

Храпов Сергей Александрович, Новиков Александр Сергеевич

### **ВИРТУАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНОСТЬ: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АНАЛИЗ**

В статье поставлена цель – раскрыть своеобразие процессов виртуализации социальности с учетом трендов современной социокультурной динамики. Авторский вклад состоит в исследовании виртуализации социальности через анализ виртуализации общественного сознания. Итогом исследования является предложение футурологических прогнозов последствий виртуализации социальности: возможность становления новых социально-экономических и политических моделей, перспективы дегуманизации, гуманоидизации человека.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2013/7-2/53.html](http://www.gramota.net/materials/3/2013/7-2/53.html)

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2013. № 7 (33): в 2-х ч. Ч. II. С. 189-193. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2013/7-2/](http://www.gramota.net/materials/3/2013/7-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_hist@gramota.net](mailto:voprosy_hist@gramota.net)

Карнавал – театрализованное представление, по своему сильному игровому началу карнавал близок «к художественно-образным формам, именно к театральнo-зрелищным» [1, с. 15], которые «в значительной своей части тяготели к народно-площадной карнавальнoй культуре» [Там же]. Действительно, во время карнавала весь город становится площадкой для его действия: «карнавал не знает разделение на исполнителей и зрителей. Он не знает рампы <...>. Рампа разрушила бы карнавал» [Там же], все жители являются персонажами, участниками спектакля.

Карнавал в Венеции тесно связан с итальянской комедией масок (Commedia dell'Arte). Комедия масок, представленная несколькими «характерами», выраженными определенными масками (всю жизнь актер играл одну и ту же маску), считается самым древним видом искусства в Италии [3]. «Жизнь – театр, поэтому как раз настало время одеть маски», так звучит название венецианского карнавала 2012 года. Венеция была представлена как столица Европейского Театра [6].

Праздничные дни завершаются, но человек уже успел увидеть другого себя, открыть иную сферу бытия, он пережил момент обновления, так как карнавал есть «подлинный праздник времени, праздник становления» [1, с. 18], который «враждебен всякому увековечению, завершению и концу» [Там же], который смотрит всегда в будущее.

#### Список литературы

1. Бахтин М. М. Собр. соч. М.: Языки славянских культур, 2010. Т. 4 (2). Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Рабле и Гоголь. 752 с.
2. Великолепие Венеции. *Venezia: Storti Edizioni*, 2008. 174 с.
3. Муратов П. П. Образы Италии. М.: Республика, 1994. 592 с.
4. Скарпа Т. Венеция — это рыба. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2011. 256 с.
5. Смирнов И. П. Текстотомия: как литература отзывается на философию. СПб.: Издательский дом «Петрополис», 2010. 208 с.
6. Хольмстрем И. Н. Стратегия интерпретации французского поэтического текста // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 3. Ч. 1. С. 187-189.
7. <http://www.carnevale.venezia.it/>
8. [http://www.carnevalevenezia.com/storia\\_carnevale\\_venezia.htm](http://www.carnevalevenezia.com/storia_carnevale_venezia.htm)

#### AESTHETICS OF EVENT: VENETIAN CARNIVAL

**Khol'mstrem Irina Nikolaevna**, Ph. D. in Philology  
*Russian State Pedagogical University named after A. I. Gertsen*  
[ikhholmstrem@mail.ru](mailto:ikhholmstrem@mail.ru)

The author considers the Venetian Carnival, uniting all its participants in the common action, as the main event of city life that allows going beyond the ordinary course of time. Carnival builds new reality, opens up new meanings in the familiar space. Capturing its eventfulness in a word, music, painting, going on in commedia dell'arte, Carnival preserves itself in order to go out to the streets of the city again during holidays. Carnival is the revelation of secret, when hidden and appearing miraculously, sacred and profane, true and false can see themselves, distinguish and understand.

*Key words and phrases:* aesthetics; event; commedia dell'arte; Carnival; Venice.

УДК 101.1:316

#### Философские науки

*В статье поставлена цель – раскрыть своеобразие процессов виртуализации социальности с учетом трендов современной социокультурной динамики. Авторский вклад состоит в исследовании виртуализации социальности через анализ виртуализации общественного сознания. Итогом исследования является предложение футурологических прогнозов последствий виртуализации социальности: возможность становления новых социально-экономических и политических моделей, перспективы дегуманизации, гуманоидизации человека.*

*Ключевые слова и фразы:* виртуализация; социальность; информатизация; общественное сознание; человек; коммуникация; симуляция.

**Храпов Сергей Александрович**, д. филос. н., доцент  
**Новиков Александр Сергеевич**  
*Астраханский государственный университет*  
[khrapov.s.a.aspu@gmail.com](mailto:khrapov.s.a.aspu@gmail.com); [A.novikov\\_repository@yahoo.com](mailto:A.novikov_repository@yahoo.com)

#### ВИРТУАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНОСТЬ: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АНАЛИЗ<sup>©</sup>

В условиях всё более ускоряющейся технологизации современного общества философский дискурс постоянно находится в поиске нового категориального аппарата, позволяющего осмыслить ключевые тенденции современного цивилизационного развития. Концепции информационного общества середины XX века

уже стали классикой, а главное, их методологии уже «не срабатывают» при анализе современных трендов информатизации человека, общества и культуры. Сегодня уже не стоит вопрос о роли влияния информационных технологий на социум как географическую культурно-историческую данность... Вопросы вызывают процессы перенесения контуров и смыслов бытия человека и общества из сферы реального (в классическом понимании) в сферу виртуального.

Размышляя над этим, «мы исходим из онтологической связи социума и человека, а также отмечаем тот факт, что кардинальные социальные, культурные, антропологические трансформации позволяют говорить, по сути, о рождении нового человека и общества, по крайней мере, большинство ведущих ученых мира сходятся на мысли о том, что все мы находимся на пороге, а скорее всего, уже вступили в новую фазу эволюционного развития... Очевидно, что основным фактором нового витка социально-антропологического развития стали социокультурные условия новой социальной реальности, находящиеся в онтологической оппозиции по отношению к классическому человеку и его ключевым атрибутам» [6, с. 192].

Проблемность тематики виртуализации вызвана масштабностью, новым качеством информатизации. Более того, цивилизационный характер информатизации, а также роль виртуального пространства и его ускоряющаяся онтологизация не могут не вызывать опасений и научного интереса. Ставя вопросы о становлении виртуальной социальности, мы имеем в виду перенос в сферу виртуального содержательных, а не структурных атрибутов и характеристик социального. В первую очередь, коммуникативных практик, ценностных и идентификационных ориентаций, адаптационных стратегий, типов межличностного и межгруппового взаимодействия, выраженных, как известно, в таком значимом социокультурном феномене, как общественное сознание [4; 5; 7].

В связи с этим полагаем оправданным концептуальным решением исследовать виртуализацию социальности через анализ виртуализации общественного сознания.

Век информации не только колоссально увеличил информационные объемы общественного сознания, но и предоставил качественно новые средства производства, хранения и передачи информации. Сам факт существования символов информационной эпохи — компьютера и Интернета — «ставит» вопросы о феноменологическом и онтологическом статусах социальной реальности и общественного сознания.

Современный философ Г. П. Отюцкий, определяя информационное общество, очень точно выделил его ключевой признак: «информационным можно назвать то общество, в котором нормативной становится оптимизация локальных актов деятельности через обращение к глобальным информационным процессам» [2, с. 175]. Именно глобальная информационная интеграция определяет стратегию цивилизационного развития глобального мира.

Одним из основных результатов данной информационной интеграции является глобальность и сверхценность (сакральность) процессов виртуализации. Как известно, в латинском языке термин «виртуальное» — «*virtus*» — переводится как сила и определяется как возможное бытие. В этом первоначальном смысле о существовании виртуальной реальности можно говорить с того времени, как у человека возникла абстрактная функция мышления. Соответственно, уже архаический человек, «творивший миф и живущий в мифе», взаимодействовал с виртуальной реальностью, хотя, конечно, назвать его «виртуалом» в современном смысле нельзя, поскольку он, объективно не имеющий возможности мыслить рационально, не проводил границы между ней и физической, социальной реальностью.

В период доминирования религиозного мировоззрения тематика виртуального также была весьма актуальна, ибо принцип трансцендентного, вопросы бытия и познания всегда лежат в основе любой религиозной системы. Все религии акцентируют внимание на ценности мира сверхъестественного и «порочности», бессмысленности, мира реального. При всем этом существуют два ключевых отличия религиозно-мифологической, транспсихологической (К. Юнг, С. Гроф) виртуальности от ее современной информационной формы.

Первое состоит в том, что древние типы виртуального были в основном наполнены антропным содержанием, то есть отражали элементы образов и аспекты жизни людей. Несмотря на то, что это отражение было искаженным и перемешанным с элементами сакрального и сверхъестественного, тем не менее, доля реальности там была достаточно велика. Наиболее яркий пример, конечно же, жизнь греческих богов на Олимпе. На наш взгляд, это объясняется тем, что религиозно-мифологическая виртуальность создавалась с целью, воспитания и регулирования поведения людей в реальной жизни. Именно поэтому, огромный искусственный разрыв был не нужен, да и сама социальная реальность была менее сложной.

Второе же различие обусловлено тем, что единственным создателем религиозно-мифологическая виртуальностей был человек, выступающий в роли активно рефлексирующего субъекта, современная же информационная виртуальность есть результат длительного цивилизационного развития, а ее функционирование отчуждено от автора.

Современная интерпретация виртуального как техно-информационно-опосредованного феномена стала известна с конца 1980-х гг. Виртуализация общественного сознания представляет собой многоуровневый и многоаспектный процесс. Это обусловлено как сложностью и многозначностью воздействия (информатизации, виртуализации), так и многообразием типов социальных субъектов — носителей сознания и отношениями между ними.

В исторической ситуации традиционного и даже индустриального общества общественное сознание функционировало посредством взаимодействия с индивидуальным сознанием. В основе его социогенеза лежал механизм объективации информации о значимых тенденциях динамики социокультурной реальности с индивидуального, группового, элитарного, массового до общественного сознания, сопряженного с базисными структурами духовной жизни социума: ценностной матрицей, социальной памятью, социальным бессознательным, менталитетом. Ясно, что подобное функционирование было возможно в условиях естественной коммуникации. Естественное коммуникационное взаимодействие теряло свои позиции по мере роста числа граждан и географического пространства им населенного (что для России особенно

значимо). Коммуникация становилась все опосредованной, а объективация – все более сложной и далекой от индивидуума. Эпоха информатизации внесла кардинальные изменения в эти механизмы, создав уникальную реальность интернет-пространства.

В рамках нашего исследования, наиболее значимым для нас выступает онтологический подход, направленный на исследования сферы виртуального как нового уровня реальности существования человека, социума, культуры.

*На наш взгляд, саму виртуализацию можно интерпретировать как процесс информационного взаимодействия, проходящий в пространстве с искусственными атрибутами реальности, технологически смоделированном неким абстрактным (не причастным к коммуникации) сознанием или аналогичным пространством.* Исходя из данного подхода, можно выделить две наиболее значимые черты виртуализации — это опосредованность акта неким третьим сознанием и технологическими средствами, а также искусственность пространства этого взаимодействия (телефонная связь, телевидение, Интернет). Соответственно, именно они оказывают наибольшее влияние на виртуализацию социальности.

Виртуальная коммуникация все чаще выступает основной сферой общественного дискурса. Опосредование социальной коммуникации неким третьим лицом (создатели технических средств, институты связи и СМИ) нарушает естественные процессы рационального критического осмысления и объективации по целому ряду причин, начиная с технических ограничений до бесконечных возможностей для манипуляций и симуляций. СМИ могут привлечь внимание общественного сознания к какому-то событию как чрезвычайно значимому, причем информация преподносится как факт, без каких-то доказательств — их заменяет авторитет телепередачи и ведущего, или известность публичного лица ее сообщившего. Понятно, что в эпоху информационных технологий все это не может служить критерием истины, принимается на веру, в результате угнетается рефлексивная функция общественного сознания, утрачиваются его алетические позиции.

Особо значимым аспектом виртуализации социальности являются процессы отчужденной сетевой коммуникации, интернет-зависимости и интернет-идентификации, о которых наиболее глубоко пишет М. Кастельс [1]. Принципы и механизмы объективации укореняются в процессе постоянного роста коммуникационно-информационного пространства, которое, в целом, трансцендентно, а следовательно, и объективно. Его институционализация и сверхценность побуждают пользователей активно «подключаться» к нему, использовать его идентификационные ориентиры в своей жизнедеятельности.

Информационные технологии постоянно стремятся усилить эффект реальности виртуального пространства, в результате огромные массы населения воспринимают его реальность как подлинную. Коммуникационно-информационное пространство и его гипертрофированная форма – виртуальная реальность становятся «посредниками» между социальной реальностью и общественным сознанием, постепенно подменяя их. Индивидуальному сознанию все сложнее критически осмысливать происходящее в обществе, его «субъективные» мнения и оценки становятся невозможны, а в случае возникновения – растворяются в потоке объективированной информации.

В итоге объективация содержания общественного сознания становится настолько мощной, что оно уже не выражает, а искажает образы и события, происходящие в социальной реальности. Данный аспект проблемы объективации посредством информатизации усугубляется и нарушением пространственно-временных функций общественного сознания: его содержания все чаще формируются в информационных зонах, где критерии прошлого-настоящего-будущего весьма размыты. Процессы информатизации выступили, по сути, техногенным и культурным аккумуляторами тенденций объективации, которые, в общем-то, были всегда, но никогда они еще не имели такой мощной поддержки.

Сама коммуникативно-информационная сфера содержит интенции отчуждения, поскольку коммуникация, в отличие от межличностного общения – это обмен информацией на расстоянии, который каждый из участников может легко прекратить. Переведение большей части межличностного общения в сферу информационных технологий (телефон, Интернет) укореняет социальную отчужденность, девальвирует в общественном сознании ценности духовной близости, взаимопомощи, гражданской солидарности.

Сегодня трансформация общественного сознания во многом опосредована феноменами симуляции, под которой мы понимаем *процесс возникновения нового информационного – виртуального пласта, основным содержанием которого являются искаженные представления о действительности и возможностях ее развития.*

Воплощением мира симуляций является телекоммуникационное пространство и интернет-пространство. Человек всегда стремился к иллюзии, мечте, ко всему тому, что позволяло выйти за границы холодной объективности, собственно говоря, эти устремления часто становились телеологическими и даже в определенном смысле «двигали» развитие цивилизации. Сегодня картина совершенно иная. В нашем обществе, как и во всем мире, симулярная направленность информационного поля, проявляется в первую очередь не в ориентировании мира и человека на развитие, а на подмену реальных представлений о них наиболее привлекательными. Для осмысления этого аспекта трансформации общественного сознания возможна экспликация идей ряда постмодернистов о симуляции реальности (У. Эко, Р. Барт, Ж. Бодрийяр и др.). Данные философы блестяще писали об изменении отношения между реальностью и знаком, знаком и символом. Новые технологические средства дали возможность для многократной интерпретации одного и того же события, артефакта культуры, явления реальности. Причем интерпретация одного и того же события, явления культуры и т. п. может быть противоположной по смыслу.

В результате увеличивается разрыв между образом, знаком и его смысловым наполнением. Нарушаются критерии истинности, объективации информации в общественном сознании. Многообразия и частая смена визуальных образов разрушают целостность мыслительного процесса, в результате возникает феномен

«клипового сознания», когда человеку необходима постоянная смена яркой картинки, а ее смысловое содержание вообще ненужно. Как следствие, форма побеждает содержание, массовое сознание поглощает общественное. В постиндустриальном обществе массу в большей степени образует не физическое объединение людей в толпу, пространство информационно-символической реальности. Масса уже не толпа, как это было сто лет тому назад, а совокупность телезрителей или пользователей Интернета.

В социокультурном пространстве современного общества все больше ценится искусственность, утрачивается ценность традиционных установок и образов, типов их восприятия и воспроизведения. Гипертекстуальные характеристики динамики культуры и общества становятся все более востребованными, чем их реальные проявления. Визуальная картинка на экране телевизора передает информацию более отчужденно, чем в естественной коммуникации, вне традиционного культурного контекста.

Культура переполнена информацией, что выражается в гиперинформационности общественного сознания. Этот излишек информации объясняется не только сложностью социального бытия, но и тем, что одно и то же событие, явление, факт действительности могут вызывать бесконечные интерпретации и дискуссии, зачастую и противоречивые, кроме того, виртуализация культуры и сознания позволяет дискутировать и том, чего в реальности нет.

Сегодня виртуальная полионтологичность ярко проявляется в Интернете. В нем множественность реальностей даже не подчиняется никаким рациональным критериям. В качестве автономного бытия можно рассматривать любой блог или форум, пространство ежедневно обновляющегося сайта. Геймерский и автономный характер Интернета позволяют одному и тому же человеку играть в нем массу разных ролей: от фантастических до гендерных. Онтологизация виртуальной социальности выражается в том, что новый информационный пласт претендует на статус подлинной семиотической сферы, более того – на статус подлинной реальности, истинного бытия, скрывая свою симуляцию посредством последних постиндустриальных достижений технического прогресса и активно институционализируясь в массовой культуре. Гигантский объем информационных потоков привел к тому, что культуру стали определять модели симуляции, не имеющие референтов, так как формирование смысла происходит не в соответствии с реальностью, а в соответствии с другими знаками, псевдосмыслами. Данные процессы симуляции охватывают все сферы жизнедеятельности человека, все уровни трансформации общественного сознания, нарушают объективность его социогносеогенных функций. Разумеется, подобные новообразования в социокультурном пространстве не могут быть вызваны только появлением и массовым распространением информационных технологий. Они являются следствием глубинных преобразований культурного и антропологического уровней бытия. Отсюда следует прямой вывод о нарушении гносеологической и регулятивной функций общественного сознания, по сути, определяющих его статус — выражение и опосредование значимых тенденций социальной жизни.

Все это волнует множество ученых и философов. Так, В. М. Таланов сформулировал два основных вопроса, решение которых во многом определило дальнейшую виртуализацию социальности и человека: «1. Что происходит с человеком в искусственном виртуальном мире, качественно отличающемся от органического мира, его породившего? Может ли он жить в виртуальном мире? Этот вопрос связан не только с исключительно важной проблемой здоровья человека (физического и психического), погруженного в виртуальную реальность, но и с проблемой родовой сущности человека. Созданная искусственная реальность становится шире той реальности, в которой он родился, она не соразмерна человеку и Жизни в целом. 2. Какие возможности виртуальных миров могут способствовать развитию человека, быть органичны для него, а какие несовместимы с пониманием нашего достоинства, культуры, истории и будущего? В виртуальном мире такие атрибуты реального бытия, как пространство, время, жизнь, смерть и другие, имеют условные характеристики и значимость. Иное содержание, отличное от традиционного, вкладывается и в классические понятия “справедливость”, “идеал”, “цель”, “ценность”, “практика”, “истина” и другие. Одно из важных отличий состоит в том, что с виртуальными двойниками-категориями никак не связана ответственность человека за свою судьбу, за культуру, за общество в целом» [3, с. 172-173].

Проведенный нами социокультурный анализ позволяет сделать вывод о том, что современный человек все больше воспринимает окружающую реальность не посредством сознания, а посредством бессознательного восприятия, через призму виртуально-символической модели, сформированной неким *a priori* компетентным-авторитетным (властным) субъектом. В своей массе **человек утрачивает возможность участия в формировании новых смыслов, образов, типов реальности**. Он отстраняется от реальной социальной жизни и фактически должен отказаться от своей экзистенциальной идентичности. В этой исторической ситуации кардинально **усиливается возможность становления новых социально-экономических и политических моделей: технократических, когнитократических, а также возникают перспективы дегуманизации, гуманоидизации человека...**

#### Список литературы

1. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ.; под науч. ред. О. И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ, 2000. 606 с.
2. Отюцкий Г. П. Философские проблемы информационно-компьютерной революции. М.: Моск. гос. ун-т печати, 2002. 253 с.
3. Таланов В. М. Рай и ад виртуального мира // Новое в искусственном интеллекте. Методологические и теоретические вопросы / под ред. проф. Д. И. Дубровского и академика В. А. Лекторского. М.: ИИнтелЛ, 2005. С. 172-175.
4. Храпов С. А. Информатизация социокультурной реальности и общественного сознания постсоветской России // Ученые записки РГСУ. М.: ОРПИ РГСУ, 2010. № 3. С. 47-55.

5. Храпов С. А. Массовизация социокультурного пространства и общественного сознания постсоветской России // Социальная политика и социология. М.: ОРПИ РГСУ, 2010. № 4. С. 43-57.
6. Храпов С. А. Социоантропогенез: категория и процесс // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 9. Ч. 1. С. 192-195.
7. Храпов С. А. Техногенные метаморфозы общественного сознания: содержательный уровень // Гуманитарные исследования. 2011. № 4. С. 52-59.

#### VIRTUAL SOCIALITY: SOCIAL-CULTURAL ANALYSIS

**Khrapov Sergei Aleksandrovich**, Doctor in Philosophy, Associate Professor

**Novikov Aleksandr Sergeevich**

*Astrakhan' State University*

*khrapov.s.a.aspu@gmail.com; A.novikov\_repository@yahoo.com*

The authors set the goal to reveal the uniqueness of sociality virtualization processes taking into account the trends of contemporary social-cultural dynamics. The authors' contribution is the research of sociality virtualization through the analysis of social consciousness virtualization. The result of the research is the suggestion of the futuristic predictions of sociality virtualization consequences: the possibility of new social-economic and political models formation, the prospects of dehumanization, humanoidization of a person.

*Key words and phrases:* virtualization; sociality; informatization; social consciousness; person; communication; simulation.

УДК 327(8)

#### Политология

*В статье дается всесторонний анализ гражданского общества в одной из беднейших стран мира – Эфиопии. Подробно рассматриваются особенности формирования национального негосударственного сектора в сложнейших условиях перехода этого африканского государства от тоталитаризма к демократии, выделяются его преимущества и недостатки. В частности, освещаются такие аспекты как история развития неправительственных организаций, их классификация, а также взаимоотношения между ними и государством.*

*Ключевые слова и фразы:* гражданское общество; Эфиопия; неправительственные организации (НПО); Менгисту Хайле Мариам; М. Зенауи; демократия; тоталитаризм.

**Черевык Константин Антонович**, к.и.н.

*Московский государственный университет экономики, статистики и информатики (МЭСИ)*

*spliso@rambler.ru*

#### ГРАЖДАНСКОЕ ОБЩЕСТВО В ЭФИОПИИ<sup>©</sup>

Гражданское общество – это ключевая категория современного обществознания и современной политологической науки, один из важнейших атрибутов западного мира и демократии. Особую актуальность это понятие приобрело в последние два десятилетия. Это объясняется распространением демократических ценностей, принципов и институтов на новые страны после распада СССР и мировой социалистической системы. В условиях построения демократического государства, прежде всего бывшими тоталитарными государствами, со всей остротой встает вопрос о гражданском обществе, путях и формах его создания и развития, как в теории, так и на практике в разных странах.

Эфиопия, пережившая в 1974-1991 гг. тоталитарный режим Менгисту Хайле Мариам, относится как раз к таким странам [10]. Изучение опыта Эфиопии в построении гражданского общества позволяет, во-первых, проанализировать современные процессы, протекающие в жизни этого африканского государства. Во-вторых, на примере этой страны получить представление о трудностях и проблемах, с которыми сталкиваются сегодня многие государства, в том числе и Россия, находящиеся на переходном этапе развития от тоталитаризма к демократии. В частности, сегодня перед нашей страной стоит целый ряд проблем, связанных с переходом экономики от “догоняющего” к новому инновационному социально ориентированному типу развития [11, с. 102-105]. Решить эти проблемы можно только совместными усилиями государства и общества. Исследование данного вопроса также дает возможность оценить роль внешнего фактора, а именно влияния международного сообщества, как в целом, так и отдельных стран, правительственных и неправительственных организаций, а также институтов глобального гражданского общества (национальных и международных неправительственных организаций) на ситуацию в Эфиопии.

Современная модель гражданского общества стала складываться в результате буржуазных революций в странах Западной Европы в XVII-XVIII вв. Её реальное функционирование началось с принятия Биллем о правах