



УДК 1:304.444

## Субъектные основы виртуализации социальной реальности в информационном обществе

О. С. Смолиговец

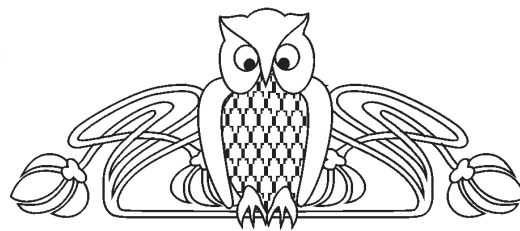
Смолиговец Олег Сергеевич, аспирант кафедры философии, Волгоградский государственный университет, Feanorik@mail.ru

Статья посвящена рассмотрению детерминирующей роли виртуальной реальности по отношению к современному социуму. В качестве исходной позиции автором принимается позитивное понимание виртуальных процессов, способных стать инструментом развития социальной системы. Утверждается тенденция виртуализации классических социальных институтов. Рассматривается история понятия «виртуальная реальность»: от средневековых подходов до отечественной виртуалистики. Виртуальная реальность признается многослойным образованием, которое не сводится лишь к цифровой ее модели. Вместе с тем последняя является наиболее развитой формой виртуальности, которая выступает в качестве единого канала трансляции многообразных виртуальных феноменов. В основании самой же виртуальной реальности лежит деятельность социального субъекта. Выделяются три функции субъекта в его связи с виртуальной реальностью: носитель виртуального как особого модуса социального, способ выявления реальности виртуального, управление социальной реальностью через виртуальные социальные институты. В итоге автор не просто фиксирует инструментальный характер виртуального, а включает виртуальность в бытие социальной системы в качестве структурного элемента пространства субъекта: в активной роли виртуальной реальности проявляется функционирование самой социальной системы в качестве саморегулирующегося субъекта.

**Ключевые слова:** субъект, информационное общество, виртуальная реальность, социальная реальность, сжатие социального пространства.

DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-166-170>

В данной статье предпринята попытка выяснить связь понятий «виртуальная реальность» и «социальный субъект». Хотя современное общество не может мыслиться вне виртуализации ключевых социальных процессов и понятие «виртуальное» уже раскрыто в множестве публикаций, многие проблемы в рамках тематики виртуальной реальности остаются непроясненными, отчего исследования в данной области сохраняют свою актуальность. В современном обществе виртуализация социальных институтов приобретает разнообразные формы: от традиционных управляемых форм (предоставление государственных услуг в режиме онлайн) до принципиально новых, выходящих за рамки при-



вычных форм регулирования (криптовалюты). Последняя до сих пор не получила однозначной оценки. Наряду с пиаром в СМИ имеет место и критика данного феномена. «Криптовалютный бум, наблюдаемый в настоящее время, имеет признаки как экономического пузыря, так и финансовых пирамид» [1, с. 77].

В исследовании виртуальной реальности открываются конкретные проблемы и направления. Так, Е. В. Летов, описывая наиболее общие характеристики виртуальной реальности, упоминает целый ряд источников рисков, среди которых следует выделить:

- 1) снятие запретов обыденной жизни через анонимность;
- 2) размывание идентичности;
- 3) торможение волевой регуляции личности через сегментированную визуальную составляющую.

Данные характеристики определяют оторванность личности в виртуальной среде от социальной реальности и ее подверженность манипулятивным воздействиям. «Так вот, очень многие “поля” киберпространства созданы для произрастания психически нормальных “овощей”, даже более того — массового их произрастания» [2, с. 74].

Все это свидетельствует о том, что виртуальная реальность в современной ее форме влияет не только на личность, но и на всю социальную систему, преобразуя последнюю. Необходимо не только взвешивать риски, но и беспристрастно анализировать необратимые метаморфозы современного общества.

Другим направлением, обозначающим актуальность исследования, является устойчивая подмена всего класса виртуальных феноменов лишь кибернетической (цифровой) виртуальностью. Критика виртуальной реальности игнорирует то, что построение виртуальных реальностей свойственно человеку и обществу, имеет длительную историю, которая не сводится лишь к развитию компьютерных технологий и Интернета. Необходимо выяснить, каким образом информационные технологии сегодня соотносятся с виртуальной реальностью. При этом важно осознавать, что цифровая виртуальная реальность — лишь часть



той сферы, которая именуется виртуальной реальностью. Наконец, какова роль социального субъекта в отношениях его с виртуальной реальностью? Гипотеза наша связана с тем, что *социальный субъект выступает особым медиатором, который формирует виртуальную реальность как часть социальной реальности и опосредует связи между ними.*

Таким образом, настоящее исследование преследует следующие цели: 1) уточнить понятие виртуальной реальности; 2) выявить конструирующую функцию виртуальной реальности, так как сегодня она способна стать инструментом развития социальной системы; 3) определить социальный субъект как медиатор в отношениях между социальной и виртуальной реальностью.

В современном социуме явно проявляет свою значимость информация как характеристика социальной организации. Предлагались разные понятия для концептуализации этих социальных изменений: постиндустриальное общество (Д. Белл), информационное общество (Э. Тоффлер, Й. Масуда, Н. Н. Моисеев), технотронное общество (З. Бжезинский). Все эти варианты фиксируют то, что на передний план в сфере производства, управления и многих других выступают информационные технологии. Сегодня эта технологизация информации существует в форме особой, цифровой виртуальной реальности. Однако само понятие виртуальности, применяемое к обозначению феномена цифрового мира, не может быть сведено к последнему, поскольку имеет длительную историю существования и развития.

В философии сформировалось несколько подходов к определению понятия «виртуальный». Р. В. Леушкин выделяет несколько трактовок данного понятия. Средневековые мыслители (Василий Великий, Фома Аквинский) понимали виртуальное как сферу возможного. «Если проанализировать ход рассуждения автора (Василий Великий, “Беседы на шестоднев”), то окажется, что виртуальность представляется им как некая сущность материальных объектов, заключенная в потенции и раскрывающаяся в процессе воплощения в процессах действительности. Виртуальный объект в данном случае оказывается сущностью потенциальной по отношению к реальному объекту и осуществляется в нем в результате актуализации» [3, с. 1555]. В Новое время виртуальный характер имела целевая причина, которая «... выступает необходимым условием реальности, будучи трансцендентным по отношению к ней» [3, с. 1555]. Кроме того, в современной науке понятие «виртуальность» стали употреблять по отношению к объектам,

не обладающим полнотой существования: их физические характеристики невозможно зафиксировать, но можно обнаружить через результат их взаимодействия с другими объектами. Анализируя виртуальные объекты, Р. В. Леушкин утверждает: «Можно выделить два основания конструктивной реальности: опытное взаимодействие и теоретическое построение. Теоретическое построение использует конструктивный потенциал естественного языка, а эмпирическая проверка опирается на достоверные свидетельства (очевидности действительности)» [3, с. 1554]. Таким образом, реальность – это осуществленное в опыте и языке событие, с реальным объектом или процессом возможно непротиворечивое теоретическое или практическое взаимодействие. Эти рассуждения выявляют наличие неопределенности в виртуальной реальности, которая, тем не менее, не отменяет существования последней.

Согласно А. Е. Иванову виртуальная реальность – это «понятие, посредством которого обозначается совокупность объектов следующего (по отношению к реальности низлежащей, порождающей их) уровня. Эти объекты онтологически равноправны с порождающей их “константной” реальностью и автономны; при этом их существование полностью обусловлено перманентным процессом их воспроизведения порождающей реальностью — при завершении указанного процесса объекты виртуальной реальности исчезают» [4]. В виртуалистике категория виртуальности анализируется через понятия субстанциальности и потенциальности: виртуальные объекты, не будучи субстанциальными, обладают реальностью, актуальностью. Такой подход позволяет понимать виртуальность в качестве части материального мира, в рамках неклассической трактовки материи. Однако, поскольку феномен виртуальности является социальным, необходимо понять не только структурные взаимоотношения между формами реальности, но и то, каким образом виртуальная реальность оказывает влияние на социальную реальность, становится ее частью.

Н. А. Носов, будучи очевидцем формирования процесса цифровой виртуальной реальности, предпринял попытку демонстрации методологии исследования виртуальности без сведения ее лишь к кибернетической. Утверждая полионтичность как парадигмальную ориентацию виртуалистики, автор выделяет четыре специфических для виртуальной реальности свойства:

1) порожденность (виртуальная реальность продуцируется активностью другой, внешней по отношению к ней реальностью);



2) актуальность (виртуальная реальность существует только «здесь и теперь», пока активна порождающая ее реальность);

3) автономность (виртуальная реальность обладает своим временем, пространством и законами существования, независимыми от времени, пространства и законов внеположенной реальности);

4) интерактивность (будучи онтологически независимой, виртуальная реальность может взаимодействовать с другими реальностями).

Таким образом, вышеописанные свойства раскрывают ключевую категориальную оппозицию виртуалистики: виртуальность – константность. Виртуальная реальность всегда производна, однако статус исходной реальности не обязательно предполагает ее субстанциональности. Виртуальная реальность может быть порождена другой виртуальной реальностью.

Н. А. Носов считает, что сегодня развитие теории виртуальности связано лишь с цифровой виртуальностью, однако в истории философии зафиксированы и альтернативы. Не вдаваясь в подробности этих направлений, которые не получили развития в культуре, отметим следующее. Совершенно справедливо замечание Н. А. Носова, согласно которому «имеющиеся разработки идеи некомпьютерной виртуальности остались втуне» [5, с. 34]. Сам автор уделяет значительное внимание индивидуализированным психическим виртуальным феноменам, однако, на наш взгляд, эти случаи не исчерпывают всех возможных форм виртуальной реальности. Нас интересует коллективная, надындивидуальная форма бытия виртуальной реальности, которая может быть связана с формой социальной субъектности.

Задача, которую Н. А. Носов именовал *построением виртуальной культуры*, относима к специфической форме компьютерной виртуальности, поскольку искусство в целом ряде своих форм существует именно в виртуальной форме; отдельные произведения в литературе, музыке, театре, кино и других видах искусства представляют собой виртуальные миры, полностью отвечающие выделенным критериям. Эти произведения свидетельствуют о том, что полионтичная парадигма не является чем-то принципиально новым для западной культуры. Особенность современной ситуации состоит в том, что до предела повышается интерактивность многочисленных виртуальных реальностей, объединенных информационными технологиями.

Таким образом, можно заключить, что виртуальная реальность не представляет собой единое образование. Существует множество социальных (надындивидуальных) виртуальных феноменов,

которые в результате развития компьютерных технологий получили единый интерактивный канал трансляции, именуемый сегодня цифровой или кибернетической реальностью. Практически не затрагиваемой проблемой в контексте исследований виртуальной реальности являются роль и место социального субъекта. Каким образом рост виртуализации влияет на бытие социального субъекта? В чем функциональная роль субъекта в современном виртуализирующемся обществе?

Специфика нашего определения субъекта состоит в том, что саму социальную систему мы интерпретируем как особый метасубъект и выделяем три модуса его существования.

Во-первых, понятие «субъект» включает в себя сознание как способность человека существовать во внутреннем пространстве-времени этого субъекта, переводить свою деятельность и общение в его нормы и требования.

Во-вторых, субъект понимается как объективный способ организации бытия общественной системы. Его собственное изменение осуществляется как «бегство» от слияния с овеществленной объектной средой, т.е. как будущее, являющееся наиболее адекватной для существования такого субъекта формой трансцендирования, предполагает субъект в качестве механизма развития социума.

В-третьих, деятельность субъекта является связью между объективным статусом социальной реальности и ее субъективным содержанием. В. А. Лекторский утверждает, что объективное – это «то, что существует независимо от индивидуального сознания» [6, с. 137]. Независимая от индивидуального сознания социальная реальность вместе с тем детерминирована активностью социальных субъектов, что порождает представление о функционировании общества как системы-субъекта.

Роль субъекта в отношениях между константной социальной и виртуальной реальностью раскрывается при анализе понятия информации. Компьютерные технологии служат средством трансляции информации, которая получает устойчивые формы интерпретации, закрепленные как виртуальные реальности. Именно открытость для интерпретации субъектом информации позволяет ей быть универсальной основой для многочисленных виртуальных реальностей.

Следует отметить, что специфическим критерием виртуальной реальности является субъектный характер порождающей ее константной реальности. Более того, виртуальная реальность не противопоставляется константной (социальной), но дополняет ее, в то время как



сама социальная реальность не может в полной мере считаться дополнением природной реальности. Субъект в связи с этим принимает на себя ряд специфических функций.

Во-первых, *субъект является носителем виртуальной реальности*, по отношению к которой социальная реальность выступает в качестве среды. Важно отметить, что под средой в данном случае понимается пространство, в котором существует виртуальная реальность, являющаяся модусом бытия социального, в котором повторяются функции последнего. Виртуализация – это способ развития социальной реальности. Для преобразования объективной стороны социальной реальности требуется деятельность ее субъектной стороны.

Во-вторых, *субъект выступает в качестве способа выявления реальности виртуального*. В «Новой философской энциклопедии» дано следующее определение реальности. «Реальность – философский термин, употребляющийся в разных значениях: все существующее вообще; объективный мир; действительность; фрагмент универсума, составляющий предметную область соответствующей науки...» [6, с. 428]. Можно выделить три класса систем реальности: природа, общество и, наконец, виртуальное. Элементы, составляющие систему природной реальности, очевидны. Социальная реальность, наоборот, не фиксируется органами чувств, однако дана нам в опыте, более того, она преобразующее влияет на природные объекты, превращая их в артефакты. Этот процесс позволяет социальной системе-субъекту объективироваться. Наконец, виртуальная реальность требует определенных технических, а также символических средств обнаружения. Все эти формы реальности едины в том, что они охватываются опытом субъекта. Таким образом, реальность – это характеристика объектов, данных субъекту в опыте, входящих в пространство деятельности субъекта. Виртуальная реальность представляет собой именно реальность, несмотря на потерю связи с действительностью.

В-третьих, в процессе виртуализации социальной реальности качественно меняется регулятивная функция субъекта. В этом аспекте такое свойство виртуальной реальности, как интерактивность, позволяет полнее раскрыть феномен *сжатия социального пространства* – процесс, обнаруживающий ослабление или даже утрату связи социального пространства с пространством природы, что позволяет эффективно управлять социальной реальностью через виртуальную среду, которая становится важным компонентом

социума и ее структуры. Симптомом этого процесса является перенос в виртуальную реальность многих социальных институтов.

Даже при учете возможности погружения в виртуальность субъект выступает представителем константной реальности. Социум является сложным образованием. В него включена целая сеть виртуальных реальностей, единой основой которых служит реальность социального субъекта.

В начале XXI в. Н. А. Носов высказал следующую идею: «В силу свойства интерактивности возможно управляющее воздействие со стороны виртуальной реальности на константную и, следовательно, возможно *виртуальное управление* событиями в константной реальности» [7]. Сегодня данная идея не нуждается в иллюстрации. Все больше социальных институтов переходят в виртуальную реальность, а последняя приобретает субъектные функции. Этот процесс означает не смерть субъекта, а расширение его сферы. Смысл субъектной интерпретации социума не в слепом отождествлении субъекта и объекта в социуме, а в расширении сферы деятельности субъекта. Демонизация информационных технологий несправедлива: субъект всегда выступает медиатором между различными формами социального и виртуального.

В заключение стоит сказать, что субъект – это системное свойство, которое, концентрируясь в личности, в ходе истории переходит надындивидуальные, а также в безличные (институциональные) формы. Данный процесс распространяется и на современную форму бытия виртуальности. Социальная система, понятая как субъект, это модель *самоуправляемого общества*, в котором виртуальная реальность, зародившаяся как инструментальная, все более явно включается в пространство субъекта. Специфическая роль цифровой виртуальной реальности в этом процессе управления социумом связана со способностью виртуальной реальности к сжатию социального пространства, т. е. с преодолением связи природного и социального пространства. Сформулированные выводы позволяют также заключить, что неполнота существования виртуальной реальности полностью преодолевается при помощи включения ее в более широкую, социальную реальность, которая, в свою очередь, дополняется и расширяется.

#### Список литературы

1. Грылева И. В. Анализ базовых свойств криптовалют // Экономика и бизнес : теория и практика. 2018. № 4. С. 70–74.



2. Летов Е. В. Виртуальная реальность: потенциален ли риск для человека и человечества? // Вестн. МГУКИ. 2012. № 5 (49). С. 75–79.
3. Леушкин Р. В. Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма // Фундаментальные исследования. 2014. № 6, ч. 7. С. 1553–1558. URL: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=34379> (дата обращения: 06.12.2018).
4. Иванов А. Е. Виртуальная реальность // История философии. Энциклопедия. Минск, 2002. С. 183–186. URL: [http://ec-dejavu.ru/v/Virtual\\_reality.html](http://ec-dejavu.ru/v/Virtual_reality.html) (дата обращения: 20.12.2018).
5. Носов Н. А. Виртуальная психология. М., 2000. 432 с.
6. Новая философская энциклопедия : в 4 т. / Ин-т философии РАН ; Науч.-ред. совет : предс. В. С. Степин, учен. секр. А. П. Огурцов. М., 2010. Т. 3. 692 с.
7. Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М., 2001. 17 с. URL: [http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html) (дата обращения: 14.01.2019).

#### Образец для цитирования:

Смолиговец О. С. Субъектные основы виртуализации социальной реальности в информационном обществе // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 2. С. 166–170. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-166-170>

#### Subject Bases of Virtualization of Social Reality in the Information Society

##### O. S. Smoligovets

Oleg S. Smoligovets, <https://orcid.org/0000-0003-3354-5368>, Volgograd State University, 100 Universitetskij Ave., Volgograd 400062, Russia, Feanorik@mail.ru

The article is devoted to the consideration of the determining role of virtual reality in contemporary society. The author is positive about virtual processes that can become a tool for the development of a social system. The trend of virtualization of classical social institutions is being asserted. The author examines the history of the concept of "virtual reality": from medieval approaches to Russian virtual studies. Virtual reality is recognized as a multi-layered formation, whose interpretation is not limited only to digital virtual reality. At the same time, digital virtual reality is the most developed form of virtuality, which acts as a unified channel for broadcasting diverse virtual phenomena. The activity of a social subject is the basis of virtual reality. The author identifies three functions of the subject in his connection with virtual reality: the medium of the virtual as a special social mode, a way to identify the reality of the virtual and management of social reality through virtual social institutions. As a result, the author not only fixes the instrumental nature of the virtual, but includes virtuality in the being of the social system as a structural element of the subject's space: the functioning of a social system, understood as a self-regulating subject, manifests itself in the active role of virtual reality.

**Keywords:** subject, information society, virtual reality, social reality, compression of social space.

#### References

1. Gryleva I. V. Analysis of the basic properties of cryptocurrencies. *Ekonomika i biznes: teoriya i praktika* [Economy and Business: Theory and Practice], 2018, no. 4, pp. 70–74 (in Russian).
2. Letov E. V. Virtual Reality: Is the Risk Potential for Man and Mankind? *Vestnik MGUKI* [The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts], 2012, no. 5 (49), pp. 75–79 (in Russian).
3. Leushkin R. V. Virtual Object as a Problem of Constructive Realism. *Fundamental'nye issledovaniya* [Fundamental Research], 2014, no. 6 (7), pp. 1553–1558. Available at: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=34379> (accessed 6 December 2018) (in Russian).
4. Ivanov A. E. Virtual Reality. In: *Istoriya filosofii. Entsiklopediya* (History of Philosophy. Encyclopedia), Minsk, 2002, pp. 183–186. Available at: [http://ec-dejavu.ru/v/Virtual\\_reality.html](http://ec-dejavu.ru/v/Virtual_reality.html) (accessed 20 December 2018) (in Russian).
5. Nosov N. A. *Virtualnaya psikhologiya* [Virtual Psychology]. Moscow, 2000. 432 p. (in Russian).
6. *Novaya filosofskaya entsiklopediya*: v 4 t. [New Philosophical Encyclopedia: in 4 vols.]. Moscow, 2010, vol. 3, 692 p. (in Russian).
7. Nosov N. A. *Manifest virtualistiki* (Virtualistics Manifesto). Moscow, 2001. 17 p. Available at: [http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html) (accessed 14 January 2019) (in Russian).

#### Cite this article as:

Smoligovets O. S. Subject Bases of Virtualization of Social Reality in the Information Society. *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2019, vol. 19, iss. 2, pp. 166–170. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-166-170>