

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ПРЕДПОСЫЛКА МНОЖЕСТВЕННЫХ И НЕАУТЕНТИЧНЫХ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ

Ведущие современные социологи в качестве одной из главных проблем, возникшей в конце XX в., выделяют поиск идентичности. Ее актуальность для мировых стран обусловлена переструктурированием мировой системы, распадом СССР и усилением интеграционных процессов в Западной Европе.⁸⁹ В этот период Украина вступила на путь кардинального изменения принципов организации экономической и политической жизни, а, следовательно, – и системы социетальных ценностей, которая определяет и цели социального функционирования, и систему поведенческих норм. Глобализация, вызвавшая усиление неопределенности социальных отношений, нарастание индивидуализации, вызвала во всех развитых странах мира кризис идентичности. Понятие «идентичность» (от англ. identity – тождественность) было введено в научный оборот в XX в. психологами (в работах З. Фрейда, Э. Эриксона, Э. Фромма). Главное содержание – отождествление индивида с более широкой группой, его общность и принадлежность к группе: «Индивид может быть физически одинок, но при этом связан с какими-то идеями, моральными ценностями или хотя бы социальными стандартами – и это дает ему чувство общности и «принадлежности».⁹⁰

В период модерна идентичность формулировалась сознанием и практикой в качестве индивидуальной задачи и индивидуального проекта, который не возникает вне культурного, то есть общего обоснования. Для постмодерна – идентичность формируется в качестве креативной задачи и как коллективного и как креативного проекта-себя-в-мире. «Личность, находящаяся в обществе потребления, не стремится к вращению в это общество».⁹¹ З. Бауман замечает, что в постмодерном контексте отсутствует четко определенная идентичность; чем меньше выделяется идентичность, тем лучше для ее владельца.⁹² Поэтому говорить о единстве и определенности идентичности в современном мире, возможно, не следует. «Субъект формируется только за счет одновременного отрицания инструментальности и

идентичности, ибо последняя является не чем иным, как испорченной и замкнутой в самой себе формой распадающегося жизненного опыта. Не только нынешняя демодернизация, но и современность сама по себе приводят к устранению прежних отношений между индивидуумом, обществом и вселенной и признают недействительными те социологические конструкции, центральным принципом которых является связь институтов и мотиваций, системы и действующего лица».⁹³

Инновации, открытия, различные изменения резко расширяют жизненный горизонт людей. Идентичность проблематизируется в эпоху модерна, так как само общество становится более мобильным. Ускоряется темп человеческой жизни, возникают жизненные альтернативы. Это приводит к ощущению нестабильности человеческого существования, его неопределенности, многозначности и многогранности. На этой почве развивается самоосмысление, саморефлексия. Человек, хотя и остается связанным с традиционными ценностями и заданными ролями, иначе осознает меру своей свободы в нестабильном мире, специфически определяет траекторию своей судьбы в нем. Чтобы достичь желанной идентичности, человек начинает формировать, конструировать себя, ориентируясь на такие проекты и идеалы, которые могут не носить традиционного характера. В эпоху модерна самоконструирования имеют национальные, культурные, социальные, этнические, религиозные, региональные ограничения. В постмодернистском обществе эти ограничения не разрушаются, но они теряют границы определенности. Этому способствуют глобализационные процессы, которые легко преодолевают любые существующие границы. Дело в том, что в настоящее время, как считают специалисты, процессы глобализации достигают такой фазы своего развития, что в результате возникают последствия с противоположными воздействиями на жизнь людей. Это означает, что к примеру, глобализация культурных явлений не вызывает их тотальной гомогенизации. Вероятно, в данном случае скорее следует говорить об гетерогенизации культурных явлений. Поэтому не случайно в условиях постмодерна возникает и противостоит процессу

детерриториализации качественно новое явление ретерриториализации, которое воссоздает разорванные связи людей с их локальной или региональной средой. Борьба или сосуществование подобных тенденций становятся, возможно, главной приметой постмодернистской эпохи. В сопоставлении идентичности модерна и современности Н. Костенко приводит в пример баумановские образы жизненных стратегий «от пилигрима до туриста», регистрирующие перемены в пространственно-темпоральной структуре субъективности и их влияние на конвенции самопризнания и общественного идеала, восприятия и утилитарной деятельности.⁹⁴

Телевидение, компьютер, мобильный телефон создают специфическую электронную среду, которая ответственна за распространение в обществе виртуальных перенасыщений, изменений чувства времени и пространства, информационную перегрузку и появление связанных с этим всевозможных страхов и тревог. Электронные средства коммуникации влияют на ускорение темпа жизни, уплотнения времени, создают условия, когда человек пытается успеть сделать как можно больше дел в короткий срок. Например, компьютер навязывает свойственный ему быстрый темп работы, или компьютерная сеть Интернет, работа которой основана на принципе безотлагательности. Поэтому в повседневной жизни наблюдается мощь и сила влияния «сейчас». Виртуальная реальность ограничивает людей от реальности межличностных контактов, истинных чувств; вместо них она предлагает привлекательные и безопасные эрзацы истинных чувств, симулякры, которые способны заманивать людей, особенно молодежь, в виртуальный мир.

В поисках смысла жизни люди уже необязательно обращаются к религии, они все чаще ищут его в виртуальной реальности, заменяющей им религиозный опыт и «живую» связь с людьми. Новая интимность, возникающая в обществе в эпоху постмодерна, обладает электронным характером. «Техника вырывает людей из их почвы, из привычного существования, помещает их как бы в пустое пространство, лишает их воздуха и возможности дышать, отнимает у них душу и оставляет лишь то, что нужно для обслуживания машины».⁹⁵

Информационная революция подводит человека, оказавшегося перед лицом равновесия между мозгом и компьютером, к решающему вопросу: человек я или машина? Происходящая в наши дни генетическая революция подводит человека к вопросу: человек я или виртуальный клон? Следствием является кризис идентичности. Человек, не находя признания себя другими в современном мире, ищет его в киберпространстве. Этот поиск или построение своих идентичностей человеком в киберпространстве, можно назвать театральной или игровой презентацией себя. В этом смысле процесс обретения идентичности, или же идентификационные практики понимаются как «попытки разместить себя в неоднородном пространстве, определиться в принадлежности к реальным или воображаемым, представляемым общностям»⁹⁶; как способ, с помощью которого «социальный актор узнает себя и конструирует смыслы, главным образом на основе данного культурного свойства или совокупности свойств, исключая более широкую соотнесенность с другими социальными структурами»¹²; как средство и механизмы признания и понимания человека другими людьми. Сами способы формирования идентичностей в современном мире размыты и многообразны.⁹⁷

Примечательно, что проблематика виртуальной реальности в 80 – 90 гг. XX века конституируется уже как проблема природы реальности, осмысления возможного и невозможного *в качестве действительного*. Так, Бодрийяр, оперируя с понятием «гиперреальность», показал, что точность и совершенство технического воспроизводства объекта, его знаковая репрезентация конструируют иной объект – симулякр, в котором реальности больше, чем в собственно «реальном», который избыточен в своей детальности. Симулякры как компоненты виртуальной реальности по Бодрийяру, слишком видимы, правдивы, близки и доступны. Гиперреальность поглощает, поглощает, упраздняет реальность.⁹⁸ Если сопоставить феномен виртуальной реальности с эффектом «реального времени» в сфере современных телекоммуникаций (игры, телеконференции и т.п.), то происходящий процесс проблематизации реальности становится более

понятным. В обществе ставится под сомнение обоснованность, эксклюзивность и конвенциональная очевидность «обычного» времени, пространства и идентичности.

Современная культура трансмутирует в симуляционную культуру с присущей для нее множественностью идентичностей и реальностей. Информационные супермагистралы и виртуальная реальность еще не стали общекультурными практиками, но обладают гигантским потенциалом для порождения иных культурных идентичностей и моделей субъективности – вплоть для сотворения постмодерного субъекта. В отличие от автономного и рационального субъекта модерна, этот субъект нестабилен, диффузен. Он порождается и существует только в интерактивной среде.

Посредством термина «виртуальная реальность» обозначается совокупность объектов следующего по отношению к реальности низлежащей, порождающей их уровня. Предполагается, что данные объекты онтологически равноправны с порождающей их «константной» социальной реальностью и относительно автономны. Существование их обусловлено перманентным процессом их воспроизведения социальной реальностью.

Категория «виртуальности» вводится через оппозицию субстанциальности и потенциальности: виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально, и в то же время – не потенциально, а актуально. Виртуальная реальность понимается как «недовозникающее» событие, «недорожденная» жизнь. Суть виртуальной реальности составляют отношения разнородных объектов, расположенных на разных иерархических уровнях взаимодействия и порождения объектов. Виртуальная реальность всегда порождена некоторой исходной, константной реальностью. Виртуальная реальность в свою очередь способна порождать иную реальность следующего уровня, становясь по отношению к ней константной реальностью. И в обратную сторону – виртуальная реальность может «умереть» в своей константной реальности – свернуться в элемент данной константной реальности, которая имеет статус виртуальной по отношению к своей константной реальности. Относительность статуса членов

категориальной пары «виртуальный — константный» образуют онтологическую модель. Возможно, по мнению ряда исследователей, для работы с понятием виртуальная реальность необходим отказ от моноонтического мышления (постулирующего существование только одной реальности) и введение полионтической неопределенной парадигмы (признание множественности миров и промежуточных реальностей), которая позволит строить теории развивающихся и уникальных объектов, не сводя их к линейному детерминизму.

Виртуальная реальность означает образ искусственного, сконструированного, реально-иллюзорного мира, который рождается в сознании человека различными способами. При этом обязательным условием является наличие манипулятора и программы. «Сущность виртуальной программы состоит в том, что в сконструированный каким-либо способом образ *встраивается обратная связь*, которая обеспечивает «участие» (скорее субъективное ощущение участия) в развитии событий (субъективное ощущение событий) виртуального мира»⁹⁹

Термин «виртуальная реальность» трактуется в его исходном этимологическом значении: эта реальность виртуальна именно потому, что она действительна, что она является единственно значимой и вообще единственно существующей реальностью для того, *кто в ней оказался*. У виртуальной реальности своя размерность, свои категории и понятия, где пространство и время сжимаются в ноль. Ядром виртуальной реальности является сеть Интернет, мгновенно соединяющая любые точки земного шара, сворачивающая расстояния и временные промежутки. Агенты виртуальной реальности — в социологической интерпретации — наблюдаемые и фиксируемые единицы анализа — это тексты, существующие без автора, это образы, живущие без героя, это судьбы, потерявшие своих «подсудимых». Вместе с тем, виртуальная реальность — не царство теней, не мир бесплотных идей, не сказочное Зазеркалье, в котором не только все наоборот, но все — иллюзия. Тексты, образы, судьбы обретают в ней самостоятельное существование, оформляются в свои сюжеты, путешествуют по своим

маршрутам. Это *искусственная, конструируемая реальность*, которая *начинает жить своей жизнью*. В образном выражении – это Галатея, которую изваял Пигмалион.¹⁰⁰

С точки зрения ценностной системы, виртуальная реальность как конструкт предоставляет возможность для осуществления определенного рода свободы: каждый проникающий туда сам выбирает себе желаемую роль и сам творит свою судьбу, свой образ, свой миф, свой текст и контекст – окружающий мир. Но жизнедеятельность в виртуальной реальности не становится ни художественным творчеством, ни реальной самореализацией. М.В. Петрова замечает, что «говорить об авторе, герое, прототипе мы здесь можем лишь условно, на основании аналогии. Все это – пустые, марионеточные формы, роли, которые принимает на себя субъект деятельности. Он не Автор, и не Герой, и не Прототип. Творец Пигмалион после смерти Автора становится Любвником, на компьютерном сленге – юзером».¹⁰¹

Рассматривая сущность виртуальной реальности, как своеобразно отраженной социальной реальности, попытаемся определить первоначальное значение слова виртуальный. В статье Е.С. Шаповалова «Философская интерпретация виртуальной реальности» в качестве первичного термина предлагается латинское «*virtualis*», переведенное как «возможный». Там же приводится и английское «*virtual*», переведенное как «фактический»; не номинальный, а действительный.¹⁰²

Следует отметить некоторую двусмысленность в переводах с английского и с латыни. Дело в том, что прилагательные «возможный» и «фактический» имеют в русском языке не совпадающие смысловые значения. В.С. Бабенко в статье «Размышление о виртуальной реальности» переводит *virtual* как нечто, которое хотя и имеет все характеристики конкретной вещи, но не может быть определено как эта вещь, т.е. не является действительным.¹⁰³ Н.А. Носов дает ссылку на англоязычное *virtual*, переводимое как актуально, фактически, реально существующий.¹⁰⁴ Данный перевод находится в некотором противоречии с предыдущей трактовкой. Возможно, это терминологическое

разнообразие является объективным следствием многозначности определяемого слова. В словаре иностранных слов термин «виртуальный» определяется как «возможный», такой, который может или должен проявляться при определенных условиях.

Д. Иванов считает, что всего существует два основных смысла понятия «виртуальное». «Первый восходит к традиционному естествознанию, в котором смысл термина «виртуальное» раскрывается через противопоставление эфемерности бесконечно малых перемещений объектов или бесконечно малых периодов существования частиц и стабильной в своих пространственно-временных характеристиках реальности. Второй смысл порожден практикой создания и использования компьютерных симуляций и раскрывается через противопоставление иллюзорности с одной стороны объектов, создаваемых средствами компьютерной графики, с другой стороны – реальности материальных объектов».¹⁰⁵ Оба смысла соединяются в термине «виртуальная реальность».

Итак, прилагательное «виртуальный» в своем изначальном смысле означает: *некий фантом, который будучи приложенным к отдельному объекту, преобразует его в ранг субъекта, наделенного особыми совершенными качествами, врожденной энергией, позволяющей ему принимать активное участие в преобразованиях и взаимодействиях с другими объектами и субъектами.* Это имеет принципиальное значение для осмысления жизненного и субъектно-деятельностного потенциала личности, включенной в киберкультуру.

Практики «виртуальной реальности» имеют довольно разнообразные контексты возникновения и развития: в американской молодежной контркультуре, компьютерной индустрии, литературе (научная фантастика), военных разработках, космических исследованиях, искусстве и дизайне. Принято считать, что идея виртуальной реальности как «киберпространства» – «cyberspase» – впервые возникла в знаменитом фантастическом романе-техноутопии «Neuromancer» У. Гибсона, где киберпространство изображается как *коллективная галлюцинация миллионов людей, которую они*

испытывают одновременно в разных географических местах, соединенных через компьютерную сеть друг с другом и погруженные в мир графически представленных данных любого компьютера.¹⁰ Киберпространство, управляющие им безликие суперкорпорации, отчуждение технологий, созданный пластической хирургией идеальный человек, подключенный к киберпространству через мозг и нервную систему – это аллегория социального и культурного вторжения в мир социальной реальности.

Идеологически виртуальная реальность оформлялась в лоне маргинальной контркультуры, получившей впоследствии название «киберпанк», где виртуальная реальность стала одним из центральных элементов своеобразного либерально-идеологического дискурса. «Киберпанк» ассимилировался в массовой культуре и развернулся в быстро развивающуюся «киберкультуру».

Развивая смысловые характеристики киберкультуры, можно отметить, что это специфическая форма альтернативной транснациональной культуры. Попытки с киберпространством пока что не создали особого, самоценного эстетического направления. Киберпанк проходит, скорее, по департаменту научной фантастики. Однако социальные практики в киберпространстве повлияли на кинематограф и общекультурный ландшафт. Первый получил эффект морфинга, компоунинг, эффективно заменивший комбинированные съемки, возможность отказа от дорогостоящих массовок и громоздкой бутафории. А в общекультурном ландшафте произошел расцвет сетевой литературы, разнообразных и зачастую весьма нестандартных Интернет-журналов, виртуальных тактических медиа. Приведенные элементы превращения субстанциональной формы в материально-вещественную и вполне реальную, свидетельствуют об институциональных факторах ее становления и о некоем подобии структурных элементов культуры, функционирующей в социальной реальности.

Интерактивная среда, а главное – мощная отлаженная обратная связь, наряду с рефлексивностью являются важнейшими свойствами виртуальной реальности. «Зритель, слушатель, читатель превращается в

сотворца того или иного текста. Тем самым реализуются базовые постструктуралистические постулаты – о равноправии интерпретации и оригинала, о «смерти автора» как неизменной, обязательной и догматической фигуры в тексте. Прямо на глазах аудитории происходит массовое упразднение культурных иерархий, а эстетические объекты утрачивают целостность, становятся проницаемыми, открытыми для вмешательства и перетолкования. Диалог пользователя и пользователя, пользователя и виртуального героя становятся не только вербальным и визуальным, но и чувственным, поведенческим, многосторонним. Снимаются также традиционные пространственные и временные ориентиры: любой визуально-звуковой образ, любая информация переносятся мгновенно в любую точку сети Интернет».¹⁰⁶

Виртуализируя общество становится похожим на виртуальную реальность, то есть может описываться с помощью тех же характеристик. Виртуализация в таком случае, замечает Д. Иванов «это любое замещение реальности ее симуляцией/образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности. Эту логику можно наблюдать и там, где компьютеры непосредственно не используются. Например, виртуальной политикой можно назвать борьбу за власть и посредством агитации с помощью web-страниц или пресс-конференций в Интернет».¹¹

Определение виртуальной реальности как *реальности, образуемой из фактов восприятия органами чувств, предметов действительности* при их (предметов) физическом небытии, хотя и нуждается в дополнительных пояснениях, может быть принято как исходная точка. Основное же условие признания виртуальной реальности состоит в том, что человек включен в нее в качестве непосредственного участника или пользователя.

Прежде чем непосредственно перейти к виртуальной реальности, опосредованной техническим устройством компьютера, следует отметить, что сами компьютерные технологии играют *вторичную роль в образовании*

виртуальной реальности. Ее главным генератором является человеческий мозг.

Е.Э. Чеботарева, рассматривая правовые и этические аспекты отношений в виртуальной реальности, отмечает: «пользуясь одной из основных возможностей компьютерных сетей – созданием своего виртуального «я» в ходе общения с остальными абонентами сети человек испытывает такой же номадический искус как и при общении со случайными дорожными попутчиками – попробовать себя совершенно в другой идентификации, воспользовавшись соответствующей обстановкой – «навру с три короба, пусть удивляются...» Но при виртуальном общении изменить можно не только факты биографии, но и пол, и возраст, и национальность...»¹⁰⁷ *Смена идентификаций в виртуальной реальности, так же как и смена ролей, подчеркивает игровые моменты бытия и способы проективной коммуникации.*

Интересно представление виртуальной реальности (internally generated virtual reality) как образа мира, запечатленное в конкретный временной отрезок и выступающее в качестве Процессуального Симулятора Мира (the World Simulation Process) и актуальной культуры образования. Ч. Тарт различает виртуальную реальность и ординарную реальность, существующую «стабильно» относительно виртуальной реальности и «нормально» относительно измененных состояний. *Возможна «ненормальная» виртуальная реальность, т. е. измененное состояние сознания и/или измененная личность.* «В голове каждого человека есть «компьютер», основные функции которого – «синхронизация» событий, «создание представления» о невероятно сложном мире. В настоящее время считается..., что мы не воспринимаем внутренний мир непосредственно, но только опосредованно. Различные физические энергии, подобные свету и звуку, не воспринимаются непосредственно. Скорее, они запускают электрохимические процессы в различных рецепторах. Нервные импульсы затем посылаются в центральную нервную систему, где представлены все виды электрохимических нервных процессов... Конечный паттерн нервных

событий, которые мы осознаем, и другие нервные события, ведущие к этому, есть наш персональный Процессуальный Симулятор Мира, наш механизм, порождающий (creating) виртуальную реальность, в которой мы реально живем. Наше нормальное восприятие физической реальности – продолжает Ч. Тарт – не является восприятием реальности *per se*, но, скорее, достаточно произвольная конструкция, виртуальная реальность, но специфическая виртуальная реальность, имеющая в своем основании *культурные презумпции*. Когда Процессуальный Симулятор Мира дает нам виртуальную реальность, которая значительно отличается от реального мира, в ней есть и реальные компоненты мира и/или психологически нарушены, и тогда и мы становимся дезадаптивными. Это утверждение не такое простое, как кажется на первый взгляд, – считает Ч. Тарт – так как на определение того, что является «реальным» в мире, сильно влияют виртуальные реальности, порожденные ранее Процессуальным Симулятором Мира». ¹¹

Пользователь, обладающий своим чувственным миром, принимает получаемую из компьютера информацию, основываясь на своем миропонимании. Создание социальной группы, состоящей из человека и компьютера, можно рассматривать и как реализацию механизма психологической защиты «Я». Этот механизм защиты обеспечивает бессознательную компенсацию неспособности эффективно контролировать жизненные различные ситуации и ослабляет связанные с этой неспособностью стресс и тревогу. Накопление чувственного виртуального опыта можно оценить и как репетицию ощущений, переживаний, представлений реального мира. *Обобщая приведенные выше высказывания и размышления, можно выделить некоторые специфические свойства, позволяющие очертить контур виртуальной реальности:*

- прежде всего, *существование в виде артефактов, удваивающих или зеркально отражающих реальность социальную;*
- *зависимость от отраженного угла зрения или продуцируемость от какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней;*

- актуальность – виртуальная реальность существует только «здесь и теперь», до тех пор, пока активна порождающая ее реальность;
- автономность – в виртуальной реальности существует «свое время», «пространство» и «свои законы существования». Для человека, находящегося в виртуальной реальности, нет прошлого и будущего времен;
- интерактивность – виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей реальностью, как онтологически независимая от них;
- нематериальность воздействия – в виртуальной реальности изображаемое производит эффекты, лишь характерные для вещественного;
- условность параметров – в виртуальной реальности объекты искусственны и изменяемы;
- эфемерность как свободу входа и выхода в виртуальную реальность, которая обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования в ней;
- раскованность восприятия – важность самого процесса сотворчества сравнительно с результатом.

На основании обозначенных свойств и качеств, попытаемся выделить основные *социальные характеристики виртуальной реальности*, имея в виду коммуникационный аспект.

1. виртуальная реальность стала оптимизированным, более «естественным» для возможностей человека способом ориентации в мире электронной информации;
2. с точки зрения соотнесенности с категорией «социального пространства» «киберпространство», как поле функционирования виртуальной реальности, представляет собой ментальную карту информационных ландшафтов в памяти компьютера в сочетании с программным обеспечением, исходящим от человека;

3. виртуальная реальность и киберпространство представляют собой стимуляторы творческого воображения, позволяют преодолеть экзистенциальную ограниченность реальности, выйти за пределы времени и тревоги; аннулировать аутсайдерство, эксклюзивность, заброшенность и конечность;
4. операции с компонентами виртуальной реальности потенциально идентичны операциям с реальными инструментами и предметами, дают возможность диагностировать способности, проигрывать проективные ситуации, приобретать опыт;
5. работа в среде виртуальной реальности сопровождается у пользователя эффектом легкости, быстроты, носит, акцентировано игровой характер;
6. ощущение единства машины с пользователем, перемещения последнего в виртуальный мир расширяют представления о потенциальных возможностях человека, создают чувство уверенности, в тоже время формируют негативные тенденции;
7. воздействие виртуальных объектов воспринимается пользователем порою аналогично «обычной» реальности. В то же время у пользователей может происходить нарушение чувства времени и пространства, появляться зависимость от игровых ситуаций;
8. простота операций и принимаемых решений порою экстраполируется на события и проблемы реальной жизни, у отдельных социальных слоев вырабатывается своеобразный стиль отношения к реальной жизни.

Определение социальных феноменов с помощью понятия виртуальности уместно тогда, когда конкуренция образов замещает конкуренцию институционально определенных действий – экономических, политических или иных. Социальное содержание виртуализации проявляется в том, что даже симуляция институционального порядка признается первичной по отношению к его технической оснащенности.

Виртуализацию можно рассматривать с одной стороны, как деинституционализацию, т.е. процесс утраты определяющего порядка институционального влияния, с другой – как становление новых институтов,

не традиционных, а иных по форме и функциям. Ситуация постмодерна дает нам представления о перспективах достаточно жесткой деинституционализации. «Социальные институты, рассматриваемые как следствия овеществления, теряют свою власть над индивидом и превращаются в «образ, включаемый в игру». В таком случае институциональная матрица общества (институциональный порядок) не ликвидируется. Она как бы продолжает существовать. Но это уже порядок, осуществляемый не как «сила», а порядок — как «расположение» в виртуализированном социальном пространстве».¹⁰⁸ Иными словами, в виртуальном пространстве институциональный порядок представляет собой симуляцию интуитивно понятную, удобную и привычную среду, необходимую для комфорта.

Несколько иное понимание «виртуализированных институтов» предлагает О. Тоффлер. Они, по его мнению, не окажутся «симуляцией», а превратятся в новые «текущие» формы управления. Это будут своего рода ассамблеи социального будущего. Ассамблеи могут принять форму специальных групп, которые собираются через регулярные промежутки времени, при условии, что каждый раз в их работе будут участвовать разные представители. Передовые телекоммуникации предполагают, что участникам ассамблей социального будущего не обязательно будет встречаться в одном помещении. Они просто подключатся к сети коммуникаций, опутавшей весь мир. Так будут происходить встречи врачей, ученых, музыкантов, политиков и т.д.¹⁰⁹

Таким образом, деинституционализация по О. Тоффлеру совпадает с дестандартизацией, приводящей к возникновению множества подвижных, почти не институционализированных форм с одновременным ростом терпимости к ним. Но институты могут и укрепить свои позиции над личностью.

Так, М. Кастельс, анализируя современные тенденции, формирующие основы общества будущего, вводит в научный оборот понятие «общества сетевых структур». Под сетевой структурой М. Кастельс понимает комплекс взаимосвязанных узлов, конкретное содержание которых зависит от характера той или иной конкретной сетевой структуры. Сети представляют собой

открытые структуры, которые могут неограниченно расширяться путем включения новых узлов. Но эти новые узлы должны быть способны к коммуникации в рамках данной сети, то есть должны использовать аналогичные коммуникационные коды (например, ценности или производственные задачи).⁹

В обществе, которое основано на сетевых структурах, институциональный порядок перестраивается. Прежде всего, новыми институтами станут сами сети. Они, согласно М. Кастельсу, будут способствовать развитию рыночной экономики, основанной на инновациях, глобализации и децентрализованной концентрации. Они смогут развивать сферу труда, основанную на гибкости и адаптируемости. Сети раскроют новый потенциал сферы культуры, характеризующейся постоянным расчленением и воссоединением элементов. Сети создадут также новую сферу политики, ориентированную на более быстрое освоение новых систем ценностей и общественных умонстроений. Таким образом, сети будут способствовать развитию социальной организации, преследующей своей задачей завоевание пространства и уничтожение времени.

В обществе сетевых структур старые институты индустриальной эпохи, такие как институты гражданского общества, либеральной демократии и институты национального государства лишены смысла и функций, — считает М. Кастельс, поскольку даже в реальности они не рассматриваются как легитимные. На смену им приходят два новых вида институтов: уже указанные им сети и институты самобытности. Последние будут сконструированы социальными движениями будущего, призванными воссоздать целостность общества. Виртуализация общества и виртуализация институтов может иметь непредсказуемые последствия. Возможно, социальные институты обретут новую институциональную жизнь в сетях. Что же касается возможности демократического принятия решений с помощью новых технологий, то они могут быть реализованы лишь настолько, насколько общество готово управлять собой и отвечать за свои решения.

Социокультурные особенности виртуальной реальности как социального феномена противоречивы. С одной стороны, их можно рассматривать как относительно новые инструменты повышения

общественного сознания, адекватно изменившейся социокультурной ситуации, как реакцию на «уход» от социума и как реакцию отрицания на сложившиеся формы взаимодействий, с другой – свидетельством поиска иных способов нетрадиционной практики, неизвестных ранее векторов идентичности, способности быстро менять свое поведение. Можно предположить, что именно благодаря виртуальной реальности идентичность множится и разлагается в киберпространстве, оставляя ощущение «полета», и в то же время – привкус тревоги и беспокойства. Но возможно и другое предположение – доминантная идентичность сохраняется, происходит лишь расщепление идентичностей, косвенно это может свидетельствовать о возможности существования множественности идентичности.

Из этого следует, что предметом научного анализа виртуальной реальности должны становиться стратегии формирования специфической идентичности, осмысления понимания множественности индивидуальных идентичностей, выявление их функциональных значений, (выступающих как защитные, познавательные, проективного проигрывания ролей, самореализации, символического значения, в том числе предпочтения «поверхности» глубине, а симуляции – всему настоящему).

В качестве проективного может возникнуть понятие «киберидентичности». По аналогии это понятие можно соотнести с категорией «транснациональной идентичности», которая уже наполняется определенным содержанием.

Подводя итог трактовкам пространственных характеристик виртуальной реальности важно не упустить три принципиальных момента: во-первых, на каком теоретическом фундаменте выстраивается новое социологическое знание об информационном и «виртуальном пространстве», их пересечении и взаимодействии; во-вторых, по каким принципам формируются киберсообщества и какие модели обществ, рожденные воображением киберпространства, могут иметь эвристическое значение; в-третьих, как могут соотноситься между собой «институциональные» и «сетевые» структуры в качестве некой организации, обеспечивающей социальный порядок в повседневной реальной жизни.