

Виртуализация общества: «киберпротезирование» социальных форм взаимодействия

Ю. А. Кузнецова

Санкт-Петербургский государственный экономический университет,
Российская Федерация, 191023, Санкт-Петербург, Садовая ул., 21

Для цитирования: Кузнецова Ю. А. Виртуализация общества: «киберпротезирование» социальных форм взаимодействия // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2021. Т. 14. Вып. 4. С. 344–359. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2021.404>

Проблематика виртуализации институциональных форм социального взаимодействия не нова, однако продолжает сохранять свою актуальность и сегодня в условиях появления новых информационно-цифровых инструментов. Социальные изменения, вызванные виртуализацией общества, проявляются в основных сферах жизнедеятельности представителя информационного общества XXI в.: в экономике, политике, науке, культуре. Информационный поток, цифровые технологии, сетевые «паутины» встраиваются в «ядро» социального взаимодействия, образуя внутри него некий «киберкостяк», который, замещая образами реальные объекты и действия, видоизменяет модель социальных взаимоотношений. Автором проводится теоретическое исследование, в ходе которого уточняется понятие виртуализации общества в контексте новых социальных реалий, рассматриваются и систематизируются некоторые подходы к пониманию данного феномена, пересматриваются ключевые характеристики виртуальной реальности. Через совокупное рассмотрение теорий виртуализации общества Д. В. Иванова и социального взаимодействия П. А. Сорокина делаются выводы о том, как виртуализация общества влияет на институциональные формы взаимодействия, а именно, как структура социального взаимодействия видоизменяется в контексте виртуального пространства. Модель социального действия «субъект — акт — проводник» П. А. Сорокина трансформируется, звено «проводник» уступает место «киберканалу», который представляется как инструмент для организации пространственной связи посредством новых информационно-цифровых технологий (например, социальных сетей). Виртуализация как глобальный общественный процесс складывается из локальной трансформации отдельных форм социальных взаимодействий. В связи с этим в статье приводится ряд авторских примеров «киберпротезированных», постепенно преобразованных отдельных сегментов общественной жизни посредством перехода в виртуальное пространство, форм повседневных практик представителей современного информационного общества — виртуальный магазин, виртуальное кладбище, виртуальная любовь.

Ключевые слова: киберпространство, виртуализация общества, социальное взаимодействие, виртуальная реальность.

Введение

Актуальность темы настоящей работы обусловлена объективными процессами, протекающими в рамках социальной реальности: информатизация, компьютеризация, цифровизация. На макроуровне указанные процессы перекраивают

общество, заменяя традиционную форму повседневных общественных практик на новую, которая строится на логике виртуального пространства сети Интернет [1]. Информационные и коммуникационные технологии, будучи продуктами цифрового общества сетевых структур, сегодня являются фундаментальной инфраструктурой: их использование глубоко интегрировано как в рабочие и образовательные процессы, так и в систему частных неформальных взаимоотношений [2].

Растущее взаимодействие через сетевое пространство провозглашает появление новой организационной формы общественной жизни. В процессе общественной виртуализации видоизменяются классические социальные институты. COVID-19 лишь ускорил эту тенденцию: образовательный/рабочий процесс частично перешел в онлайн-режим, сервисы доставки еды стали новой альтернативой походу в продуктовый магазин, встречи с друзьями гораздо чаще стали проходить на интернет-платформах, например в Skype. В период пандемии процесс виртуализации общественной жизни стал вынужденным, однако не исключено, что далее социальное взаимодействие в традиционной привычной ранее форме будет по большей части заменяться на информационно-коммуникационные практики, осуществляемые через диалоговое окно в интернет-пространстве. Поэтому важно проработать дефиницию виртуализации общества исходя из новых общественных процессов.

Проблематика, определяющая тему теоретического исследования, объясняется конфликтом двух социальных полей — виртуального и реального. Традиционная модель социального взаимодействия подрывается новой, порождаемой виртуальной реальностью. Такое раздвоение сказывается не только на уровне институциональных форм социального взаимодействия, но и на уровне восприятия Я индивида, потерянного на границе виртуального и реального социальных полей.

Степень научной разработанности темы общественной виртуализации. Активный социологический дискурс на тему виртуализации стал развиваться после выхода работ М. Кастельса (M. Castells) «Информационная эпоха: экономика, общество и культура», «Становление общества сетевых структур», «Россия и сетевое сообщество», в которых один из главных современных исследователей информационного общества обозначает сетевую глобализацию в качестве базиса для становления и последующего развития сетевых сообществ [3–5].

«Виртуальная реальность», «киберпространство», «информационное общество», «отчуждение в цифровом мире» как социологические категории темы общественной виртуализации рассматриваются в трудах российских ученых довольно подробно [6–12]. Однако, исследуя отдельные части целого, невозможно сформировать общее представление об изучаемых социальных тенденциях в контексте общественной виртуализации.

Фундаментальную основу для понимания исследуемой темы виртуализации общества заложил российский социолог Д. В. Иванов. Хотя сам Иванов скромно отзывается о своей работе как о наброске, эскизе новой теории общественных изменений, его научный труд «Виртуализация общества», несомненно, вносит существенный вклад в развитие современной социологической мысли в России [13]. Проведя наиболее полный анализ виртуализации, Д. В. Иванов коснулся также таких тем, как компьютерные симуляции, виртуальный анархизм и виртуальные империи в фокусе модерна и постмодерна.

Стоит отметить, что научный труд Д. В. Иванова опирается на опыт интернет-пространства 1990-х гг., поэтому нуждается в критическом анализе с точки зрения релевантности и применимости к сегодняшним социальным реалиям.

Цель данного исследования состоит в уточнении дефиниции «виртуализации», а также в пересмотре структуры социального взаимодействия в контексте появления новых информационных и коммуникационных технологий. Для этого необходимо переосмыслить предшествующие работы социологов на тему общественной виртуализации и, выявив новые тенденции, пересмотрев перечень характеристик виртуальной реальности, проследив возможную эволюцию взглядов на соотношение реального и виртуального компонентов социальной жизни, актуализировать определение виртуализации согласно сегодняшним реалиям, привести ряд характеристик.

Научная новизна данной работы заключается в систематизации существующих теоретических подходов и моделей, в уточнении понятия виртуализации общества в связи с новыми социальными практиками, в предложении модели «матрешки» для описания информационного, сетевого и цифрового общества, а также во введении нового термина «киберканал» при описании повседневных практик в интернет-пространстве.

Общество XXI в.: цифровое, сетевое, информационное

Теоретический разбор процесса виртуализации общества следует начать с «точечной» проработки примыкающих к нему понятийных конструкций: «информационное общество», «сетевое общество», «цифровое общество». Нередко на практике общественной жизни данные понятия незаметно взаимозаменяются или же, что еще хуже, отождествляются. В связи с этим представляется особо важным фокусное рассмотрение концепции информационного общества, а также ее соприкосновения с моделями цифрового и сетевого общества. При верной терминологической детекции вышеупомянутых понятий мы выйдем на главную дорогу концепции виртуальной реальности, которая, собственно, и составляет лейтмотив данной работы.

Начало XXI в. представляется развитой информационной эпохой массовых сетевых сообществ, постоянно производящих новые продукты цифровых технологий. Мы живем в постоянном потоке информации (компонент «информационного»), коммуницируем друг с другом с помощью глобальных мировых сетей (компонент « сетевого»), делегируем часть нашей жизнедеятельности искусственному интеллекту (компонент «цифрового»). Наши прародители назвали бы существующий сегодня уклад современного бытия невероятной фантастикой, мы же трактуем сложившуюся форму жизни как информационное-сетевое-цифровое общество. Рассмотрим ниже ряд определений.

Информационное общество — форма сложного социального агрегата, в которой значительная часть трудящихся занята сбором, производством, хранением, переработкой и реализацией информационного потока в качестве основного экономического ресурса данного коллективного единства. *Сетевое общество* есть социально-функциональная структура, основанная на совокупности информационных сетей, управляемых информационно-коммуникационными технологиями, кото-

рые в свою очередь оказывают существенное влияние на современные социальные институты. *Цифровое общество* представляет собой социальную общность, существующую посредством цифровых технологий, которые выступают в качестве инструментария для успешного функционирования индивидов в социальной среде.

Беглая трактовка понятий позволяет утверждать, что все приведенные определения в общем и целом говорят об одном и том же, но, что принципиально важно для нас, с разных сторон. Сетевое общество представляется *функциональным* понятием: коммуникативные сети (предмет) являются некими «проводниками» взаимодействия между индивидами (его функция), поэтому модель сетевого общества видится нам как концепция «сеть X — функция сети X, сеть Y — функция сети Y» (например, социальная сеть Instagram несет в себе главную функцию — взаимообмен фото- и видеоматериалами). Цифровое общество представляется *инструментальным* понятием: информационно-цифровые технологии видятся нам в качестве инструмента взаимодействия. А модель информационного общества есть широкое понятие, включающее совокупность обоих и также маркирующее по способу производства и экономическому укладу жизнедеятельности людей. Отбросив понятийную строгость, отметим, что в реальном общественном пространстве свойства информационного, сетевого и цифрового общества, безусловно, взаимосвязаны и взаимодополняемы так, как будет взаимосвязана между собой любая информация и любая коммуникация, как взаимосвязана между собой любая информация и любой ее цифровой проводник. Как итог, получаем совокупность неотделимых (сложно отделимых) концепций настоящего жизненного уклада в рамках нового информационного общества.

Рассмотрим современный уклад жизни через модель «матрешки», состоящей из трех частей. Цифровая составляющая, будучи «инструментом», является сердцевинной «матрешки». Информационная составляющая, будучи «формой», является наружной стороной «матрешки». Сетевая составляющая, будучи «функцией», встраивается в информационную, но включает в себя цифровую. Важно вспомнить понятие М. Кастельса «поток», которое трактуется как целенаправленная, повторяющаяся последовательность обменов и взаимодействий между физически разъединенными позициями [4]. Социолог подчеркивает, что сетевое общество осуществляет преимущественно функцию коммуникации. Утверждение, данное Кастельсом, оправдывает положение сетевой составляющей в середине «матрешки».

Приведем практический пример: цифровые деньги поступают с банковского *online*-счета гражданина X на VK-рау гражданина Y с целью приобретения у него онлайн-курса по саморазвитию. Благодаря цифровому «инструменту» получаем продукт информационного общества через процесс сетевой коммуникации. Именно таким образом концепция «матрешки» описывает встроенность одних моделей в другие.

Так, через определения информационного-цифрового-сетевого общества мы пришли к концепции виртуального пространства, трактуемого как область постоянно развивающихся социальных взаимоотношений и взаимодействий, возникающих, продолжающихся, прекращающихся в процессе пользования продуктами информационного-цифрового-сетевого общества. Если виртуальное пространство, по мнению автора данной работы, приписывается к разделу социальной статистики, то виртуализация относится именно к социальной динамике, так как представляет

собой поступательный процесс общественных трансформаций. Далее сосредоточимся на проработке концепции виртуализации общественной жизни.

Подходы к изучению виртуализации общества

Российский социолог Д. В. Иванов подмечает, что «первые попытки создания социологических моделей современности на базе понятия виртуальности были практически одновременно предприняты в Германии А. Бюлем, М. Паэтау и в Канаде А. Крокером, М. Вэйнстейном» [13]. Автору настоящей работы видится интересным рассмотрение именно немецких подходов к пониманию виртуализации общества, так как, несмотря на их качественные различия, и А. Бюль (A. Buhl), и М. Паэтау (M. Paetau) актуализируют классические социологические теории через призму виртуальной реальности. Другие подходы к пониманию виртуализации общества остаются за рамками данного теоретического исследования. Рассмотрим подробнее подходы Бюля и Паэтау ниже.

Модель общественной виртуализации А. Бюля базируется на теории исторического материализма К. Маркса, согласно которой материально-экономическая основа определяет изменения в системе общественных отношений: появляются новые отношения собственности, новые социальные классы, новые формы политической власти и т. п. [13, с. 15–21]. Бюль по марксистской аналогии с производительными силами отмечает прямое влияние развития и внедрения новых информационно-цифровых технологий на общий жизненный уклад (рис. 1). Проще говоря, выдвигается предположение о трансформации социальных институтов, вызванной сменой главного функционального инструментария, который на сегодняшний день представлен в качестве продукта информационно-цифровых технологий. Таким образом, посредством определенных материально-экономических условий формируется индустриальное общество, а благодаря информационно-цифровым условиям — информационное.

Модель общественной виртуализации М. Паэтау понимается как аналогия системной теории Н. Лумана (N. Luhmann), в рамках которой отождествляются понятия «коммуникация» и «общество». Иначе говоря, системная теория классика немецкой социологии XX в. трактует общество как систему коммуникаций. Глубоко оценив и проанализировав труд Лумана, Паэтау объясняет возникновение вирту-

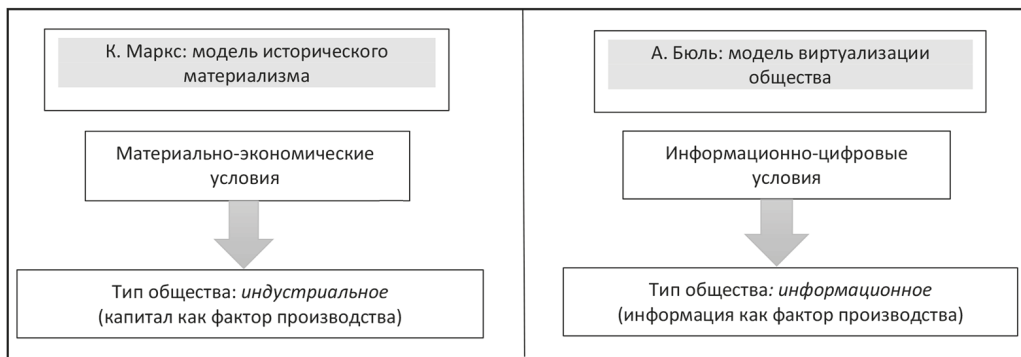


Рис. 1. Модель виртуализации общества А. Бюля как аналогия модели исторического материализма К. Маркса

ального пространства в сети Интернет трансформацией коммуникативного аппарата. Процесс коммуникации посредством информационно-цифровых технологий (персональный компьютер, ноутбук, смартфон как новый инструмент коммуникации), безусловно, играет немалую роль в конструировании новой социальности в рамках сетевого общества.

Подведем итог: процесс виртуализации общества по А. Бюлю рассматривается как технологический процесс, имеющий социальные последствия, а по М. Паэту — как процесс социальный, но опосредованный информационно-цифровыми технологиями. Так, в вышеописанных концепциях теоретические подходы классиков социологии удачно используются современными немецкими исследователями для понимания новых общественных процессов, что доказывает сформировавшийся шаблон социологической модели детерминации: использование социологами разных периодов развития социологической мысли схемы «новые производительные силы — новые общественные отношения» (К. Маркс, А. Бюль) и «новые элементы — новая структура» (Н. Луман, М. Паэту).

Виртуализация общества как часть социальной действительности

Теоретическая структура данного исследования включает в себя два основных компонента: теорию общественной виртуализации Д. В. Иванова и модель социального взаимодействия П. А. Сорокина [13; 14].

Первый анализ виртуализации различных социальных институтов был дан Д. В. Ивановым в его работах конца 1990-х — начала 2000-х гг. Соотношение понятий «социальная реальность» и «виртуальная реальность» сегодня трудно трактовать в терминах теории виртуализации общества в том виде, в котором она возникла четверть века назад. Если тогда виртуализация общества представлялась как социальный феномен, то сегодня, в 2021 г., виртуализацию общества смело можно назвать уже устоявшейся тенденцией, формирующей социальную действительность нового информационного общества XXI в. Ниже представлена попытка пересмотреть теорию виртуализации, актуализировать ее согласно новым социальным реалиям.

Вспомним, что А. Бюль понимал под виртуализацией общества технический процесс создания виртуального общества как существующего «параллельно» с реальным. Д. В. Иванов трактовал виртуализацию общества как любое замещение реальности ее образами с применением логики виртуальной реальности. Определения обоих социологов интерпретируют ее как процесс переноса общественного порядка с площадки «реального» на параллельную ей «виртуальную». Например, магазин одежды в торговом центре «скопировали» в интернет-пространство, где разместились фото только тех вещей, которые есть в наличии в физическом магазине. Условный оригинал перенесли на другую площадку, где появилась точная его копия.

Концепция виртуализации соприкасается с теорией симулякров, которой Д. В. Иванов пользовался, на взгляд автора, не совсем обосновано, так как в трактовке виртуализации по Иванову не было симуляционной составляющей, то есть линейной системы «копий», не имеющих «оригинала». По логике работы Д. В. Иванова он, наоборот, описывал процессы прямого переноса оригинала из одной пространственной среды в другую [15].

Таким образом, виртуализация общества в научном труде Д. В. Иванова представлялась новым процессом в начальной стадии своего развития, протекающего по схеме «оригинал — копия» (репрезентативная модель применения теории симулякров). Сегодня же виртуализация подходит к завершающей стадии, на которой «оригинал» утерян, существуют только «копии копий» (нерепрезентативная модель применения теории симулякров).

Искусственно созданный виртуальный мир представляет собой совокупность симулякров — символов, воспроизводящих собственную реальность в киберпространстве. Обретая свою сущность в виртуальном бытии, симулякр как знак становится единственной «реальностью»: интернет-пользователь не видит за знаком никакой другой «реальности», кроме «реальности» самого знака. Вспомним пример с магазином одежды: в данном случае реального магазина не будет вовсе, вместо него появится интернет-площадка, на которой будут представлены товары, фактически не находящиеся в пространственной доступности самого магазина. Оценив товар по картинке, покупатель делает онлайн-заказ, только после которого продавец добывает оригинал, производит товар сам или же привлекает поставщиков.

Отсюда вывод: проследив эволюцию теоретических взглядов на процесс виртуализации, далее рассмотрим ряд изменений в структуре социального взаимодействия, после чего выявим ключевые характеристики виртуализации общества и предложим авторское определение общественной виртуализации.

Вначале видится важным вспомнить интегральную социологию П. А. Сорокина, где предметом социологии является социальное взаимодействие, структура которого включает в себя субъекта, акт и «проводник». Подробнее остановимся на последнем структурном элементе — «проводник» взаимодействия, который, согласно Сорокину, по своей природе может быть механическим, тепловым, звуковым, химическим, символическим и т. д. В общественной жизни «проводник» является связующим звеном между индивидом X, индивидом Y и их взаимными актами. В роли «проводника» социального взаимодействия может представлять устная речь, телесные жесты, письменность — посредством которых индивиды, разделенные пространством и временем, могут взаимодействовать друг с другом [14].

Заметим, что модель современного сетевого общества как раз-таки основывается на совокупности сложных «проводников», ранее неизвестных П. А. Сорокину. Появление новых средств информационной коммуникации требует введения новой терминологии. По аналогии с «проводником» предлагается понятие «киберканала», трактуемого как циклическая система инструментов для организации пространственной связи посредством новых информационно-цифровых технологий. Примеры «киберканала»: печатные и голосовые сообщения в мессенджерах, видеостории в Instagram, обмен геометками в приложениях.

Таким образом, новая структура социального взаимодействия имеет следующие составные части: субъекты, действие и «киберканал». Интересно отметить, что в сетевом сообществе действие индивида не всегда направлено на определенный субъект, иногда сам индивид может быть неперсонифицируемым, например если мы обращаемся к «подписчикам» [16].

Так, структурные изменения в модели социального взаимодействия являются составной частью общего процесса виртуализации общества. Замещение реальных социальных практик их виртуальными копиями копий понимается как новый этап

виртуализации общества XXI в. Рассмотрев и проанализировав новые тенденции трансформации, те процессы, которые меняют взгляд на виртуализацию, автор предлагает следующие характеристики общественной виртуализации [9–12]:

- автономность;
- интерактивность;
- многоуровневость;
- символизм;
- актуальность.

Заметим, что новая виртуальная реальность исключает категорию «анонимности», существенную для опыта пользователей интернета в 1990-х гг. Сегодня именно сконструированная идентичность и аутентичность профиля гораздо важнее безвестности пользователя. Подтверждения тому — факты объективной реальности информационного общества: развитые социальные сети и аккаунты как молодежного (например, «ВКонтакте»), так и возрастного (например, сайт «Госуслуги») сегмента населения.

Отметим двойственную природу цифровых технологий в контексте общественной виртуализации: действия индивидов и социальный контекст, в котором они происходят, формируют технологию, в то время как технология одновременно влияет на социальные взаимоотношения и социальные структуры. Эта точка зрения предлагает более глубоко задуматься о природе, направлении и будущем развитии новых информационно-цифровых технологий в виртуальности [2].

Спорной характеристикой виртуального пространства является эфемерность, ярко описанная в работах Н. А. Носова [11]. Российский социолог под эфемерностью подразумевал возможность свободного входа и выхода из виртуальности. Данное положение имеет место, если мы говорим о компьютерной виртуальной реальности. Сняв дисплей для головы и цифровые перчатки, мы покидаем виртуальный мир, а надев, снова начинаем почувствовать в симуляционной игре. Однако в повседневной практике общественной жизни представляется сложным разграничение виртуальной и реальной среды, соответственно говорить о моменте конкретного входа/выхода затруднительно, а иногда невозможно.

Так, по отношению к ряду гражданских или трудовых обязанностей нередко свободный выход из интернет-среды представляется обременительным. Например, для оплаты коммунальных услуг в Санкт-Петербурге можно воспользоваться приложением «Кабинет жителя Санкт-Петербурга» или обратиться к чат-боту в сети Telegram, или позвонить по телефону. Подмечаем соотношение 2:1 «киберканалов» и традиционных «проводников». Не исключено, что в обозримом будущем традиционные «проводники» полностью заменятся «киберканалами» и в данном примере для оплаты коммунальных услуг будут доступны только онлайн-коммуникационное диалоговое пространство. Соответственно, свободно выйти из виртуального пространства будет крайне затруднительно.

Далее, отметим момент размытости границ перехода из виртуальной среды в реальную. Находясь, казалось бы, в реальном времени, в реальной среде — как говорится, «в моменте», — человек находится параллельно и виртуальном пространстве, причем, что принципиально важно, зачастую гораздо в большей степени погруженности, чем в физической среде. Например, человек, прогуливаясь

с другом, параллельно транслирует свое местоположение посредством социальных сетей (Instagram-трансляция в формате историй и постов), а также через другие онлайн-каналы/сервисы (приложения «Карты», «Афиша-Санкт-Петербург», «Кабинет жителя.рф» и т. д.). Вывод: в условиях общественной виртуализации индивид не может четко отследить, где он сейчас находится: в виртуальном пространстве или в реальном, физическом.

Обозначив ключевые характеристики виртуальной реальности, предпримем попытку дать наиболее полное определение виртуализации общества, характерное для сегодняшней социальной реальности. *Виртуализация общества* — это поступательный процесс встраивания общественных сфер жизнедеятельности в сетевое пространство новых информационно-цифровых технологий для полноценной реализации функционального потенциала отдельных социальных общностей, социальных институтов, социальных организаций. При этом важно, что данный процесс не представляет копию структурной единицы общества, переносимой из реальной среды в виртуальную, а является оригинальной новой конструкцией, функционально работающей на макроуровне общей системы.

«Киберпротезирование» в социальных практиках общественной жизни

Виртуализация общества как глобальный процесс вначале складывается из локальной трансформации отдельных форм социальных взаимодействий, а далее переходит на уровень целых социальных институтов. Постепенное преобразование отдельных сегментов общественной жизни посредством изменения структуры социального взаимодействия и будет называться в данной работе «киберпротезированием».

Последние десятилетия для современного представителя сетевого общества весьма обыденным стало употребление в повседневных разговорах таких выражений, как «онлайн-школа», «интернет-магазин», «онлайн-конференция», «виртуальный секс», «онлайн-любовь», и даже «виртуальное кладбище». Перенос указанных как пример форм взаимодействия в виртуальное пространство именуется социальным «киберпротезированием», принцип которого в радикальном ключе заключается в создании некоего «киберкостяка» моделей социальных институтов посредством новых функциональных инструментов информационно-цифровых технологий. Интересна аналогия с кибернетической заменой части человеческого тела.

Перейдем непосредственно к практическим примерам: рассмотрим трансформацию реального пространства хозяйственно-экономической деятельности в виртуальное. Начало процесса виртуализации института экономики и финансов связывают с появлением электронной денежной системы, согласно которой электронные деньги не исчисляются реально в какой-либо валюте, а существуют только в глобальной цифровой сети, проще говоря, «живут» в электронных кошельках представителей информационного общества. Подмена реальности наличных физических денег лишь подтверждает, что сегодня на рынке обращаются образы вещей. Важным представляется отметить, что и сам процесс покупки все чаще организуется как посещение виртуального магазина. Как удачно подмечает

Д. В. Иванов, российский доктор социологических наук: «...если с помощью изощренной компьютерной графики web-страница продавца симулирует расположение товаров на витрине, их осмотр и обмен на плату в виде банкнот или чека, то это следует трактовать не просто как перенос операции купли-продажи из реального пространства в виртуальное, а как симуляцию институциональной формы товарного обмена» [13, с. 42].

Таким образом, мы являемся наблюдателями и активными участниками процесса виртуализации экономической системы, ее трансформации в новые формы экономического взаимодействия: традиционные рынки преобразовываются в интернет-рынки.

Второй пример качественной трансформации социальных институтов: спровоцированная информационно-цифровым прогрессом тенденция к виртуализации институциональных форм социального взаимодействия дошла и до института науки и образования. Прежде всего симулируются методы научного знания, например настоящий эксперимент все чаще сменяется смоделированным. Наблюдается тенденция концентрации больших сил и времени на активном создании и презентации образа научной деятельности, который необходим для успеха в конкурсах на получение грантов, в научно-исследовательских конференциях. Возможно, именно поэтому сегодня очевиден кризис научного знания, дефицит научных сотрудников, российских ученых, их талантливых студентов, фокус которых преимущественно направлен на создание образа, а не на реальную научно-исследовательскую, преподавательскую работу.

Социальная роль преподавателя и студента также прошла через процесс активной всеобщей виртуализации, доказательством чему была пандемия COVID-19, когда образовательный процесс полностью или частично был перенесен в виртуальное пространство интернета, где обучение осуществлялось посредством цифровых и информационных технологий. Виртуальные классы и аудитории на платформе Zoom — более чем удачный пример симуляции. Едва ли стоит упоминать различные онлайн-школы, онлайн-курсы или виртуальные библиотеки, которыми пользуется большинство представителей современного информационного общества. Информационные потоки киберпространства значительно расширяют возможности для самореализации, самовыражения в рамках научных или творческих категорий. Однако, что является принципиально важным, польза от продуктов информационно-цифрового прогресса представляется ясной лишь до тех пор, пока тот или иной социальный институт не будет полностью «киберпротезирован». В ситуации полной замены реального социального пространства его «киберпротезом» мы столкнемся с проблемами, которые, возможно, перевесят преимущества существования онлайн-аналога. Поэтому фактическая социальная действительность, первичная по своему онтологическому статусу, не должна полностью вытесняться виртуальной.

Третьим ярким примером трансформации социального взаимодействия в эпоху информатизации, компьютеризации и цифровизации являются любовные, сексуальные отношения. Ответить на вопрос, виртуальные романтические отношения — это любовь или зависимость, нам не представляется важным, для социолога достаточным является констатация факта существования данной формы взаимоотношений. Активное развитие социальных сетей и форумов является определяю-

щим фактором, способствующим развитию тенденции влюбляться в человека по переписке. Если рассмотреть вторую составляющую данного примера романтических отношений в сети Интернет — виртуальный секс, то ответ на вопрос о резком росте популярности данного вида взаимодействия двух (или более) индивидов является тем же. Пользователей интернет-среды возбуждает не материальный объект, а его образ, который этот же пользователь конструирует своим сознанием. Таким образом, даже самые сокровенные взаимоотношения людей стремительно переносятся в онлайн-пространство, где каждый пользователь обладает волшебной возможностью заново создать образ Я, как ему видится, как ему хочется, а далее пользователи по ту сторону экрана этот образ доидеализируют и обязательно влюбятся.

Похоронных практик также не миновала процедура «киберпротезирования». Российское виртуальное интернет-кладбище представляется в виде онлайн-базы умерших людей, в которой фиксируется информация об усопшем, включая дату рождения и смерти, место и причину смерти. Всем равнодушным предлагается почтить память умершего и поставить виртуальную свечку или за некую сумму возложить виртуальный цветочный венок. Важно отметить, что виртуализация процедуры погребения заключается в симуляции как захоронения, так и посещения кладбища. Новая киберреальность виртуального кладбища в сети Интернет позволяет пользователю даже коммуницировать с усопшим через сообщения (интернет-привет, интернет-эпитафия).

Представляется возможным сделать вывод, что общественная тенденция к «киберпротезированию» социальных институтов прослеживается во всех вышеприведенных примерах, однако в разной степени: от самой незначительной до абсурдной, максимально пугающей. В процессе социального «киберпротезирования» базовые компоненты структуры социального взаимодействия симулируются, а общественная ориентация на совокупность образов оборачивается симуляцией социальных институтов, которые и сами трансформируются в образы.

Влияние виртуализации общества на самость индивида

Как и всякому общественному процессу, виртуализации общества свойственна амбивалентность: нельзя строго определить, виртуальная реальность — это прогресс или регресс, польза или вред для представителя информационного общества. По факту глобальные интернет-сети представляют собой лишь инструмент, как именно пользоваться которым определяет для себя каждый индивид в частном порядке. Но в социальной действительности невозможно не отметить массовую тенденцию частичного или полного перехода социального взаимодействия из реальной среды в виртуальную.

Ответим на вопрос: почему же виртуальное пространство поглощает реальное, причем в некой прогрессии? Ответ представляется простым: активное предложение является результатом активного спроса, который, в свою очередь, формируется исходя из потребностей социума. Общество нуждается в другой реальности, где конструирование себя облегчает протекание экзистенциального самоопределения. Виртуальная реальность, позволяя пользователю «примерять» на себя различные интернет-образы, в теории помогает потерявшему индивиду определиться, кто он

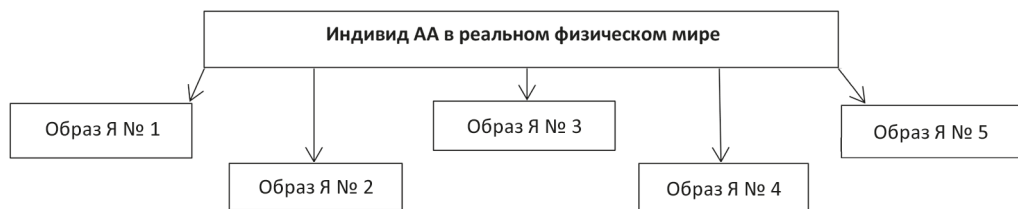


Рис. 2. Соотношение самообразов в двух реальностях: в виртуальной и физической

есть в действительности. Однако на практике человек или теряется из-за такого множества воспроизведенных в интернете Я и, возвращаясь в реальную действительность ни с чем, испытывает разочарование или же, выбирая подходящий интернет-образ (в лучшем случае один, а не множество), остается вместе с ним существовать в виртуальной реальности, псевдожизнь в которой сопровождается волшебным эффектом легкости и носит преимущественно игровой характер. Таким образом, не единожды воспроизводя свое Я в интернет-среде, индивид как бы расширяет свое соматическое пространство: в реальной среде Я один, в виртуальной среде Меня пятеро (см. рис. 2).

Массовая тенденция к перемещению в онлайн-пространство связана с концепцией футурошока Э. Тоффлера (A. Toffler), американского философа, социолога, футуролога, который еще 50 лет назад предсказал обволакивающее современного человека явление гипершока от будущего, вызванного ускоренным темпом технологического процесса. Таким образом, защитная реакция в качестве страха перед будущим побуждает индивидов «уходить» в безопасную среду, в виртуальный мир и конструировать себя там. Постепенно, образ за образом, виртуальная сущность заменяет реальную самость индивида, который способен функционировать комфортно лишь в своем созданном мире [17].

Негативные последствия виртуализации общества классифицируются как физические, психологические и социальные. Общие нарушения здорового функционирования индивида сконцентрированы именно на психофизиологическом уровне, а далее переходят на уровень социальных взаимоотношений (разрушение социальных взаимосвязей, социальная изоляция, отчуждение) [8].

Влияние гипервиртуализации посредством социальных сетей, а также общественной тенденции «киберпротезирования» социальных форм взаимодействия сказывается прежде всего на психофизическом здоровье индивидов. Искусственно конструируемые в виртуальной реальности образы вызывают качественно другую реакцию в человеческом мозгу, нежели в реальном физическом пространстве [7]. Человеческий мозг поддается иллюзиям, с легкостью вступает в симуляционную «игру в жизнь» в интернет-пространстве. Сегодня понятие «нормального» как среднестатистического показателя психического здоровья существенно трансформируется. Депрессия, тревожное расстройство личности, синдром деперсонализации — дереализации, компьютерная зависимость как следствие нездорового восприятия современных цифровых технологий в информационном обществе способствуют серьезным нарушениям в процессе нормального функционирования индивида [18].

Вышеописанная тенденция связана не сколько с проявлением девиантного поведения в сети Интернет, сколько с качественным преобразованием общих

ценностных установок. Трансформация ценностей в техногенной среде развитого информационного общества происходит стремительно быстро. Важно отметить, что ценностные ориентации в сетевом интернет-пространстве не исчезают, а представляются в виде множеств вариаций, которые находятся в постоянном движении и развитии [19]. В быстро преобразующемся информационном обществе каждый индивид может иметь ряд своих ценностных установок. Безусловно, этому способствует не только либеральное социальное поле, но и свободная для самовыражения виртуальная среда. При этом необходимо понимать, что множество разных ценностных ориентаций обуславливают разное поведение, порой радикально отличающееся между собой. Из-за того, что социальные нормы и ценности стремительно видоизменяются, трансформируются в контексте сетевого интернет-сообщества, сложно определить дефиницию, изучить, исследовать ценность как социологическую категорию именно через призму интернет-среды. В связи со сверх-индивидуалистским подходом, который просто и четко описывается выражением: «У каждого человека свои ценности», непосредственно воплощаемого в интернет-среде, может сложиться ошибочное впечатление, что всякие ценности отсутствуют напрочь.

Таким образом, последствия полного социального «киберпротезирования» в контексте виртуализации общества проявляются в нарушении начального восприятия не только себя, но и других пользователей сети, что, несомненно, искажает процесс взаимодействия вообще. Так как коммуникационные практики в интернете являются сложной игрой, которая осуществляется как обмен симулякрами, знаковыми копиями, мы можем говорить об отчуждении в интернет-сообществе как о социальной проблеме в квадрате [16]. Индивид, передавая свою самость интернет-пространству, неосознанно отчуждает от себя свою витальную человеческую сущность. Сообщество современных марксистов утверждает, что цифровое отчуждение является последней стадией отчуждения вообще [8]. По их мнению, время для оптимистического подхода позади, как и точка бифуркации, когда еще можно было выбрать другой путь.

Заключение

Авторский вклад в исследование общественной виртуализации заключается в систематизации существующих подходов к рассмотрению данной темы, их актуализации в соответствии с новыми социальными процессами. Анализ виртуализации различных социальных институтов, проведенный Д. В. Ивановым в конце 1990-х — начале 2000-х гг., был продолжен, дополнен, обновлен в настоящей работе.

Таким образом, проведя теоретическое исследование, была уточнена и актуализирована дефиниция общественной виртуализации в контексте новых социальных практик в интернет-среде. Автор приходит к следующему ряду выводов:

1. Жизненный уклад современного общества, описываемый моделью «матрешки», детерминирует процесс общественной виртуализации, который является неизбежной стадией общественного прогресса для ряда цивилизованных стран, в том числе и для России.
2. Виртуализация общества — это процесс встраивания общественных сфер жизнедеятельности в сетевое пространство новых информационно-цифро-

вых технологий для полноценной реализации функционального потенциала отдельных социальных общностей, социальных институтов, социальных организаций.

3. Вследствие общественной виртуализации качественно видоизменяется структура социальных взаимоотношений. Сорокинская модель социального действия «субъект — акт — проводник» трансформируется, звено «проводник» уступает место «киберканалу».
4. Основные социальные институты виртуализируются, социальные практики в общественной жизни проходят процедуру частичного или полного «киберпротезирования».
5. Сегодня процесс виртуализации общества опирается на теорию нерепрезентативной модели применения симулякров, то есть виртуальное пространство строится по принципу «копия — копия».

В интернет-среде индивид расширяет свое соматическое пространство: в реальной среде Я один, в виртуальной среде Меня несколько (например, образы в социальных сетях).

Однако говорить о тотальности общественной виртуализации еще рано, прежде всего в силу информационных барьеров, неполной распространенности сетевой логики для построения качественно функционирующих в сети систем, а также намеренно создаваемых индивидами препятствий ко всеобщему «киберпротезированию» социальных взаимоотношений, особенно составляющих область частной жизни человека. Хотя выше мы отметили тенденцию к возникновению виртуальных свиданий и виртуальных кладбищ, все же данные сегменты общественной жизни наименее «киберпротезированы» по сравнению с классическими социальными институтами, которые подвержены общественной виртуализации в гораздо большей степени. Дискуссионным остается вопрос о возможности или невозможности тотальной виртуализации.

Литература

1. *Normamatova M. N.* Virtualization in the social sphere // *The American Journal of Social Science and Education Innovations.* 2021. No. 3 (08). P. 1–5.
2. *Crowston K., Sieber S., Wynn E.* (eds) *Virtuality and Virtualization: Proceedings of the International Federation of Information Processing Working Groups in Information Systems and Organizations and on Virtuality and Society.* Portland: Springer, 2007.
3. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000.
4. *Кастельс М.* Становление общества сетевых структур / под ред. В.Л.Иноземцева. М.: Academia, 1999.
5. *Кастельс М., Киселева Э.* Россия и сетевое сообщество // *Мир России. Социология. Этнология.* 2000. № 1. С. 23–51.
6. *Алексенко Н.Н.* Психоаналитические аспекты поведения человека в киберпространстве // *Журнал практической психологии и психоанализа.* 2000. № 5. С. 5–14.
7. *Бехманн Г.* Современное общество: общество риска, информационное общество, общество знаний. М.: Логос, 2010.
8. *Дудник С.* Отчуждение в цифровом обществе // *Вопросы философии.* 2020. № 3. С. 17–20.
9. *Кирик Т.А.* Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология. Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2004.
10. *Маркова Т.В., Мартыанов Е.С.* Виртуальная реальность как социальный феномен // *Интерактивная наука.* 2018. № 5 (27). С. 64–66.

11. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия: в 4 т: Т. 1. М., 2000. С. 403–404.
12. Храпов С. А., Новиков А. С. Виртуальная социальность: социокультурный анализ // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2013. № 7 (33). С. 189–193.
13. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское востоковедение, 2002.
14. Сорокин П. А. Система социологии. Т. 1: Социальная аналитика: учение о строении простейшего (родового) социального явления. М.: Наука, 1993.
15. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013.
16. Корытникова Н. В. Интернет как средство производства сетевых коммуникаций в условиях виртуализации общества // Социологические исследования. 2007. № 2. С. 85–93.
17. Тоффлер Э. Футурошок. СПб.: Лань, 1997.
18. Климкович Е. А. Компьютерная зависимость: реальная и виртуальная жизнь современных подростков. Минск: Красико-Принт, 2011.
19. Королева Л. А. Техногенные идеалы и гуманитарные ценности в цифровом обществе // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2019. № 3. С. 128–138.

Статья поступила в редакцию 24 октября 2021 г.;
рекомендована к печати 7 декабря 2021 г.

Контактная информация:

Кузнецова Юлия Алексеевна — студент; kuznetsova.socio@yandex.ru

Virtualization of society: “Cyberprosthetics” of social interaction

Yu. A. Kuznetsova

St. Petersburg State University of Economics,
21, Sadovaya ul., St. Petersburg, 191023, Russian Federation

For citation: Kuznetsova Yu. A. Virtualization of society: “Cyberprosthetics” of social interaction. *Vestnik of Saint Petersburg University. Sociology*, 2021, vol. 14, issue 4, pp. 344–359. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2021.404> (In Russian)

The problem of virtualization of institutional forms of social interaction is not new, but it continues to remain relevant today in the context of the emergence of new information and digital tools. Social changes caused by social virtualization are manifested in the main spheres of life of a representative of the information society of the 21st century: in economics, politics, science, and culture. Information flow, digital technologies, and network “cobwebs” are embedded in the “core” of social interaction, forming a “cyber-skeleton” inside it, which, replacing real objects and actions with images, modifies the model of social relationships. The author conducts a theoretical study, during which the concept of social virtualization is clarified in the context of new social realities, some approaches to understanding the virtualization of society are considered and systematized, and the key characteristics of virtual reality are revised. Through the combined consideration of the theories of social virtualization by D. V. Ivanov and social interaction by P. A. Sorokin, conclusions are drawn about how social virtualization affects the institutional forms of interaction: namely, how the structure of social interaction is modified in the context of virtual space. Sorokin’s model of social action “subject — actor — conductor” is being transformed, and the “conductor” link is giving way to “cyber-channel,” which is presented as a tool for organizing spatial communication through new information and digital technologies (for example, social networks). Since virtualization as a global social process primarily consists of the local transformation of individual forms of social in-

teractions, the article provides a number of author's examples of "cyberprosthetic", gradually transformed individual segments of public life by means of transition to virtual space, forms of everyday practices of representatives of the modern information society — virtual shop, virtual cemetery, virtual love.

Keywords: sociology of the information society, virtualization of society, transformation of social interaction, virtual reality.

References

1. Normamatova M. N. Virtualization in the social sphere. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 2021, no. 3 (08), pp. 1–5.
2. Crowston K., Sieber S., Wynn E. *Virtuality and Virtualization: Proceedings of the International Federation of Information Processing Working Groups in Information Systems and Organizations and on Virtuality and Society*. Portland, Springer, 2007.
3. Castells M. *Information age: economy, society and culture*. Moscow, GU HSE Press, 2000. (In Russian)
4. Castells M. *Formation of a society of network structures*. Moscow, Academia Publ., 1999. (In Russian)
5. Castells M., Kiseleva E. Russia and the network community, *Mir Rossii. Sotsiologiia. Etnologiia*, 2000, no. 1, pp. 23–51. (In Russian)
6. Aleksenko N. N. Psychoanalytic aspects of human behavior in cyberspace. *Journal of Practical Psychology and Psychoanalysis*, 2000, no. 5, pp. 5–14. (In Russian)
7. Behmann G. *Modern society: risk society, information society, knowledge society*, transl. by A. Yu. Antonovsky, Moscow, Logos Publ., 2010. (In Russian)
8. Dudnik S. Alienation in a digital society, *Voprosy Filosofii*, 2020, no. 3, pp. 17–20. (In Russian)
9. Kirik T. A. *Virtual reality: essence, criteria, typology*. Kurgan, Izd-vo Kurganskogo gos. ut-ta, 2004. (In Russian)
10. Markova T. V., Martyanov E. S. Virtual reality as a social phenomenon. *Interactive Science*, 2018, no. 5 (27), pp. 64–66. (In Russian)
11. Nosov N. A. Virtual reality. *New philosophical encyclopedia*: in 4 vols, Moscow, Agraf Publ. 2000, vol. 1, pp. 403–404. (In Russian)
12. Khrapov S. A., Novikov A. S. Virtual sociality: socio-cultural analysis. *Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice*, 2013, no. 7 (33), pp. 189–193. (In Russian)
13. Ivanov D. V. *Virtualization of society. Version 2.0*. St. Petersburg, Peterburgskoe vostokovedenie Publ., 2002. (In Russian)
14. Sorokin P. A. *The system of sociology: Social analytics: the doctrine of the structure of the simplest (generic) social phenomenon*. Moscow, Nauka Publ., 1993. (In Russian)
15. Baudrillard J. *Simulacra and simulation*, transl. by O. A. Pechenkina. Tula, 2013. (In Russian)
16. Korytnikova N. V. The Internet as a means of production of network communications in the context of the virtualization of society. *Sociologicheskie issledovaniia*, 2007, no. 2, pp. 85–93. (In Russian)
17. Toffler A. *Futuroshok*, St. Petersburg, Lan' Publ., 1997. (In Russian)
18. Klimkovich E. A. *Computer addiction: real and virtual life of modern adolescents*. Minsk, Krasiko-Print Publ., 2011. (In Russian)
19. Koroleva L. A. Technogenic ideals and humanitarian values in a digital society. *Information Society: Education, Science, Culture and Technologies of the Future*, 2019, no. 3, pp. 128–138. (In Russian)

Received: October 24, 2021

Accepted: December 7, 2021

Author's information:

Yuliia A. Kuznetsova — Student; kuznetsova.socio@yandex.ru