ходе работы никак ее не подтверждает.

Очевидно, что подход Ахима Бюля имеет несколько внутренних противоречий и слабых сторон, почему и вызвал у представителей научного сообщества вопросы и критику. В частности следует упомянуть статью Джоаким Брага, доктора философии и профессора португальского университета Коймбра под названием «Remarks on virtuality. The metaphor and the mythological bond». Автор утверждает, что теоретический анализ концепта «виртуальности» нужно начать, прежде всего, с изучения связей между структурами языка и того, что с их помощью названо и описано как виртуальное.

Брага говорит о том, что появление новых цифровых технологий, безусловно, породило интенсивные теоретические дискуссии о современном обществе, понятие «виртуального» для которого является одним из краеугольных камней. Но по факту, большинство нынешних представления о виртуальности, как правило, сосредоточены на описании изменений, вызванных техническими и цифровыми средствами массовой информации, опираясь зачастую, на понятие виртуального как противоположности понятию реального.

По ее мнению использование этой дихотомии не только не выводит герменевтические конфликты относительно термина «виртуальное», но также является упрощением данного концепта до уровня феноменов вышедших из новых технологий, как, например, «виртуальная реальность». В частности именно в этом она обвиняет Ахима Бюля, который по ее словам, принимая цифровое пространство, созданное современными технологиями за парадигму для «виртуализации бытия», прослеживает переход от форм постиндустриальной социальности к «виртуальным обществам». Но все к чему приводит эта так называемая радикальная виртуализация общества – это только «ряд контрастных теоретических позиций, которые колеблются между утопией и

антиутопией»<sup>22</sup>. Первую можно выразить в виде оптимистического прогноза Пьера Леви, согласно которому «виртуальные миры» - в отличие от «сетевых миров» - позволят углубить человеческий интеллект»<sup>23</sup>. С совершенно другой перспективой выступает Жан Бодрийяр. В своем пессимистическом диагнозе он защищает тезис, что основной сферой виртуальности является уничтожение настоящей мысли и замена ее симулякром.

Иными словами Брага считает, что редуцирование виртуальности исключительно к технологическому ее аспекту отделяет ученых от понимания виртуальности в ее философском смысле и одновременно затемняет ее влияние на человеческие восприятие.

Эта идея нашла свое воплощение в работах автора социоцентристской теории виртуализации Д. В. Иванова. Иванов отмечает, что логическая структура теорий Крокера и Бюля аналогична, и что у них есть одна общая проблема - использование детерминистской схемы «новые производительные силы — новые общественные отношения». Согласно Иванову, это изначально сводит исследуемую трансформацию общества к совокупности социальных эффектов компьютеризации. Виртуализация в обоих случаях рассматривается либо как технологический процесс, имеющий социальные последствия, либо как процесс социальный, но опосредованный компьютерами и без компьютеров невозможный.

Иванов объединил теории этих ученых в одну группу и назвал их «техноцентристскими». Такое название он объяснил тем, что в теориях данной группы виртуализация детерминировалась появлением новых технологий, что в свою очередь, делало виртуальное общество

---

<sup>22</sup> Braga J. Remarks on virtuality .I – The metaphor and the mythological bond. // European Academic Research, 2015. Vol. 2, Issue 12 . Режим доступа: <http://euacademic.org/UploadArticle/1442.pdf>

<sup>23</sup> Levy P. Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace. New York and London: Plenum Press, 1997. P. 39

невозможным без использования новых технологий. В этом отношении данные теории имеют большое сходство с марксистской теорией развития общества, но при всем сходстве они примитивнее теории Маркса, так как в марксистской теории детерминирующая составляющая (базис) не ограничивалась появлением новых технологий, а представляла из себя сложный конструкт, складывающийся из производительных сил (предметов производства, средств производства и людей обладающих производительными навыками) и производственных отношений.

Впрочем, «техноцентристские» теории заимствовали идеи не только у Маркса. В частности, основное понятие Крокера «воля к виртуальному» содержало отсылки к критике культуры Ницше. Анализ этих аспектов «техноцентристских» теорий привел Иванова к выводу, что эти теории пытались вписать новые процессы происходящие в обществе в уже существующие теории и тем самым нивелировали всю их новизну. В связи с чем, Иванов считает, что объяснить происходящие изменения можно только рассматривая виртуализацию как процесс социальный, как процесс изменения общества в целом, а не как процесс создания «параллельного» общества, функционирующего в виртуальном пространстве.

#### 1.4. Социоцентристская теория виртуализации общества Д.В. Иванова

Концепция виртуализация Д.В. Иванова представлена в работе «Виртуализация общества. Версия 2.0», изданной в 2002 году. Иванов, также как Бюль и Крокер, использует в качестве основы для своей концепции дихотомию «реальное/виртуальное», но в отличие от них, не пытается представить процесс виртуализации как однозначно детерминированный развитием компьютерных технологий. Исходя из того, что начинать анализ представлений Иванова о виртуализированном обществе и модели социальных отношений в нем с непосредственного описания теории виртуализации не представляет практически никакого смысла, так как, согласно его представлениям, современные изменения - это результат различных социальных процессов, протекающих на протяжении длительного периода, была предпринята попытка реконструировать его представления об обществе преמודерна, модерна и тенденций, приводящих к их смене. Без этого описание виртуального общества было бы безотносительно и вырвано из общей картины.

Прежде всего, необходимо отметить, что социоцентристская теория виртуализации общества, в отличие от описанных ранее, не использует основные принципы, присущие теориям общественного развития, а именно принципы дедуктивности, универсализма и детерминизма.

Универсализм теорий заключается в том, что законы, представленные в той или иной теории, рассматриваются как присущие всем без исключения обществам. Принцип детерминизма основан на том, что какая-то сфера общественной жизни берется как основа, которая определяет все другие сферы жизни общества. У Маркса, к примеру, детерминирующим элементом были экономические отношения – базис, который в свою очередь, определяет надстройку – религиозные,



образовательные, политические и другие социальные институты. Под дедуктивностью понимается, такое описание социальных изменений, при котором они бы рассматривались как составная часть какого-либо перманентно проходящего через всю историю человечества процесса.

Теория виртуализации же относится к числу теорий социальных изменений, для которых характерны индуктивность, индетерминизм и уникальность. Индуктивность предполагает сбор эмпирических данных и выведение на их основе концепции. Уникальность предполагает, что изменения, произошедшие в ряде обществ, не обязательно произойдут в других обществах. Но Иванов указывает на то, что его теория виртуализации не построена по принципу классических теорий социальных изменений. Он утверждает, что «эта модель далека от идеала теории в строгом, то есть старом добром смысле. Она сформулирована не на уровне однозначных и систематически связанных утверждений-пропозиций, а на уровне эмпирических обобщений и метафорических концептуальных связей между ними».

Также перед тем как перейти непосредственно к рассмотрению взглядов ученого о социальных отношениях в современном обществе нужно отметить, что в английском языке есть как минимум два слова, которые переводятся на русский как «современный». Это слова «modern» и «contemporary». В качестве основы термина «современное общество» в русском языке было взято первое слово. Слово «contemporary» означает существование/отсутствие чего-то в данный момент времени. Таким образом, в этом смысле, любое общество, существующее в настоящее время, являлось бы современным. Но говоря о современном обществе, мы имеем в виду другое: современное общество – это общество нового типа, общество, кардинально отличающееся от традиционного общества или общества модерна.

В науке нет однозначно верного ответа на вопрос о границе традиционного общества и общества модерна. Разные авторы относят

границу между миром традиции и миром модерна к разным историческим периодам: первые относят эту границу к эпохе просвещения, вторые - к концу столетней войны в 17 веке, третьи - к эпохе великих географических открытий, другие связывают эту границу с выделением протестантизма из числа традиционных религиозных учений. Иначе говоря, мы имеем разницу в представлениях о границе между традиционным и обществом модерна длиной в несколько веков. Ученый отмечает, что эта разница в датировке определяется выбором тех тенденций, которые определяются как имеющие решающее значение для модернизации общества. Иванов связывает границу между старым и новым типом общества прежде всего с такими тенденциями как изменение структуры семьи, переход от натурального хозяйства к рыночному, развитие науки, массовое распространение грамотности и победа демократических режимов в большинстве стран.<sup>24</sup>

Все эти изменения ведут к тому, что современное общество, согласно Иванову, все больше по своей организации и функционированию начинает походить на виртуальную реальность. Процесс, приводящий к таким изменениям, Иванов и называет виртуализацией. В качестве универсальных свойств виртуальной реальности он выделяет три характеристики:

- Нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного). Иллюстрацией данной характеристики может служить образ платежеспособности, о котором ещё будет идти речь в другой части этой главы. Человек, обладающий образом платежеспособности, складывающимся из страхового репутации, кредитной истории и т.д. может получить кредит не обладая реальными деньгами. Итак, мы видим, как изображаемое (образ платежеспособности) произвело

---

<sup>24</sup> Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб. Издательство: Петербургское востоковедение, 2002. С. 37

эффект (получение кредита), характерный для вещественного (наличие денег).

- Условность параметров (объекты искусственны и изменяемы). Иллюстрацией данной характеристики может служить часто используемая в последнее время практика создания виртуальных корпораций (ВК). Иванов дает следующее определение виртуальной корпорации «ВК – это временный альянс независимых компаний или даже индивидуальных агентов для решения стратегической, но единичной задачи»<sup>25</sup>. Об условности параметров нам говорит то, что после решения задачи ВК легко может изменить свою конфигурацию.

- Эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования). Все те же «виртуальные корпорации» могут служить иллюстрацией этой характеристики. Из самого определения ВК, видно, что корпорации созданы лишь на время решения какой-либо задачи. После чего они могут распасться, а потом снова собраться для решения новой задачи.

Исходя из этих характеристик, автор делает вывод о том, что виртуализация – это «любое замещение реальности ее симуляцией/образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности»<sup>26</sup>.

Одним из основных понятий теории Иванова является киберпротез. Под киберпротезом он понимает виртуальный аналог реального социального взаимодействия. Киберпротез Иванова напоминает уже упомянутое ранее понятие, введенное Жаном Бодрийяром – понятие «симулякр», однако между ними есть существенное отличие: симулякр

---

<sup>25</sup> Там же. С. 93-94

<sup>26</sup> Там же. С. 30

намного шире, чем киберпротез. Под киберпротезом следует понимать лишь взаимодействие в сети Интернет, которое благодаря компьютерной графике и работе программистов, является схожим с реальным, позволяет людям исполнять классические институциональные роли привычным для них образом. Иванов утверждает, что в сети существуют киберпротезы практически для каждой из сфер жизни.

Киберпротезирование экономики связывается ученым с коммерциализацией киберпространства. В настоящее время человек может осуществить большинство сделок посредством интернета: в интернете человек может купить, продать, взять кредит и т.д. Иванов приводит статистику, иллюстрирующую нарастающий объем сделок осуществленных в интернете, из которой следует, что наибольший успех имеют те фирмы, чьи сайты устроены наиболее удобным, привычным для человека образом.

Киберпротез семьи Иванов связывает с распространением компьютерных игр, основанных на симуляции взаимодействия с противоположенным полом. В их числе могут быть как игры, симулирующие сексуальный контакт, так и игры, симулирующие более широкий спектр половозрастных ролей, как например серия компьютерных игр «The Sims», или известная «Second life».

Точно так же, как в экономической сфере людям предоставляется возможность выполнять их экономические роли привычных для них образом посредством интернета, так и в политике людям дают возможность подать налоговую декларацию, получить консультацию у специалиста и т.д. В последнее время распространилась практика установки веб камер на выборных участках, подключаясь к которым с помощью компьютера любой человек может исполнить роль наблюдателя на выборах. Помимо всего перечисленного автор отмечает, что сейчас практически у каждой политической организации имеется свой сайт,

который служит одновременно средством информирования населения и средством создания образа политика/политической организации.

Помимо экономики, политики и семьи Д.В. Иванов также описывает киберпротезацию в сфере науки и искусства, но этих трех примеров нам будет достаточно для иллюстрации сущности киберпротеза. Подводя итог, можно выделить две важные характеристики киберпротеза:

- Перенос реального взаимодействия в интернет
- Организация взаимодействия посредством интернета привычным для людей образом

От рассмотрения понятия киберпротеза, являющегося основой для виртуализации перейдем непосредственно к самой виртуализации. Иванов пишет, что применительно к обществу в целом виртуализация предстает не как единый процесс, а скорее как серия разнородных, но направленных сходным образом тенденций в различных сферах жизнедеятельности. Ученый в своей работе дает подробное описание виртуализации таких сфер как экономика, политика, наука, искусство и семья.

#### 1.4.1. Виртуализация семьи

Тип семьи, существовавший в традиционном обществе, в социологии получил название «Большая семья». «Большая семья» представляет собой многочисленную социальную группу. Большое число участников определяется тем, что родственники нескольких поколений и ветвей считаются членами семьи. Большая семья характеризуется множеством функций, которые она выполняет для общества. Иванов указывает на следующие её функции:

1. Социализация и регуляция гендерного поведения – одна из наиболее важных функций большой семьи. Функция социализации характерна в той или иной мере для всех типов семьи, но в этом типе она носит особый характер – семья является главным и практически единственным агентом социализации: в семье человек приобретает представления о традициях, ценностях, нормах, господствующих в обществе, в семье человек получает знания о существующих в обществе социальных статусах и, соответствующих им, социальных ролях.

2. Функция самостоятельной хозяйственной организации – в обществе, в котором господствует натуральная форма организации хозяйственной деятельности, большая семья представляет собой самостоятельную, самодостаточную, закрытую экономическую ячейку – автаркию.

3. Функция образования. Функция образования тесно переплетена с функцией социализации. В традиционном обществе, которому не присуще массовое распространение грамотности, передача знаний осуществляется преимущественно посредством семьи.

4. Определения социального статуса своих членов. Традиционное общество основано на сегментарной стратификации – стратификации, в которой люди, принадлежащие к одной социальной страте (одному сегменту общества), практически не имеют возможности перейти в другую страту. Другими словами, сегментарная стратификация характеризуется отсутствием социальной мобильности. Из этого следует вывод, что статус, данный человеку семьей, является предписанным: человек, родившийся в семье, расположенной на нижних ступенях социальной иерархии, практически не имеет возможности продвинуться вверх по социальной лестнице. Кроме того, как

правило, ребенок наследовал от родителей профессию. Так, можно с уверенностью заявить, что сын гончара в традиционном обществе наиболее вероятно продолжит дело своего отца.

5. В браке реализовывалась вековая дружба или примирение после вековой вражды.

Таким образом, большая семья – это большая социальная группа, членами которой являются многочисленные родственники, выступающая в качестве независимого экономического образования, предопределяющая социальный статус своих членов, выступающая в качестве наиболее значимого агента социализации.

В обществе эпохи модерна большую семью сменила нуклеарная. Термин уходит корнями в латинское слово «nucleus», что в переводе означает «ядро». Это ядро составляют родители и их дети: все остальные родственники не расцениваются как члены семьи. В этом состоит главное отличие нуклеарной семьи от большой. Кроме того семья в эпоху модерна теряет часть своих функций. За нуклеарной семьей закреплены следующие функции:

1. Социализация и регуляция гендерного поведения. Семья в современном обществе продолжает оставаться одним из важнейших агентов социализации, но в процессе усвоения индивидом норм, ценностей и образцов гендерного поведения все большую роль начинают играть образовательные и другие институты.

2. Материальная и эмоциональная взаимопомощь.

3. Воспроизводство потомства.

Таким образом, нуклеарная семья – это небольшая социальная группа, состоящая из родителей и их детей, выполняющая функцию социализации и регуляции гендерного поведения, материальной и эмоциональной взаимопомощи её членом, воспроизводства потомства.

Если в эпоху модерна семья превратилась из многочисленной группы в группу, состоящую из родителей и детей, то в процессе виртуализации число классических нуклеарных семей сокращается. Иванов приводит статистику, иллюстрирующую возрастание доли семей, в которых дети воспитываются матерями-одиночками, а также, семей, в которых отсутствует «кормилец» как таковой.

В сфере семейных отношений. Иванов выделяет следующие тенденции:

- Виртуализация сексуальности. По мнению автора, сексуальность как совокупность биопсихических реакций и переживаний замещается практикой создания, поддержания и варьирования образа сексуальности. Автор выделяет основные элементы, помогающие создавать этот образ. В их число входят одежда, косметические средства, уход за телом, а также эротизация поведения.
- Виртуализация брака. Иванов говорит о том, что в настоящее время браки создаются не с целью удовлетворения каких-либо потребностей, а для поддержания образа сексуальности и образа семьи. Любовь и семью можно рассматривать как функции образа. Говоря о виртуализации брака, автор отмечает, что в последнее время резко возросло число «пробных браков», «гражданских браков», которые ещё пять десятилетий назад были морально рискованными в европейских странах, а в США даже рассматривались как правонарушение.
- Рассеивание функций. Иванов указывает, что сейчас семья теряет большую часть своих функций. Если раньше человеку было необходимо вести общее хозяйство, воспроизводить потомство, и т.д., чтобы удовлетворить свои материальные потребности, то сейчас это становится необязательно. Автор также отмечает, что функция агента социализации становится все менее



значимой: на первый план выходят такие агенты социализации, как: преподаватели, социальные работники, СМИ, компьютерные игры и т.д.

#### 1.4.2. Изменения социальной стратификации.

Традиционному обществу присуща сегментарная социальная стратификация. Такая стратификация характеризуется жесткостью межклассовых границ и большим уровнем сегрегации, т. е. отсутствием вертикальной социальной мобильности и социальной отдаленности классов друг от друга. Социальная стратификация может принимать различные формы в зависимости от основания для дифференциации. Так, исторически известны сословный, клановый, кастовый и т.д. виды социальной стратификации.

Социальную стратификацию в обществе модерна можно условно назвать иерархической. При такой стратификации жесткие межклассовые границы стираются: появляется социальная мобильность, практически исчезает сегрегация. Основанием для деления общества на страты выступают теперь не (или в некоторых случаях не только) принадлежность к определенному сословию, клану или касте, а личные достижения людей – индикаторами стратификации становятся: уровень дохода, потребления, квалификации, образования и т.д. Происходит снижение количества аскриптивных (предписанных) статусов и увеличение количества достигаемых.

Стратификация в виртуализированном обществе отличается от стратификации в обществе модерна. Происходит смена индикаторов социального положения: если в обществе модерна индикаторами

выступали: образование, доход, профессионализм и т.д., то в виртуальном обществе – степень стилизации знания, профессионализма, потребления. Как пишет Иванов, «стиль – это по определению единство и связность образного ряда, т.е. система образов. И стилизация в данном случае означает превращение потребления, знания, профессии в имиджевую систему»<sup>27</sup>. Иными словами, люди, обладающие одинаковым уровнем образования, дохода и профессионализма могут занимать разное положение в обществе.

### 1.4.3. Виртуализация экономики

В традиционном обществе наиболее распространенным типом ведения хозяйства является натуральное хозяйство, для которого характерно производство, направленное не на продажу, а на удовлетворение собственных потребностей. Хозяйственная деятельность находится в зависимости от религиозной составляющей. Кустарное штучное производство, массовое потребление породенное массовым производством вызывает к жизни организацию торговли на принципах индустрии.

Экономика общества модерна определялась тем фактом, что на рубеже 18-19вв. произошла промышленная революция, заключающаяся в улучшении технической составляющей процесса производства и увеличении числа людей занятых в производстве. Это повлекло за собой такие явления, как резкое увеличение темпов экономического роста, массовое производство, рождение класса людей, не владеющих

---

<sup>27</sup> Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб. Издательство: Петербургское востоковедение, 2002. С. 49

средствами производства и вынужденных продавать свою рабочую силу – пролетариата, рост вторичного и третичного экономических секторов, то есть увеличение доли промышленного производства и сферы услуг относительно аграрной сферы, рождение кризисов. Хозяйственные практики превратились из специфических, эксклюзивных занятий отдельных кланов или сословных групп в системы универсальных обезличенных ролей «производитель – потребитель», «продавец – покупатель», «кредитор – заемщик» и др.

В экономической сфере виртуализированного общества Д.В. Иванов выделяет следующие тенденции:

- Виртуализация товара. Иванов отмечает тот факт, что в современном мире создание товара уже не является экономической проблемой как раньше. Технологии, которыми мы обладаем, позволяют нам без особых трудностей произвести любой товар практически в безграничном количестве. Автор говорит, что проблемой становится потребление, точнее превращение произведенного продукта в объект потребления. В таких условиях начинается стремление увеличения количества денег, вкладываемых в рекламу, которая в свою очередь создает образ товара, в котором сам товар лишь составная часть наряду с успехом, который должен прийти к тебе после покупки товара и т.д. На рынке, исходя из вышесказанного, обращаются не реальные товары, а их образы.
- Виртуализация стоимости. По словам Иванова, «производство стоимости покидает конвейер и перемещается в офис маркетолога и консультанта, в рекламное агентство и студию масс-медиа»<sup>28</sup>. В современном обществе действует закон Фомы Аквинского, говорящий, что статус производителя определяет цену товара. В теории виртуализации Иванова цена есть функция от образа.

---

<sup>28</sup> Там же. С 85-86.

- **Виртуализация инноваций.** В условиях, когда виртуализируется товар, становится возможным создание новой продукции, модификации которой перестали затрагивать функциональные свойства вещи, но, которая посредством рекламы, в виртуальной реальности представлена как «новое слово» и т.д.
- **Виртуализация труда.** В настоящее время отсутствует нужда во многих атрибутах производственной организации, так как при нынешних условиях организация рабочего места возможна почти везде и совсем не обязателен распорядок присутствия в офисе. Но эти атрибуты все равно имеют место быть. Теперь они выполняют функцию поддержания образа фирмы. Чем выше образ фирмы, тем выше цены на продукцию, произведенную данной фирмой и тем выше стоимость самой фирмы.
- **Виртуализация денег.** По словам автора, деньги ныне не столько вещественный заместитель товаров, сколько право заимствования. Если раньше наличие реальных денег обеспечивало человека в независимости от того, кем он является, то сейчас одного обладания деньгами едва ли достаточно. Человек должен обладать образом платежеспособности, который складывается из огромного числа составляющих, таких как финансовая репутация, страховая репутация, кредитная история и т.д.

#### 1.4.4. Виртуализация политики

Наиболее распространенными формами правления в традиционном обществе была монархия, для которой характерно обладание всей полнотой или большей частью власти одним лицом – монархом, который, как правило, передает эту власть своему наследнику, и олигархия, при которой у власти находится небольшая группа людей, проводящая

политику в своих интересах. Личные качества правителя не оказывают влияние на его право обладать властью, так как нахождение на престоле члена определенного рода рассматривается как незыблемая традиция.. Власть в традиционном обществе была сакральной: правитель понимался как наместник бога на земле. В некоторых традиционных обществах существовали различные политические группы, которые возникают «на основе родственных, дружеских связей или каких-либо иных лично ориентированных отношений»

Говоря о модернизированном обществе, Иванов отмечает, что рубеж 18-19 вв. отмечен парадоксальной победой демократии. Парадоксальность, по его мнению, заключается в том, что череда буржуазных революций, гражданских войн, войн за независимость, завершившаяся провалом демократического проекта и возвращением в большинстве стран к абсолютистским режимам, привела к тенденциям распространения избирательных прав и формирования массовой демократии. Этот период отмечен также возникновением массовых политических партий. Партии выступают в современном обществе как субъекты, продвигающие интересы какого-либо класса или сословия. Власть теряет свой религиозный, сакральный характер: формируется отношение к власти, как к эффективному управлению ресурсами. При таком понимании власти априори следует, что у власти лучше находится тому, кто наиболее эффективно сможет управлять ресурсами. Политические институты строятся по принципу бюрократического аппарата. Доступ в политику получают все люди в независимости от происхождения, конфессии т.д.

В политической сфере виртуализированного общества Д.В. Иванов выделяет следующие тенденции:

- Виртуализация борьбы за власть. Конкурирующие политические программы стали частью образов-политических имиджей. Таким образом, борьба за власть представляет

собой конкуренцию образов, создающихся профессионалами в сфере рекламы, создания имиджа.

- Виртуализация общественного мнения. Суть данной тенденции состоит в том, что апелляции к общественному мнению заменяются манипуляциями с рейтингом. Участвуя в опросах, респонденты по существу не формируют свое мнение, они вольны лишь отвечать на закрытые обычно вопросы, то есть соглашаться с вариантами мнений, созданными профессионалами.
- Виртуализация идеологии. Если раньше партии функционировали как представители классовых, этнических, религиозных и других интересов, то сейчас партии стали «марками» - эмблемами и рекламными слоганами, традиционно привлекающими электорат.

Обобщая написанное, основой концепции социальных отношений в социоцентристской теории виртуализации можно назвать переход от процесса реализации ценностей, направленного на реальные объекты, к процессу реализации ценностей, направленному на виртуальные объекты или симуляции, в ходе виртуализации общества, которая не детерминирована компьютеризацией, т.к. способна проходить без помощи компьютерных технологий, и представляет собой замещение реальных объектов симуляциями. Логика виртуализации проявляется во всех сферах жизни, включая политику, экономику семью науку, искусство и др.

## Выводы

Описанные в данной главе теории виртуализации имеют гораздо больше общего, чем может показаться на первый взгляд. Во-первых, несложно заметить, что все описанные теории виртуализации объединяет использование одной логической схемы, на основе которой строятся все дальнейшие рассуждения: различие «реального» и «виртуального» пространств, одно из которых является вторичным по отношению к другому. Во-вторых, все упомянутые теории использовали концепцию виртуализации для описания и объяснения так называемого контингентного сдвига конца двадцатого века, т.е. перехода в эпоху постмодерна. Под контингентным сдвигом понимается атрибут теорий социальных изменений, точку перехода от одного состояния общества к другому. Например, переход от традиционного типа общества к обществу модерна. И в-третьих, необходимо отметить, что виртуализация как концепция используется в этих теориях по большей части в рамках макросоциологического дискурса, т.е. понимается как некий объективный процесс, довлеющий над отдельными личностями и социальными группами.

В качестве отличий этих теорий можно выделить то, что социоцентристская теория виртуализации акцентирует внимание на новизне процессов, протекавших в конце 20-го столетия, а не пытается вписать эти процессы в уже существующие теории, как это делают техноцентристские теории, тем самым игнорируя всю их новизну. Также существенным отличием техноцентристских теорий от социоцентристских является основополагающий принцип теорий, первый из которых гласит, что технологизация и компьютеризация общества ведет к его виртуализации, а второй, что виртуализация ведет к технологизации и компьютеризации, что приводит к отличиям сразу по двум пунктам: необходимость использования новых технологий, присущая группе

техноцентристских теорий, но не присущая социоцентристской теории, и детерминированность общественных изменений появлением новых технологиями, присущая группе техноцентристских теорий, но не присущая социоцентристской теории.

Каждая из теорий выдвигает собственную модель социальных отношений. Концепции Крокера и Бюля представляют собой попытку адаптировать марксистские идеи о двух неравных социальных классах, находящихся в постоянном конфликте относительно новых средств производства – компьютерных сетей и виртуальной реальности к новым тенденциям в политике, экономике и культуре. Концепция Иванова отличается тем, что, в отличие от других теорий, в социоцентристской теории в первую очередь виртуализируется предмет социальных отношений, который теперь представляет собой образ, симуляцию реально существующего объекта вместо самого объекта, превращая сами социальные отношения в виртуальную реальность, которой не нужны компьютеры для того, чтобы поддерживать саму себя.

Однако со времени описываемых в этих теориях событий прошло уже больше пятнадцати лет. За этот промежуток компьютерные технологии прочно закрепились во всех сферах жизни от политики до повседневности, сеть Интернет разрослась в геометрической прогрессии, процесс виртуализации коснулся большинства стран, в том числе и России, а в социологии растет потребность в новых идеях, объясняющих новейшие тенденции в развитии виртуальных пространств и их влиянии на социальные отношения. В связи с этим возникает необходимость изучить, на примере российского социологического дискурса, новые тенденции в определении виртуализации, чем оно отличается от классических концепций и какие модели социальных отношений предлагают авторы.

## **Глава 2. Концепции виртуализации в современном российском научном дискурсе**



С помощью открытых онлайн-баз научных статей и онлайн-библиотек, в числе которых «cyberleninka.ru» и «elibrary.ru», и нами была составлена и проанализирована выборка из российских научных статей о виртуализации за последние 15 лет. Данный промежуток времени был выбран в связи с тем, что именно 15 лет назад вышла последняя ключевая работа на тему виртуализации за авторством Д. В. Иванова. Критериями, по которым был осуществлен выбор, стали вынесение виртуализации в заголовки и/или в раздел ключевых слов статьи, описание новых видов социальных отношений и социальных тенденций, связанных с развитием виртуальной реальности, и наличие трактовки виртуальности и/или виртуализации, отличной от трактовки в классических социологических теориях, описанных в первой главе. Таким образом, в выборку не попали обзорные статьи, посвященные виртуализации, а также статьи, в которых теоретическая позиция автора полностью совпадала с позицией, представленной в одной из теорий, описанных в первой главе. Всего в выборку вошло около двадцати статей. В ходе анализа были выделены несколько групп статей, объединённых одной общей идеей о природе виртуализации, названия которых были вынесены в качестве названий параграфов для данной главы. Также в результате работы со статьями выяснилось, что содержание многих из отобранных статей внутри выделенных групп совпадает, поэтому чтобы не повторяться мы отобрали в каждой несколько статей, в которых представлены наиболее отличные теоретические позиции по сравнению с теоретическими позициями авторов теорий виртуализации, описанных в первой главе.

## 2.1 Виртуализация как тенденция развития информационного общества

Начать анализ российского дискурса о виртуализации мы хотим с самого распространенного среди российских исследователей представления о виртуализации, согласно которому виртуализация является одной из тенденций развития информационного общества. Такое представление восходит к работам М. Кастельса. Этому взгляда придерживается Е. О. Бурчикова в статье под названием «Виртуализация как тенденция развития информационного общества», которая и дала название данному параграфу.

В статье автор описывает роль виртуализации в современном обществе, которое определяет как информационное. Опираясь на работы Д. Белла, Э. Тоффлера, М. Кастельса, автор утверждает, что центральным ресурсом современности становится информация, производство которой развивается параллельно с материальным производством.

Бурчикова определяет виртуализацию социальной жизни как «особую форму пространства жизнедеятельности человека – киберпространство, где форма взаимоотношений между людьми не просто теряет свою заурядную суть, обезличиваясь в результате процессов обобществления и отчуждения, а в важной степени детерминируется принципиально новыми знаками и символами, рожденными в рамках техногенного глобализирующегося социума». Такая формулировка вводит в заблуждение, поскольку может показаться, что, в отличие от авторов описанных в первой главе теорий, Бурчикова понимает виртуализацию не как активный процесс преобразования общества, а скорее как его результат, но в тексте статьи неоднократно встречается описание виртуализации как процесса. Это наводит на мысль что термин

«виртуализация» у автора имеет два различных смысла: процесс создания виртуального социального пространства и результат этого самого процесса, т.е. виртуальное пространство.

Понимая виртуальную реальность как созданную с помощью компьютерных технологий симуляцию действительности, автор проводит классическое различие реального и виртуального пространств и отмечает появление в виртуальном пространстве аналогов реальных явлений, как виртуальная экономика, электронное правительство и др., тем самым приближаясь к позиции социологов-техноцентристов, которые определяют виртуализацию как следствие развития компьютерных технологий и процесс перехода различных явлений в виртуальное пространство. Автор также отмечает, что виртуализация не является простым копированием существующих в реальности явлений, а скорее «способом построения и реализации новых параметров реальности на основе системного моделирования человеческой деятельности».

Говоря же об изменениях в социальных отношениях, можно лишь отметить, что Бурчикова только воспроизводит уже известные идеи о появлении новой формы товарных отношений, основанной на знаках и символах (аналог «рекомбинантной товарной формы» Крокера и других похожих понятий) и появлении двойников социальных сфер в виртуальном пространстве (виртуальная экономика и др.). Описания принципиально новых форм в ее работе нет.

Как и в случае с теориями Бюля и Крокера, статья Бурчиковой представляет собой не что иное, как попытку пристроить эмпирические тенденции разного рода к произвольно выбранному теоретическому конструкту, которым в данном случае является информационное общество, и объединить их в один непротиворечивый процесс. В статье не приводится ни одного прямого доказательства того, что виртуализация – часть процесса становления информационного общества, а туманные

формулировки и использование термина «виртуальный» сразу в нескольких различных смыслах сильно затрудняют понимание текста.

Намного более обоснованно идея виртуализации как тенденции, связанной с развитием информационного общества, представлена в статье И.А. Грибова под названием «Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности».

В своей статье автор рассматривает проблемы трансформации информационного общества и приводит развернутый анализ становления этой концепции. Подробно раскрывая причины несостоятельности первоначальной концепции информационного общества связанной с именами Д. Белла, Э. Тоффлера, Й. Масуды и др., автор представляет появление техноцентристских теорий виртуализации как попытку создания концепции «нового» информационного общества взамен неудавшейся классической концепции, отождествлявшей информацию со знанием.

Грибов выделяет несколько черт, отличающих «новое» информационное общество:

- Ключевая роль коммуникации, а не информации;
- Появление и широкое распространение новых средств коммуникации;
- Виртуализация всех сфер жизни;
- Преобладание «знания большинства» над «знанием экспертов»

Так как информационный, т.е. коммуникационный аспект нового общества не был подвергнут критике ученым сообществом, а акценты сместились не на возрастающую роль знания, а на прогресс информационных технологий, концепции виртуального общества Крокера, Бюля и Паэтау, базирующиеся на этих принципах, заняли по версии автора место концепции информационного общества.

Далее автор выстраивает критику данных концепций по уже упомянутым в первой главе пунктам: во-первых, это использование марксистских объяснительных схем, нивелирующее новизну описываемых тенденций, а во-вторых, чрезмерное противопоставление виртуальных аналогов социальных практик реальным, слишком сильный акцент на их вторичности.

На основе этих утверждений Грибов делает вывод, что авторы техноцентристских теорий виртуализации неправильно понимают виртуальность и саму виртуализацию, которая проявляется не в том, что нечто материальное становится имматериальным, иллюзорным, а в том, что то, что прежде было виртуальным (в смысле «возможный», «умозрительный»), начинает материализоваться.

Грибов отмечает, что перенесенные в виртуальное пространство социальные практики сегодня обретают статус не «параллельных», аналогичных настоящим, а реальных. Виртуальным в смысле невозможности и иллюзорности оказывается именно «старое» информационное общество, то есть общество, так и не появившееся в реальности. Предложенное же автором «новое» информационное общество, наоборот, является обществом воплощенных технологий и связей, которые до этого казались виртуальными, то есть невозможными физически. Именно поэтому оно является обществом «реальной виртуальности», что, вероятно, является отсылкой к понятию «культура реальной виртуальности» М. Кастельса. Под этим автор подразумевает то, что виртуальное пространство, которое когда-то воспринималось и использовалось в качестве мира, отдельного от реальности, формы эскапизма, стало все больше и больше взаимодействовать с реальностью. И здесь Грибов делает важный вывод: разделять «оффлайн» и «онлайн»

больше не имеет смысла: «виртуальности как оппозиции реальности и материальности приходит конец»<sup>29</sup>.

Таким образом, общение в сети Интернет, к примеру, не является извращенной версией общения лицом к лицу, которое приходит на его замену, а всего лишь еще одной из форм коммуникации, которыми в свое время стали письменная и радиокommunikация, никак при этом не посягая на существование традиционных способов. Также дело обстоит и с другими социальными практиками.

Подводя итог, Грибов делает предположение, что современное общество, определяемое им как информационное, движется от «виртуальной реальности» к «реальной виртуальности». Как объясняет автор, с одной стороны это переход от модели «старого» информационного общества, которое является виртуальным в том смысле, что оно так и не появилось в реальности, к модели «нового» информационного общества, которое, согласно автору, формируется сейчас, а с другой стороны это интеграция в социальную систему новых способов осуществления привычных социальных практик с помощью компьютеров взамен идеи о переносе общества и социальности в отделенное от реальности виртуальное пространство.

Безусловно, важным достижением данной работы является фактическое обоснование того, что привычное разделение «реальное/ виртуальное» в его классическом смысле давно устарело и уже неспособно адекватно описывать новейшие тенденции в изменении общества. Однако концепция «нового» информационного общества в роли действующей модели современности вызывает вопросы. Основой теорий информационного общества является утверждение, что современное общество от всех предыдущих форм отличает именно определяющая роль

---

<sup>29</sup> Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности //Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. № 9 (23), Тамбов, Грамота, 2012.

информации в социальных процессах. Но так ли это? Автор в своей работе определяет информацию как «осведомленность», операциональную, целенаправленно обработанную совокупность данных. Информация, как совокупность сведений о чем-либо, по замыслу теоретиков информационного общества, должна была стать предметом социальных отношений, той основой, вокруг которой выстраивается коммуникация, которая, как было неоднократно отмечено, является ключевым аспектом нового общества.

Такой подход вызывает критику с различных теоретических позиций, но в данном исследовании нам будет интересна критика с позиции теорий виртуализации. С точки зрения автора социоцентристской теории виртуализации Д.В. Иванова коммуникация в современном обществе предполагает не рациональную денотацию объекта, а создание его образа, мобилизующего аффективные коннотации<sup>30</sup>. В качестве доказательств Иванов приводит несколько характерных для современного общества форм коммуникации, которые работают по описанному им принципу: это реклама, которая является не информационной поддержкой товара, а созданием его привлекательного образа, и СМИ, информационные войны между которыми представляют собой войну за создание выгодного заказчику образа событий, а не за монополию на передачу сведений. Таким образом, коммуникация в современном обществе это скорее операция установления отношения между сообщением и его интерпретатором, а не просто процесс передачи данных, из-за чего утверждение об информационной природе современного общества и модель «нового» информационного реальной виртуальности кажутся неубедительными

Подводя итог, можно сказать, что автор статьи выявляет несколько крайне важных тенденций современности, упущенных теориями

---

<sup>30</sup> Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб. Издательство: Петербургское востоковедение, 2002. С. 16

виртуализации, таких как интеграция виртуального пространства в реальное, обосновывает неадекватность базовой схемы различения реальности и виртуальности, но выбирает не вполне релевантную теоретическую рамку для создания модели современного общества.

В качестве тенденции развития информационного общества виртуализация также представлена в совместной статье Луканина А.В., Ереминой Е.В., Неделько С.И. под названием «Особенности виртуализации социальных институтов в информационном обществе».

Выбирая структурный функционализм Р. Мертона в качестве теоретической рамки описания современного общества, определяемого ими как информационное, авторы статьи проводят анализ изменений в социальных институтах, вызванных процессом виртуализации.

Ученые утверждают, что на современном этапе развития информационного общества происходит трансформация социальных институтов, которая заключается в том, что латентные функции в каждом отдельно взятом институте вступают в конфликт с основными, декларируемыми открыто функциями, что приводит к тому, что публичный образ социального института начинает противоречить его фактическим интересам и действиям. Такое усиление разрыва между реальными и виртуальными социальными формами, согласно авторам, и является виртуализацией социальных институтов.

Авторы описывают несколько основных тенденции виртуализации социальных институтов:

- Укрепление институционального порядка (не очень понятно, что именно под этим имеется в виду, т.к. значительная часть статьи посвящена описанию дисфункциональности современных институтов и ситуации аномии);



- Сокращение роли формально-правовых механизмов в институциональном регулировании социальных взаимодействий, т.е. деформализация социальных институтов;
- Появление новых социальных норм и ценностей (не описано каких именно);
- Смягчение нормативного контроля за функционированием социальных институтов.

Согласно логике авторов, социальные институты в процессе виртуализации становятся дисфункциональными, и это приводит к переходу от старых формальных форм социальных организации институтов к новым неформальным формам. Также авторы отмечают переход к глобально-сетевой форме социальных взаимодействий, под которой, судя по всему, подразумеваются виртуальные организации - аморфные организации, состоящие из проектных команд, которые формируются с конкретной целью и могут быть мгновенно распущены.

В итоге статья выглядит как необоснованная попытка встроить виртуализацию в понятийный аппарат структурно-функциональной теории общества и, как и в случае с первой статьей данного параграфа, представляет собой описание некой совокупности разнородных тенденций с изначальной установкой объединить их в целый однонаправленный процесс. Структурно-функциональное описание современности, основанное на работах Р. Мертон, и трактовка современных тенденций как следствия дисфункций социальных институтов вызывают вопросы и сомнения и оставляют множество эмпирических тенденций «за бортом», маркируя их как дисфункциональные. В статье очень много отсылок к классическим работам, общих безотносительных рассуждений, но практически нет апелляции к фактам, нет однозначного определения виртуализации, которая то ли является метафорой, то ли реальным процессом переноса общества в виртуальное пространство, как нет и обоснования выбора

структурного функционализма, известного своими проблемами в концептуализации социальных трансформаций, как инструмента для описания развития информационного общества под влиянием виртуализации. Однако нельзя не отметить тот факт, что учеными были обозначены несколько важных тенденций, в частности деформализация социальных отношений.

## 2.2 Игровая природа виртуализации

В ряде работ российских исследователей встречается идея об игровой природе виртуализации. Такого взгляда придерживается исследовательница виртуализации современной культуры Т.Н. Лопатинская (Карденахлишвили).

В своей статье «Сущность виртуализации и ее взаимосвязь с феноменом игры» Лопатинская выдвигает гипотезу об игровой основе феномена виртуализации и пытается доказать ее через выделение и сравнение основных критериев игры и виртуальности.

Сущностным принципом виртуализации Лопатинская считает создание искусственного, вымышленного, иллюзорного мира, наделенного собственным пространством, индивидуальным временем, характерными законами существования, который воспринимается индивидом как «реальный», т.е. объективный в том смысле, что индивид принимает правила и законы виртуального пространства, даже осознавая его условность и вымышленность.

Опираясь на концепцию игры Й. Хейзинги представленной в его работе «Человек играющий: статьи по истории культуры», Лопатинская выделяет следующие критерии игры:

- Свободный характер;

Под этим подразумевается, что игра «поневоле» превращается в имитацию игры, ее репродукцию. Участник должен добровольно принимать или не принимать игровые правила и ограничения, т.е. проявлять свободу выбора.

Однако, как пишет автор, во многом свобода в игре иллюзорна. В пределах игры, индивид способен совершать любые действия, если это предусмотрено правилами, однако подобные действия перестают быть

игровыми, если они перестают быть условными, следовательно, игра перестает быть игрой. Выход из условного мира игры есть разрушение игры, поэтому свобода в игре – это лишь «игра в свободу в игре»<sup>31</sup>.

Здесь, согласно автору, проявляется параллель с виртуальной реальностью, которая заключается в том, что индивид должен добровольно подчиняться законам и правилам виртуального мира (в качестве которого может выступать не только компьютерная симуляция, а, к примеру, религиозная картина мира или литературное произведение), осознавая их условность.

- Иллюзорность;

Игра, как и виртуальная реальность, является отдельным пространством, отличным от реального, в котором существуют свои правила, время и законы.

- Состязательность;

По версии Хейзинги, «игра есть состязание в том, кто лучше других что-то представит»<sup>32</sup>, что применительно к виртуализации означает, что ей должно быть свойственно все время совершенствовать свои внутренние правила и законы, чтобы как можно более убедительной и функциональной. Однако выбор этого элемента игры как обоснования игровой природы виртуализации вызывает сомнения, поскольку автор не раскрывает того, как именно состязательность проявляется в виртуальной реальности, а лишь утверждает ее важность для игры.

- Вариативность.

---

<sup>31</sup> Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Сущность виртуализации и её взаимосвязь с феноменом игры // Теория и практика общественного развития. – 2011. – № 7. – С. 33–35

<sup>32</sup> Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. - М.: Прогресс - Традиция, 1999. С. 25

Под вариативностью подразумевается возможность изменения, переопределения правил игры и виртуального пространства, приобретения и потери характеристик, возможность существовать в различных вариациях, при этом оставаться верным своей основе

В итоге нельзя отрицать, что в данной статье автору действительно удается показать связь между феноменом игры и виртуальностью, однако характер этой связи остается неясным. Ответ на вопрос о том, основывается ли виртуализация на игровой логике, или же игра представляет собой одну из форм виртуализации, остается открытым.

Лопатинская продолжает изучение связи феномена игры с виртуализацией и в другой своей статье под названием «Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры». В ней автор предпринимает попытку описать влияние виртуализации на культуру, на примере трансформации таких форм реализации игровых технологий как игрушка и компьютерная игра

Мы не будем подробно описывать все содержание статьи, которое представляет интерес скорее для культурологического анализа форм игры, а лишь остановимся на конечных выводах, которые в данном случае интересуют нас, как исследователей виртуализации гораздо больше.

Лопатинская приводит игрушку и компьютерную игру в качестве примеров технологий социализации в современном обществе и говорит о существенных отличиях между игрушками прошлого и настоящего и о признаках компьютерной игры, которые наделяют ее уникальным характером и отличают компьютерную игру от любого другого вида игр.

Автор утверждает, что игрушка становится средством вхождения в виртуальную реальность и, адаптируясь к новым условиям, интегрируется в особое виртуальное (игровое) пространство и реализует себя в нем. Результатом подобного слияния с виртуальной реальностью является приобретение новых качественных характеристик игрушки, среди

которых иллюзорность, образность, вариативность, всевозрастность и др. Также изменяется и качественно эволюционирует характер игрушки: она становится активной, эмоциональной, динамичной, постоянно трансформирующейся, дополняющейся новыми элементами и т. д. Таким образом, современная игрушка, согласно Лопатиной, «служит посредником между реальным и виртуальным мирами, инструментом переключения человека из состояния «какой он есть» в состояние «каким он хочет быть»<sup>33</sup>. Иными словами, ценность современной игрушки заключается не столько в ее функционале, сколько в конструируемом ей виртуальном образе.

Нельзя не согласиться с тем, что игрушка является инструментом, с помощью которого создается виртуальная реальность, в которой свойства образа игрушки довлеют над ее материальными свойствами (почти каждый мальчишка в детстве представлял на месте обычной деревянной палки меч или пистолет), однако согласиться с тем фактом, что эти свойства игрушки обусловлены процессом виртуализации культуры сложно, поскольку примеры использования подручных средств в качестве игрушек и мысленного наделения их свойствами, которыми они не обладают в реальности, встречались задолго до появления дискурса о виртуализации. Но автором также верно ухвачены тенденции всевозрастности и комплексности современной игрушки.

Что касается второй заявленной формы социализации, компьютерные игры, как пишет Лопатинская, в современных условиях «служат созданию псевдореалистической, иллюзорной, мифологизированной картины мира или, иными словами, конструируют

---

<sup>33</sup> Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры // Теория и практика общественного развития. – 2012. – № 9. – С. 28–31

иные миры, открывающие новые широкие возможности для всех желающих»<sup>34</sup>.

Отличие компьютерной игры заключается в том, что она с помощью погружения индивида в виртуальное пространство предлагает ему реальность более понятную, изменяемую и податливую, чем привычная реальность его существования. Эта виртуальная реальность освобождает индивида от ответственности, забот и моральных требований, которыми он окружен в действительности. При этом, как отмечает автор, зачастую индивид сознательно или несознательно смешивает эти два пространства, что приводит к тому, что логика виртуального пространства применяется к реальному, причем такая подмена выявляется индивидом далеко не всегда по причине высокой степени достоверности и реалистичности современных компьютерных игр. Но что самое главное, иллюзорность и вторичность игрового виртуального пространства по отношению к реальному является относительной, частично справедливой лишь для внешнего наблюдателя. Для игрока, находящегося внутри этого пространства, пропадает даже эта относительность, поскольку виртуальность обладает собственной замкнутой действительностью.

Здесь автор выдвигает крайне важную и интересную идею о природе виртуальности, которая, вопреки представлениям авторов классических теорий виртуализации, не только не является иллюзорной копией реальности, но и в целом обладает такими же свойствами, как и реальное пространство и является настолько же реальной, поскольку сама реальность и восприятие реальности напрямую зависят от индивида.

Идеи о связи между игрой и виртуализацией также были найдены нами в работах известного российского социолога С.А. Кравченко, в которых он продвигает концепцию играизации российского общества в качестве новой социологической парадигмы. Под играизацией в наиболее

---

<sup>34</sup> Там же

в общем смысле Кравченко понимает процесс размывания характерной для традиционного общества границы между профессиональной деятельностью и игрой и слияния их в единое целое. В качестве основных составляющих процесса игризации автор выделяет:

1. Внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли, адаптироваться к «обществу в действии»;
2. Новую, формирующуюся парадигму рациональности, характерную для современных условий неопределенности, распространения институциональных рисков;
3. Фактор конструирования и поддержания виртуальной реальности неравновесного типа;
4. Социологическую парадигму с теоретико-методологическим инструментарием, позволяющим анализировать постмодернистское общество.

Кравченко отмечает, что современная социокультурная реальность, вопреки ожиданиям и предсказаниям классиков социологии, представляет собой вовсе не продукт возрастающей стабильности, предсказуемости и упорядоченности, а все более динамичную, открытую, многообразную и неопределенную среду и предлагает концепцию игризации в качестве инструмента для исследования и описания этой реальности.

Начинает ученый с различения понятия игры, пользуясь для этого концепций Й. Хейзинги, и понятия игризации. Между ними, безусловно, есть множество сходств: и игра и игризация свободны и не могут осуществляться по принуждению, и той и другой свойственны накал, напряжение. Но между ними также существует несколько принципиальных отличий: игризация в противовес игре обладает прямой



практической целесообразностью, а также не только не ограничена строгими правилами, но и постоянно меняет их, создавая новые формы действительности. Таким образом, играизация сравнима скорее с азартной игрой, казино, где риск и удача определяют победителя, нежели с классической культурологической версией игры Хейзинги.

Согласно автору, играизация представляет собой новую гибридную форму рациональности - иррациональную рациональность, несводимую ни к одной из четырех из классических форм рациональности, выделяемых М. Вебером, но при этом заимствующую элементы из каждой из них.

В работах очень явно проявляется беспокойство автора о проявлениях играизации и связанных с ней явлений. Играизация, согласно Кравченко - феномен неоднозначный. Играизированный индивид в его представлении – авантюрист, нацеленный в первую очередь на собственную выгоду и пользу и рассматривающий людей и их качества через призму успеха, либо марионетка, отчужденная от своих действий и решений. При этом оба этих типа замкнуты на играизированные практики и дискурсы, по отношению к которым они выстраивают свою идентичность.

Самой важной для этого исследования идеей в работах Кравченко является конструирование в процессе играизации виртуальной реальности неравновесного типа. Говоря о реальности, Кравченко опирается на работу П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания» а также работы социологов-постмодернистов, в частности Ж. Бодрийяра, и подразумевает под реальностью не что иное, как субъективную реальность индивида. Наиболее кратко его идеи можно представить так: в результате формирования нового типа играизированной ментальности, которая основана на иррациональной рациональности и согласно автору является новой формой ложного сознания и производит символы-симулякры, не имеющие связи с реальностью и создающие свою собственную

замкнутую виртуальную реальность, стирается грань между реальностью и виртуальностью и появляется новая социальная реальность неравновесного типа. Под неравновесностью в данном случае имеется в виду увеличение её динамической сложности и, как следствие, – намного более частую, чем прежде, переоценку «значимых других»<sup>35</sup>. Социальные отношения с такого ракурса выглядят как манипуляция пассивными и играизированными массами со стороны более активных и осведомленных «значимых других». Характер таких масс заключается в «ориентации на выбор той или иной системы знаний, предлагающей посредством игры знаковых кодов большее количество «счастливых случаев» получить жизненные блага, повысить свой социальный статус или даже стать «звездой»<sup>36</sup>.

Рассуждая о социальных отношениях в играизированном обществе, Кравченко пишет, что играизация становится новой формой отчуждения. Играизированный индивид не является движущей силой своих собственных действий. Играизированные практики всегда предлагают индивиду выбор, по причине чего у него создается иллюзия свободы. Но автор утверждает, что на деле человек становится пленником этого выбора, так как не может выбрать ничего кроме тех вариантов, которые изначально заложены в саму играизированную практику. Все мысли и действия отчужденного человека направлены на то, чтобы выгодно реализовать себя в том или ином игровом пространстве.

Таким образом, играизированные социальные практики берут верх над отдельным индивидом, который зачастую низводится до технического

---

<sup>35</sup> «Значимый другой» - термин, заимствованный Бергером и Лукманом у Дж. Мида. «Значимый другой» — это та личность, одобрения которой данный индивид добивается и чьи указания он принимает. Такие личности оказывают наибольшее влияние на установки индивидов и формирование их собственного «Я».

<sup>36</sup> Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. члена-корреспондента РАН В.И. Конова. - М.: Октопус – Природа, 2008. - С. 270-276

ресурса для осуществления этих практик, в результате чего происходит дегуманизация социальных отношений. Кравченко отчасти объясняет это тем, что далеко не все люди обладают необходимым творчески-критическим потенциалом восприятия симулякров, в результате чего принимают игру за реальность и исполняют «примитивные роли статистов» в социальных играх, становясь объектами манипуляции более осведомленных участников.

Также Кравченко отмечает значительное снижение роли социального происхождения и положения в обществе как фактора дифференциации в обществе. На их место приходит доступ к тем или иным играизированным практикам, приверженность к играизированным дискурсам, в соответствии с которыми формируются идентичности в играизированном обществе.

Несмотря на тот факт, что в работах Кравченко ни разу не упоминается виртуализация как таковая, описанная им игра знаков, в ходе которой производятся симулякры, взаимодействующие между собой без привязки к реальности, напоминает виртуализацию в ее социоцентристском понимании. Также мы можем видеть, что Кравченко тоже проводит классическое разделение реальности и виртуальности. Однако фокус внимания автора направлен не столько на социальные институты, сколько на отдельного индивида. Таким образом, нам представляется, что играизация и виртуализация в ее социоцентристском понимании - это два разных, но частично пересекающихся подхода к описанию одних и тех же эмпирически фиксируемых тенденций.

### 2.3 Принцип эквивалентности реальности и виртуальности

В предыдущем параграфе уже была представлена идея о том, что понятия «реальность» и «виртуальность» не обязательно находятся в оппозиции, как на том настаивают классические социологические работы, посвященные виртуализации. В ряде статей нами были обнаружены иные трактовки виртуальности и обоснование принципа эквивалентности реальности и виртуальности, который сам по себе представляет интерес. Лучше всего он представлен в статье под названием «Виртуальность как элемент повседневности» за авторством Т.А. Бочаровой и Л.Е. Бляхер, где представлен детальный анализ форм виртуальности, социальных тенденций связанных с виртуализацией, а также альтернативный взгляд на соотношение понятий реальности и виртуальности.

В первой части статьи авторы воссоздают различные представления о сущности понятия «виртуальная реальность» в науке:

- Философско-культурологическое, согласно которому виртуальная реальность – это некое возможное пространство, не существующее материально, мысленный эксперимент.
- Техническое, согласно которому виртуальная реальность – это продукт компьютерных технологий.
- Социально-психологическое, согласно которому виртуальная реальность – результат искусственного изменения реальности и отношения к ней, связанный с работой сознания (сон, вымысел, миф, стресс, психическое воздействие т.п.).

Также авторы разделяют виртуальные реальности в узком смысле – искусственные реальности, возникающие в результате воздействия компьютерных технологий на сознание, и виртуальные реальности в широком смысле – любые варьирования в сознании, которые могут быть

вызваны множеством различных факторов. В качестве примеров виртуальной реальности в широком смысле авторы приводят религию, миф, эзотерику – все то, что противостоит физической реальности, т.е. все идеальные построения в человеческой культуре.

Далее авторы переходят к изучению соотношения понятий реальности и виртуальности. Для начала авторы приводят определение реальности, которое звучит так: «реальность – философский термин, употребляющийся в разных значениях: все существующее вообще; объективный мир; действительность; фрагмент универсума, составляющий предметную область соответствующей науки». Самым распространенным пониманием реальности на данный момент является естественнонаучное понимание, согласно которому реальность – это совокупность всего материального, что окружает человека, мир, воспринимаемый чувственно и независимый от сознания.

Основываясь на идеях Л. Витгенштейна о субъективности любой картины мира, которые можно представить в виде выражения «мир есть все, что происходит»<sup>37</sup>, авторы приходят к выводу, что такое понимание реальности не является всеобъемлющим и универсальным, не охватывает всего существующего. К примеру, миры счастливого и несчастного человека кардинально отличаются друг от друга, несмотря на то, что являются объективно одним и тем же. Любая реальность в такой трактовке является виртуальной в том смысле, что она зависима от субъекта, переживающего ее. В этом смысле также нельзя не провести параллели со знаменитой теоремой Томаса, которая заключается в том, что ситуации, определенные людьми как реальные, реальны по своим последствиям.

Иными словами любое произведение искусства будь то даже историческая книга или документальный фильм, безусловно, создают

---

<sup>37</sup> Витгенштейн Л. Логико-философский трактат / Пер. с нем. Добронравова и Лахути Д.; Общ.ред. и предисл. Асмуса В. Ф. — М.: Наука, 2009.

особую виртуальную реальность, которая не является отражением объективной реальности и даже может исказить ее. Но при этом даже объективную реальность невозможно определить как единую для всех в том смысле, что степень соответствия зависит от субъекта восприятия, его личного опыта и воображения, а также социальной, расовой и культурной принадлежности.

Таким образом, можно сделать вывод, что определение реальности требует определенного разделения, дифференциации действительности. Все, что существует, является реальным, но реальным по-разному. Поэтому понятие реальности, помимо существования, подразумевает различия в способе существования.

В связи с важностью субъекта восприятия авторы выделяют три степени вовлеченности человека в реальность:

- Пассивная: человеку отводится роль наблюдателя, неспособного влиять на ее развитие;
- Активная: человек становится равноправным участником взаимодействия, имеющим возможность не только управлять ее изменением, но и создавать новую;
- Исследовательская: человек становится сопричастным к происходящему, но все еще не полноправным, т.е. может действовать внутри реальности по ее правилам.

На основе всех этих рассуждений Бочарова и Бляхер выводят следующее определение виртуальной реальности: это пространство, созданное искусственно с помощью каких-либо инструментов (компьютерных технологий, книг, фильмов, снов и др.), воспринимаемое как реально существующее.

Также авторы отмечают такую тенденцию современности, уже описанную в работах Кравченко, как размывание границы между свободным и рабочим временем: всем известны случаи, когда люди

сочетают работу с прослушиванием музыки и использованием социальных сетей и др., при этом оставаясь на связи даже во внерабочее время. По предположению авторов, такая неопределенность и является одной из причин популярности виртуальной реальности, которая является одной из возможностей избавиться от стресса и забыть на время о реальных проблемах, преследующих индивида.

Еще одной важной идеей представленной в статье, которая уже была упомянута и в других работах, является идея о том, что современное общество живет в пространстве, которое является симбиозом физической, объективной реальности и виртуальной реальности, а не двумя «параллельными мирами», которые существуют независимо и по своим собственным законам. При этом авторы признают, что вопрос о существовании виртуального мира как самостоятельной реальности, остается довольно спорным: несмотря на растущие возможности симуляции всех органов чувств в виртуальной реальности человек все равно остается, хотя бы физически, в мире объективном, и поэтому созданный с помощью технологий мир сложно назвать качественно новым и независимым.

В связи с этим вопрос осмысления виртуализации как специфического социального явления в силу его комплексности и противоречивости остается актуальным.

## Выводы

В ходе анализа выбранных статей о виртуализации были сделаны следующие выводы:

В современном российском дискурсе о виртуализации присутствуют новые идеи о природе виртуальности, отличающиеся от ее понимания в классических теориях виртуализации. Примером является обоснование того, что виртуальность связана с субъективным восприятием индивида, и того, что она больше не противопоставляется реальности, а интегрируется в нее, образуя целостную систему.

Также среди отечественных авторов наблюдается тенденция интегрировать виртуализацию в уже существующие теории и концепции, следуя примеру социологов-техноцентристов, тем самым оставляя без внимания существенные характеристики этого явления и его новизну.

В российском научном дискурсе не сформировалось единого определения и понимания виртуализации. Каждая из проанализированных статей пользуется собственным определением, отличным от других.

В изученных статьях представлены новые тенденции к изменению социальных отношений, связанные с процессом виртуализации. Среди них можно выделить деформализацию социальных отношений, их обезличенность, изменчивость, динамичность и игровой характер.

Можно выделить несколько основных концепций социальных отношений, предлагаемых российскими исследователями виртуализации: социальные отношения в версии приверженцев теории информационного общества, где основным фактором социальной стратификации становится коммуникация, а точнее количество коммуникаций, совершаемых и доступных отдельному индивиду или организации; социальные отношения в концепции игризации общества, где пассивные игризированные массы,



неспособные различать реальность и симулякры, становятся объектами манипуляции активных «значимых других»; модель социальных отношений, основанная на способности индивидов адаптации к новым технологиям и включенности их в виртуальное пространство.

Также нельзя не отметить наблюдение, что часть изученных современных российских работ о виртуальности сами являются примером виртуальной реальности в ее классическом понимании. Некоторые ученые, оперирующим понятием «виртуальность» для описания современности (в значении «contemporary», т.е. здесь и сейчас) создают виртуальную реальность иного рода, в том смысле, что используемые ими концепции настолько оторваны от действительности, что описываемая с их помощью «реальность» сама по себе является симулякром.

## Заключение

Появившиеся в середине девяностых-начале двухтысячных годов, теории виртуализации ставили своей основной задачей описать происходящие в обществе изменения, связанные с контингентным сдвигом последней четверти 20 века, а также развитием и распространением термина «виртуальный» и виртуальной реальности. Среди них выделились две основные группы: техноцентристские и социцентристские теории виртуализации. Виртуализация в техноцентристской трактовке является реальным процессом переноса производства социальности в виртуальное пространство из реального при помощи компьютеров, в социцентристском смысле – метафорой, описывающей изменения в обществе, в результате которых социальные отношения превращаются в отношения между образами, симулякрами.

Однако, несмотря на все концептуальные отличия, и у тех и у других есть ряд общих параметров, которые не позволяют этим теориям эффективно концептуализировать новейшие тенденции, связанные с развитием виртуальной реальности.

Во-первых, виртуализация как концепция используется в этих теориях по большей части в рамках макросоциологического дискурса, т.е. понимается как некий внешний объективный процесс, довлеющий над отдельными личностями и социальными группами.

Во-вторых, описанные теории виртуализации объединяет использование одной логической схемы, на основе которой строятся все дальнейшие рассуждения: различие «реального» и «виртуального» пространств, одно из которых является вторичным по отношению к другому.

Однако и тот и другой классические пути к определению виртуализации уже не охватывают всей полноты явления, что связано с тем, что базовое противопоставление реальности и виртуальности, исчерпало себя в связи с тем фактом, что в современном обществе виртуальное и реальное пространства существуют уже не параллельно друг другу, а образуют единое целое и активно взаимодействуют между собой. Из-за этого концепции социальных отношений, представленные в этих теориях, уже не отражают всей совокупности различных фактических тенденций, описанных в последних исследованиях.

В ходе работы с российским научным дискурсом о виртуализации были обнаружены иные подходы к определению виртуальности и виртуализации, а также отличные от описанных в классических теориях виртуализации модели социальных отношений. Часть изученных работ российских исследователей следуют примеру описанных в первой главе техноцентристских теорий и представляют собой попытку встроить виртуализацию как одну из тенденций современности в понятийный аппарат других уже существующих теорий, тем самым игнорируя описанную в социоцентристских теориях виртуализации новизну феномена и несводимость его к другим. По этой причине представленные в них концепции социальных отношений представляются нам неадекватными реальности. Но также в российском дискурсе о виртуализации присутствуют идеи о взаимопроникновении реального и виртуального пространств, игровой природе виртуализации и связи виртуальности с субъективным восприятием индивида, которые лучше отвечают эмпирическим тенденциям и способны стать основой для более релевантных концепций социальных отношений и нового понимания виртуализации.

В связи с этим нам представляются перспективным создание концепции социальных отношений на базе моделей виртуализации, основанных на идеях об эквивалентности и взаимопроникновении

реального и виртуального пространств и на субъективистском понимании виртуальности.

### Список литературы

1. Баткаева Е. Р. – Феномен виртуализации: социологический аспект // Известия ПГПУ им. В. Г. Белинского, 2012. № 28. С. 35–37.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. М., Academia, 2004.
3. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М., 1995.
4. Бобова Л. А. Механизмы социальной консолидации в сетевом обществе // Вестник МГИМО, 2014. №2 (35).
5. Бодрийяр, Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было. М. : РИПОЛ классик, 2016.
6. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр; Пер. с фр. А. Качалова. – М.: ПОСТУМ, 2015.
7. Бурчикова Е.О. Виртуализация как тенденция развития информационного общества. //Гуманитарные и юридические исследования, № 1, 2015.
8. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат / Пер. с нем. Добронравова и Лахути Д.; Общ.ред. и предисл. Асмуса В. Ф. — М.: Наука, 2009.
9. Воронкова Н. В., Медведева М. А. Виртуализация социальной реальности и трансформация институтов российского общества как специфические условия их взаимодействия // Научно-методический электронный журнал «Концепт», 2015. Т. 8. С. 161–165. Режим доступа.: <http://e-koncept.ru/2015/65033.htm>.

10. Воронов А. И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: Дис. ... канд. филос. наук:09.00.08. СПб., 1999. 197 с. РГБ ОД, 61:00 - 9/421 - 5. С. 14
11. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности //Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. № 9 (23), Тамбов, Грамота, 2012.
12. Дойч Д. Структура реальности / Пер. с англ. Зубченко Н. А., под общ. ред. Садовниченко В. А. Ижевск: НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика», 2001. С. 102.
13. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб. Издательство: Петербургское востоковедение, 2002.
14. Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественного изменения. СПб. Издательство С.-Петерб. Ун-та, 2002.
15. Иванов Д.В. Критическая теория и виртуализация общества // Социологические исследования, 2009. № 1
16. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург, У-Фактория, 2004.
17. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000.
18. Кирчанов М.В. Виртуализация массовой культуры: смена культурной локализации и деперсонификация социальных ролей. // Общество: социология, психология, педагогика, ХОРС, Краснодар, 2013. №4. С. 15-22
19. Коротникова, Н.В. Интернет как средство производства сетевых коммуникаций в условиях виртуализации общества [Текст] / Н.В. Коротникова // Социологические исследования, 2007. № 2. С. 85-93

20. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // *Общественные науки и современность*, 2002. № 6
21. Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. члена-корреспондента РАН В.И. Конова. М.: Октопус – Природа, 2008. С. 270-276
22. Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Сущность виртуализации и её взаимосвязь с феноменом игры // *Теория и практика общественного развития*. 2011. № 7. С. 33–35
23. Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Виртуализация современной культуры и ее феноменов // *Информатизация общества: социально-экономические, социокультурные и международные аспекты : мат-лы Международной научно-практической конференции*. – Пенза-Прага : Научно-издательский центр, 2011. С. 83–98
24. Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры // *Теория и практика общественного развития*, 2012. № 9. С. 28–31
25. Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Фактор игры в процессе виртуализации современной культуры // *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. 2012. № 4. С. 403–408
26. Луканин А.В., Еремина Е.В., Неделько С.И. Особенности виртуализации социальных институтов в информационном обществе // *Власть*, 2016. №1
27. Луман Н. Медиа коммуникации. Пер. с нем. А. Глухов, О. Никифоров. М: Изд-во Логос, 2005.
28. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга. Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004.

29. Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. Вып. 15
30. Плешаков В. А. Киберсоциализация человека в информационном пространстве // Информация и образование: границы коммуникаций INFO2010, Матер. Всерос. научно-практической конф. Горно-Алтайск: РИО ГАГУ, 2009.
31. Сергеев К. А., Разеев Д. Н. Понятие образования в феноменологии науки // Образование и гражданское общество (материалы круглого стола 15 ноября 2002 г.) / Под ред. Ю. Н. Солонина. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. Вып. 1. С. 79
32. Сергодеев, В.А. Сетевые интернет-сообщества: сущность и социокультурные характеристики / В.А. Сергодеев // Вестник Адыгейского гос. ун-та. Серия 1: регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология, 2013. № 1. С. 165-197
33. Силаева В.Л. Об использовании понятия «виртуальный» // Социологические исследования, 2010. № 8. С. 19–35
34. Силаева В. Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества. Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Москва: МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2004.
35. Соловей, А.П. Виртуальные сообщества как особая форма социальной интеграции // Психология, социология и педагогика, 2014. № 6. Режим доступа: <http://psychology.snauka.ru/2014/06/3341>
36. Туркина В. Г. Город как виртуальный феномен. // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право, 2009. № 16 (71) т.10.
37. Тягунова Л.А., Гасилин В.Н. Виртуализация современного общества // Власть. Научно-политический журнал. Москва, 2006. № 11. С. 23-29

38. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. -М.: Прогресс - Традиция, 1999
39. Яценко Н. Е. «Толковый словарь обществоведческих терминов». СПб. 1999.
40. Braga J. Remarks on virtuality .I – The metaphor and the mythological bond. // European Academic Research, 2015. Vol .2, Issue 12. Режим доступа: <http://euacademic.org/UploadArticle/1442.pdf>
41. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000.
42. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997.
43. Levy P. Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace. New York and London: Plenum Press, 1997
44. Kroker A. Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. Montreal, New World Perspectives, 2001.
45. Pfaffenberger B. The Social Anthropology of Technology // Annual Review of Anthropology. 1992. N21. P. 493.
46. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. 1993. Режим доступа: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>