Выселко Инна Вячеславовна

АУДИОВИЗУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ДИСКУРСЕ ТЕОРИЙ ВИРТУАЛИЗАЦИИ РЕАЛЬНОСТИ

В статье поднимается вопрос виртуализации как социального явления и, в частности, как специфической характеристики современных культурных трансформаций. Исследуется роль аудиовизуальной коммуникации в глобальном процессе виртуализации. Акцентируется влияние виртуализации на повседневность, рассматривается формирование жизненной картины мира личности, ее мировоззренческой позиции. В работе представлен философско-культурологический дискурс касательно феноменов "виртуализация" и "аудиовизуальная коммуникация".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2015/3-3/6.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 3 (53): в 3-х ч. Ч. III. С. 27-30. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2015/3-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Вышесказанное позволяет сделать вывод, касающийся свойств виктимности юридического лица, формирующейся под влиянием объективных и субъективных детерминант: благоприятные свойства виктимности юридического лица – это свойства (характеристики) юридического лица, приобретаемые им в процессе организации и функционирования, способствующие формированию его потенциальной виктимности, при которой оно становится жертвой (объектом) незаконного захвата (недружественного поглощения).

Список литературы

1. **Алистархов В.** Снять маску с рейдера // ЭЖ-Юрист. 2014. № 4.
2. **Добровольский В. И.** Применение корпоративного права: практическое руководство для корпоративного юриста. М.: Волтерс Клувер, 2008. 576 с.
3. **Земельный кодекс Российской Федерации** от 25.10.2001 № 136-ФЗ (ред. от 21.07.2014) // Собрание законодательства Российской Федерации (СЗРФ). 2001. № 44. Ст. 4147.
4. **Корпоративные отношения: комплексные проблемы теоретического изучения и нормативно-правового регулирования**: монография / А. Н. Беседин, Е. Н. Ефименко, Е. А. Козина и др.; под ред. Е. Д. Тягай. М.: Норма; Инфра-М, 2014. 144 с.
5. **Ласточкина М. С.** Уголовно-правовая защита средств индивидуализации участников гражданского оборота и производимой ими продукции: дисс. … к.ю.н. М., 2010. 201 с.
6. **Митрошенков О. А.** Можно ли противостоять рейдерству в России? // Личность. Культура. Общество. 2009. Т. XI. № 4. С. 238-251.
7. **О государственной регистрации прав на недвижимое имущество и сделок с ним**: Федеральный закон РФ от 21.07.1997 № 122-ФЗ // СЗРФ. 1997. № 30. Ст. 3594.
8. **О доведении рекомендаций по взаимодействию территориальных налоговых органов с правоохранительными органами**: Письмо ФНС России от 23.04.2014 № СА-4-14/7872 // Экономика и жизнь. 2014. № 21.
9. **О практике рассмотрения судами уголовных дел о нарушении авторских, смежных, изобретательских и патентных прав, а также о незаконном использовании товарного знака**: Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 26.04.2007 № 14 // Российская газета. 2007. 5 мая.
10. **Поротикова О. А.** Проблема злоупотребления субъективным гражданским правом. М.: Волтерс Клувер, 2007. 256 с.
11. **Рыбакова Е. А.** Рейдерство: новые этапы борьбы (криминологический аспект) // Юридический мир. 2012. № 11. С. 39-45.
12. **Уголовное право. Особенная часть**: учебник / под ред. А. И. Чучаева. М.: Проспект, 2012. 448 с.

FAVORABLE PROPERTIES OF VICTIMHOOD OF LEGAL ENTITY (ENTERPRISE) AS CIRCUMSTANCES PROMOTING RAIDER CAPTURES (HOSTILE TAKEOVERS)

Voronova Oksana Sergeevna
The Russian Law Academy of the Ministry of Justice of the Russian Federation (Branch) in Tula
voronova@tfrpa.ru

In the article the content and topicality of the studies of the legal entity victimhood as a circumstance, which promotes raider attacks (hostile takeovers), are revealed. The classification and analysis of the most significant properties of the victimhood of the legal entity developing in the process of entrepreneurial activity are given. The characteristic of the favorable properties of enterprises (organizations) victimhood that promote illegal seizures (hostile takeovers) is the main content of the research.

Key words and phrases: victimhood; legal entity; raiding; hostile takeover; illegal seizure; entrepreneurial activity; enterprise (organization).

УДК 303.732.4
Философские науки

В статье поднимается вопрос виртуализации как социального явления и, в частности, как специфической характеристики современных культурных трансформаций. Исследуется роль аудиовизуальной коммуникации в глобальном процессе виртуализации. Акцентируется влияние виртуализации на повседневность, рассматривается формирование жизненной картины мира личности, ее мировоззренческой позиции. В работе представлен философско-культурологический дискурс касательно феноменов «виртуализация» и «аудиовизуальная коммуникация».

Ключевые слова и фразы: аудиовизуальная коммуникация; виртуализация реальности; повседневность; медиапространство; медиавизация.

Выселко Инна Вячеславовна
Национальный технический университет Украины «Киевский политехнический институт»
vuselka@meta.ua

АУДИОВИЗУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ДИСКУРСЕ ТЕОРИЙ ВИРТУАЛИЗАЦИИ РЕАЛЬНОСТИ©

Аудиовизуальная коммуникация как социокультурный феномен и вид профессионально-творческой деятельности человека детерминирует становление константы современности, формирующей культуру и мировоззрение.

© Выселко И. В., 2015

Особенно, если рассматривать этот феномен сквозь призму ценностной функции коммуникации (находит толкование в теории ценностей как философском учении о моральных, этических, культурных, духовных ценностях и других общепризнанных принципах, которые определяют направления человеческой деятельности, мотивацию поступков) и других ее функций (культурно-формирующей, образовательной деятельности, воспитания на образцах, отражающих умные, добрые, вечные идеалы), в частности, функциональной наполненности радиовещания и телевидения (коммуникативной, воспитательной, эстетической, интегрирующей и т.п.).

Данная ситуация непосредственно связана с влиянием аудиовизуальной коммуникации и медиапространства в целом на социальный сегмент, что проявляется в формировании новых характеристик социальной реальности, инициирует изменение содержательных стратегий сознания, формирование и трансформацию культурных смыслов. Сегодняшнее ощущение времени и пространства, которое глубоко пронизывает бытие и сознание, фактически отзеркаливает информационные потоки, их ритмы, формирующиеся в медиакоммуникационном сегменте общества. Изменения способов, характера, структуры и содержания общения являются кардинальными, глобальными, вследствие чего влияют на повседневность как новые траектории жизненного пути человека. На эту симптоматику указывает Д. Иванов: происходит «смещение повседневной реальности в сторону информационного пространства» [5, с. 41]. Основная причина указанного явления – повышение объема, интенсивности и, главное, способов подачи информации, механизмов коммуникационного взаимодействия в обществе. Магистральную роль в происходящих изменениях играют возможность и данность современной технической составляющей культуры.

Аудиовизуальная коммуникация виртуализирует общество, будто отстраняя человека от реальности с помощью мониторов, экранов различных форм и размеров. Становится непонятно, что является правильным, необходимым и полезным: мир в мониторах компьютера или живописность окружающей среды. Более того, реальность как окружающий мир «проигрывает» в конкуренции с виртуальной реальностью: информация в комплексе с эмоциями, впечатлениями становится доступной одним нажатием кнопки. Виртуализация заключается в замещении определенных предметов их воображаемыми формами и изображениями, и очень часто это приводит к жизни в реальности несуществующего, реальности обмана или обманчивой реальности.

Медиапространство как явление уже вышло на тот качественный уровень гибкости и разноплановости, когда формирование картины мира человека определяют медиаобразы, знаки и смыслы, что приводит к следующему: монитор становится окном в реальный мир, где все звучит и изображено понятным, доступным и маняще привлекательным способом. Все непостижимые явления и смыслы принимают одинаково доступные содержание и форму благодаря виртуализации повседневности, смысловых горизонтов жизненного мира с помощью медиатехнологий. Виртуализация, как момент воображаемого, не требует распредмечивания индивидом смысловых интенций объективной реальности, поскольку подает информацию часто уже интерпретированную и субъективированную, а человек ошибочно воспринимает ее как свое умозаключение. Это связано с тем, что определенные культурные смыслы опредмечены в культуре, например, в предметах искусства, результатах деятельности в сфере науки и т.д. И для того чтобы человек «вошел» в мир, необходимо их распредметить и интерпретировать согласно собственным субъективным установкам. Однако мир виртуальной реальности, даруя готовый продукт понимания, одновременно лишает человека этого права, поскольку подает информацию в своей завершенной, условно говоря, закрытой интерпретации, чем формирует мировоззренческую инертность человека, потребительский режим смыслопонимания.

Исследователь медиапространства А. Черных определяет виртуальное как бесконечное множество объектов, не существующих в реальности, которые благодаря недоступным ранее техническим возможностям могут быть представлены на экране компьютера, став реально воспринимаемыми. Таким образом, реальное определяется не материальностью (физическими свойствами) объекта, а неким промежутком непрерывного времени – времени восприятия. При этом сами виртуальные объекты существуют вне времени и пространства, которые оказываются не более чем формальной системой координат [12]. Также следует отметить, что каждый изгиб времени, ракурс пространства мгновенно отражаются в виртуальной сфере. Реальное время – одна из важнейших характеристик виртуальной реальности. Благодаря ей виртуальные миры производят впечатление реальных. В результате действий пользователя они мгновенно меняют свой образ, давая незабываемое ощущение проникновения в этот мир. В свою очередь, реальное время, в его традиционном существовании и восприятии, изменяется под влиянием виртуальной реальности.

«События, обработанные в мире компьютеров, существуют в той области, которую мы никогда не сможем испытать на собственном опыте. Новый “компьютемп” представляет собой предельную абстракцию времени, его окончательное отделение от человеческого опыта и природных ритмов». Так возникает феномен «мгновенного времени, времени без длительности, в рамках которого информация может быть мгновенно и одновременно доступной. Человек в виртуальном пространстве находится в постоянном движении, перемещаясь по разным веб-страницам и потокам информации. Поэтому виртуальную реальность можно вполне обоснованно назвать “сферой чистого движения”» [Там же, с. 5]. Данный процесс происходит в условиях времени, которое, как одно из важнейших параметров бытия, глубинно наполняет своим ресурсом виртуальный сегмент социальной реальности и открывает широкие возможности для изменения идентичности субъекта.

Социологи называют процесс замещения с помощью компьютера реального пространства – как места воспроизводства общества – пространством виртуальным виртуализацией. В современной отечественной философии достаточно распространено понимание виртуализации как процесса отрыва сознания от реальности под влиянием массмедиа. Современный исследователь С. Хоружий рассматривает виртуальное как недореальное

и сводит виртуализацию к сфере образов, тиражируемых посредством электронных СМИ [11]. Н. Носов, напротив, утверждает онтологическую самостоятельность виртуального [6]. Согласно концепции К. Разлогова: «Виртуальная реальность представляет собой обработанный, искусственно созданный эквивалент реалий, которые смоделированы опытом и чувствами» [1010, с. 65]. Таким образом, виртуальное пространство включает в себя аналог действительно существующих вещей, людей, событий, анимационное представление о мире и воплощение этого представления. Воображение в виртуальной реальности позволяет проектировать ее согласно собственным предпочтениям и перевести символические компоненты в духовный образ. Виртуальное явление – это событие, которое находится в скрытом состоянии и может принимать различные образы и смыслы. Виртуальная реальность – это реальность чувственная, жизненная. Виртуальный пользователь понимает конфиденциальность всего, что с ним происходит в его сознании, и благодаря этому дистанцируется от виртуальных событий.

Необходимо отметить, что ряд направлений социологии определяют виртуализацию как симулятивную реальность, созданную с помощью медиа. В то же время невозможно игнорировать следующее: современный человек использует это явление на всех этапах формирования своей личности. То есть процесс социализации неразрывно связан с виртуализацией средств медиа-коммуникации. Виртуальность выступает как окно в мир объективного, как способ формирования картины мира личности, ее мировоззренческих приоритетов. Экран в пространство того, что человек иногда просто не способен игнорировать, но также не готов до конца постичь. Симптоматичен взгляд Н. Носова в «Манифесте виртуалистике» на виртуальную реальность. В данной работе утверждается, что виртуалистика – уже новая мировоззренческая система, в основе которой тезис о том, что «мир является виртуальным» [6, с. 35]. Но тогда возникает вопрос – где грань между виртуальным и реальным, или действительным? Следует ли ее чувствовать, и когда именно возникает проблема потери человеком связи с реальностью?

Уместно обратиться к идеям феноменологической социологии А. Щюца и его исследованию повседневности. Человек рождается в социуме и воспринимает мир с его правилами как данность, согласованную меж субъектами, как интерсубъективный мир [13]. В эту условную целостность альянса реальностей субъектов мощно вонзается механизм виртуализации социальной реальности. Можно констатировать, что мир сегодня зависит от виртуальности, которая стала неотъемлемой частью развития общества. Жизненный мир является системой определенных типов конструктов, поэтому изучать его можно с помощью созданных соответствующих им научных моделей. В то же время, нечто объединяющее эти конструкты жизненных миров субъектов все же определяемо. Это то, что повседневная жизнь воспринимается индивидом «здесь и сейчас», вокруг него и в настоящем времени. Если говорить компьютерно-обусловленным языком, то в режиме *on-line*.

Современные исследователи П. Бергер и Т. Лукман ввели понятие «социальное конструирование реальности», согласно которому человек рождается в уже сложившейся контекст-реальности как в культурном коконе, который делит мир на внутри и вне, то есть мир для него делится на проблематичный и непроблематичный. Когда возникает определенная проблема, человек пытается решить ее, перенести в непроблемную категорию [1]. Современный процесс виртуализации часто является средством и способом для решения проблем или отстранения от них. Сконструированная реальность во многих аспектах подлежит переконструированию на разных этапах жизни человека, но она не является фактом индивидуальных креативных усилий личности, она социально обусловлена и сформирована как возможная реальность.

Исследователи А. Крокер и М. Вейнстейн считали, что в процессе виртуализации личности происходит «отчуждение человека от собственной плоти в процессе пользования компьютерами и превращение ее в потоки электронной информации» [14, p. 120]. То есть, на первый план выходят информация и цифровые ее преобразования, а не ценность человека, понимаемая как целостность его бытия.

Процессы виртуализации активно проникают в бизнес-структуры. Для нынешнего поколения неотъемлемыми атрибутами медиапространства стали теле- или интернет-магазины, интернет-конференции, дистанционное обучение и многие другие явления, о которых мы можем говорить, удобствами которых пользоваться благодаря развитию новейших технологий. Необходимо сказать, что развитие технологий приводит к наращиванию симулятивных технологий, которые все ярче пытаются создать впечатление реального общения или управления. Итак, в виртуальной реальности функционируют аналоги реальных коммуникативных механизмов общества, что в контексте нашей проблемы является аргументом нарастания процесса виртуализации как стирания граней между воображаемо-осуществленной реальностью и действительной реальностью.

Говоря о воздействии виртуализации с помощью медиа, следует отметить, что с глобальным ростом ее влияния увеличивается количество информации и, в свою очередь, страдает ее качество. С наплывом якобы достоверной информации человек теряет способность критически мыслить и оценивать ее бесконечные поступления. Как следствие, это угрожает человеку потерей собственной мировоззренческой позиции, мы просто учимся игнорировать информацию, поступающую извне. Подобные процессы лишают человека возможности осуществить уникальность права познания, самопознания и самоидентификации.

В современном мире для человека упрощены условия существования в виртуальной реальности, и частым становится выбор в ее пользу, поскольку с помощью виртуализации можно спрятаться от реального мира, реальных проблем. В виртуальном пространстве человек может почувствовать свою власть над ситуацией, некое авторство в конструировании собственного мира, возможность управлять и формировать новую объективную реальность с помощью разнообразных видеоигр и других виртуальных конструктов, которые человек якобы создает по своей воле и своим представлениям. В этом контексте следует обратиться к взглядам Ж. Бодрийяра, а именно: «В наши дни виртуальное решительно берет вверх над актуальным; наша

судьба – довольствоваться такой предельной виртуальностью, которая в противовес аристотелевской только пугает перспективой перехода к действию. Мы находимся уже не в логике перехода возможного в действительное, но в гиперреалистичной логике запугивания себя самой возможностью реального» [2, с. 69]. То есть, виртуальная реальность настолько удовлетворяет человека в его потребностях, что наступает момент, когда человек боится иной реальности, то есть не желает выйти из виртуального мира и столкнуться с объективной реальностью и ее законами, поскольку прятаться за монитором куда удобнее и легче, чем жить в объективной реальности, бороться с трудностями и принимать неудачи.

В контексте нашего исследования следует обратиться к идеям П. Вирилио, а именно к его взглядам, которые касаются невозможности человека существовать и видеть в режиме интенсивного переживаемого времени, то есть видение человека не в состоянии постичь виртуальное время и пространство. «Интенсивное», или мгновенное, время, которое пришло на смену экстенсивному, призвано сделать доступной для восприятия информацию, которая уменьшается до бесконечно малых промежутков времени [4, с. 56]. И, таким образом, при восприятии углубляется до такой степени, чтобы, скорректировав наши недостатки видения, стать адекватной времени воспринятого. Человек также оказывается объектом психоделического воздействия, уходит из сферы рационального в сферу виртуального.

Стало быть, вопрос информационной интенсивности в соотношении с физическим ресурсом социального времени, психическими возможностями человека и все указанное в комплексе с выбором в пользу виртуального – это особый онтологический скачок (либо его невозможность) человека для сегодняшнего и завтрашнего его бытия.

Таким образом, тенденция виртуализации повседневности, транскрипция всей мировой культуры в медиапространстве направляют общество в целом и каждого из нас в частности на коренные переосмысления социального и духовного характера. Учитывая комплекс рисков относительно этих изменений, выявлены социокультурные платформы, которые определяют объективную данность трансформации проекта виртуальной культуры будущего и фактор стратегических изменений настоящего.

Список литературы

1. **Бергер П., Лукман Т.** Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
2. **Бодрийяр Ж.** Символический обмен и смерть / пер. с франц. С. Н. Зенкина. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
3. **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляция / пер. с франц. О. А. Печёнкина. Тула: Тульский полиграфист, 2013. 204 с.
4. **Вирилио П.** Информационная бомба. Стратегия обмана / пер. с франц. И. Окуневой. М.: Гнозис; Прагматика культуры, 2002. 192 с.
5. **Иванов Д. В.** Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. 96 с.
6. **Носов Н. А.** Виртуалистика // Человечество на переломном этапе: философские перспективы: сборник резюме XIX Всемирного философского конгресса. М., 1993. Т. 1.
7. **Носов Н. А.** Психология виртуальных реальностей и анализ ошибок оператора: дисс. … д. психол. н. М., 1994. 283 с.
8. **Носов Н. А.** Реальные нереальности // Человек. 1993. № 1. С. 33-42.
9. **Носов Н. А., Генисаретский О. И.** Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора // Авиационная эргономика и подготовка летного состава: труды ГосНИИГА. М., 1986. Вып. 253. С. 147-155.
10. **Разлогов К. Э.** Аудиовизуальная культура. Новые аудиовизуальные технологии. М., 2005. 481 с.
11. **Хоружий С. С.** К антропологической модели третьего тысячелетия // Философия науки. М., 2002. Вып. 8. С. 108-136.
12. **Черных А.** Медиа и ритуалы. М.: Университетская книга, 2013. 240 с.
13. **Щюц А.** О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3. № 2. С. 3-34.
14. **Kroker A., Weinstein M.** Data Trash: The Theory of the Virtual Class. Montreal: New World Perspectives, 1994. 176 p.
15. **Rifkin J.** Time Wars: The Primary Conflict in Human History. N. Y.: Henry Holt, 1987.

AUDIOVISUAL COMMUNICATION IN DISCOURSE OF REALITY VIRTUALIZATION THEORIES

Vyselko Inna Vyacheslavovna
National Technical University of Ukraine "Kyiv Polytechnic Institute"
vuselka@meta.ua

In the article the issue of virtualization as a social phenomenon, and, in particular, as a specific characteristic of modern cultural transformations is raised. The role of audiovisual communication in the global process of virtualization is studied. The author emphasizes the impact of virtualization on daily life, considers the formation of the life worldview of the personality, his/her world outlook viewpoint. In the work philosophical and cultural discourse regarding the phenomena of "virtualization" and "audiovisual communication" is presented.

Key words and phrases: audiovisual communication; virtualization of reality; daily routine; media space; mediavisation.