

Михель Даниил Владимирович

ВИРТУАЛЬНЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ КАК ФЕНОМЕН ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Статья посвящена анализу феномена виртуальных социальных сетей в современном информационном обществе, определению их признаков и свойств. Автор проводит анализ виртуальных социальных сетей как атрибута информационного общества и особой формы коммуникационного пространства, раскрывает сущность виртуальной реальности в повседневности, рассматривает проблему виртуализации общества, оценивает роль и влияние компьютерных технологий в жизни постсовременного человека.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/9-2/22.html

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2014. № 9 (47): в 2-х ч. Ч. II. С. 95-99. ISSN 1997-292X.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/9-2/

© 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

УДК 316.472.4

Социологические науки

Статья посвящена анализу феномена виртуальных социальных сетей в современном информационном обществе, определению их признаков и свойств. Автор проводит анализ виртуальных социальных сетей как атрибута информационного общества и особой формы коммуникационного пространства, раскрывает сущность виртуальной реальности в повседневности, рассматривает проблему виртуализации общества, оценивает роль и влияние компьютерных технологий в жизни постсовременного человека.

Ключевые слова и фразы: виртуальные социальные сети; компьютерная виртуальная реальность; информационное общество; интернет-сообщество; виртуализация.

Михель Даниил Владимирович

*Санкт-Петербургский государственный университет
d.mihel@mail.ru*

ВИРТУАЛЬНЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ КАК ФЕНОМЕН ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА[®]

Сложившиеся в отечественной и зарубежной науке тенденции исследования виртуальных социальных сетей как фактора политической жизни и политической мобилизации указывают на актуальность данной проблематики и наглядно демонстрируют получаемыми результатами и формируемыми выводами высокую степень влияния виртуальных медиа на политическую жизнь как средств активизации политического участия. Исследователи по-разному оценивают характер данного воздействия.

В данной работе мы ставим перед собой задачу интерпретировать виртуальные социальные сети как феномен информационного общества через анализ социальных сетей как атрибута информационного общества и нового коммуникационного пространства, определить условия существования и критерии оценки виртуальной социальной реальности, ее влияния на поведение человека, рассмотреть проблему виртуализации общества в социологическом аспекте и определить влияние этого процесса на политическое поведение индивида.

Происхождение понятия «виртуальность» восходит своими корнями к античной философии. Начиная с философии Древней Греции, выделились две основные траектории философской интерпретации термина виртуальный на основе корня «Vir(t)» («Вирт»). Первая траектория берет начало в системе платонизма и основана на проблеме соотношения реальности и ее идеального образа. Точкой отсчета второй траектории выступает аристотелизм, а именно проблема соотношения потенциального (возможного) и актуального (действительного).

В средневековой религиозной философии проблема виртуальности отождествлялась с проблемой особой энергии или силы, порождающей активность. Фома Аквинский посредством категории «виртуальность» осмысливал ситуацию сосуществования (в иерархии реальностей) души мыслящей, души животной и души растительной: «Ввиду этого следует признать, что в человеке не присутствует никакой иной субстанциальной формы, помимо одной только субстанциальной души, и что последняя, коль скоро она виртуально содержит в себе душу чувственную и душу вегетативную, равным образом содержит в себе формы низшего порядка и исполняет самостоятельно и одна все те функции, которые в иных вещах исполняются менее совершенными формами» [7, с. 76].

Виртуальная реальность – это реальность, характеристики которой не совпадают с характеристиками константной реальности. Обратимся к мнению по данному вопросу Д. В. Иванова, который выделяет следующие специфические характеристики виртуальной реальности:

- нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного);
- условность параметров (объекты искусственны и изменяемы);
- эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования) [2, с. 29].

Виртуальная реальность задает иные условия поведения человека в повседневной жизни. Понимание нематериальности, в которой приходится существовать современному человеку, снижает степень его ответственности за совершаемые действия. Возможность прерывания нахождения в виртуальной реальности практически в любой момент способствует тому, что человек, находящийся в ней, не воспринимает все происходящее всерьез.

Приведем также мнение на данный счет, которое приводит А. В. Юхвид. Данный исследователь выделяет такие «специфические свойства виртуальной реальности, как порожденность, актуальность, автономность, интерактивность» [8]. При этом под порожденностью понимается то, что виртуальная реальность производится какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к ней. Свойство интерактивности виртуальной реальности проявляется в том, что она может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.

Что касается типологии виртуальных реальностей, то в своем труде, посвященном проблеме виртуальной реальности, В. М. Розин выделяет имитационную, условную, прожективную и трансцендентную виртуальную

реальность [5, с. 37]. Каждая из этих типов имеет свои особенности. Так, имитационная виртуальная реальность – это полная имитация реальности. Условная виртуальная реальность – это, как правило, смоделированный виртуальный мир. Проективная виртуальная реальность – это искусственная реальность, созданная по некоей идее, фантазии, на основе определенных знаний. И наконец, трансцендентная виртуальная реальность – это ложная реальность, источник которой неизвестен, например вдохновение, сон, иная реальность, возникающая посредством компьютерных технологий.

Итак, под виртуальной реальностью мы понимаем не просто продуцируемую компьютером искусственную среду (этот феномен мы склонны называть компьютерной виртуальной реальностью), а симулятивное измерение повседневной жизни человека, формы которой замещают собой реальные подлинные типы жизненной активности и деятельности.

В рамках данного подхода особый интерес вызывает такая тенденция современного общества, как виртуализация.

Обратимся к концепту виртуализации общества современного отечественного социолога Д. В. Иванова, в рамках которой, по нашему мнению, можно наглядно представить и интерпретировать общественные процессы и явления, связанные с виртуализацией социальной жизни.

Виртуализацией Иванов называет «любое замещение реальности ее симуляцией/образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности» [2, с. 18].

Виртуализация социальной реальности понимается нами как ее раздвоение на константную и виртуальную посредством создания символов и символических систем, социальных типизаций, не являющихся объективациями истинных мыслей и чувств членов общества. Виртуальность подменяет собой реальность повсюду в повседневной жизни в современную эпоху.

К процессам виртуализации относятся, на наш взгляд, все тенденции современной социальной жизни, связанные с симулированием реальности, замещение подлинных социальных фактов (используя подход Э. Дюркгейма) и социальных действий (подход М. Вебера) симулякрами, то есть некими образами этих фактов и действий.

Поведение индивида в виртуализированном обществе изменяется, так как меняются условия его социального бытия. В интерпретации виртуализации общества через симуляцию фрагментов социальной реальности значительным эвристическим потенциалом обладает категория «симулякр», введенная Ж. Бодрийяром [1].

Понятие «симулякр» используется для обоснования идеи об «утрате реальности». Реальность у французского социального философа – это ценностное содержание вещей и поступков. Исходя из этого, у каждой вещи и поступка есть свое ценностное содержание. «Развеществление» связывается с тем, что реальные вещи и поступки как образы или формы теряют свое ценностное содержание, становясь симулякрами.

Виртуализированную политическую реальность можно представить как пространство самореферентных знаков – симулякров. Так, подлинные политические ценности, которые представляют собой часть социальной реальности, подменяются на популистские лозунги, в которых политические идеалы и ценности превращаются в симулякры. Их провозглашение и постоянное ретранслирование в массовое сознание с помощью электронных масс-медиа не сопровождается их воплощением в реальной политике.

«Сетевое общество» как научное понятие относительно недавно стало применяться в социогуманитарном знании, вследствие чего и по сей день остается дискуссионным. По мере развития целенаправленной транспортировки информации человеком начинается переход от прежней цивилизационной эпохи к новой, в которой непосредственные контакты «лицом к лицу» замещаются удаленными и опосредованными. Таким образом, качественно изменяется характер коммуникаций, изменяется и их роль в жизни общества. Формируются непосредственные технические и социальные предпосылки сетевого общества. Ключевой из них стало появление компьютерных технологий, обусловившее использование сети не только для транспортировки информации, но и для ее обработки; создавшее особую форму распределенной коммуникации, которую оказалось возможным спроецировать на социальную коммуникацию. В силу этого во многом тождественным понятию «сетевое общество» по своему содержанию оказывается понятие «информационное общество», отражающее «зачастую идентичные или близкие феномены», имеющее дело «с коммуникационными эффектами, которые можно считать одновременно сетевыми» [3].

Информационное общество, в котором находится сегодня человек, есть среда, обладающая повышенным спросом на информацию, создающая условия для развития коммуникаций, а также технологического базиса, обеспечивающего информационные процессы.

Политическая жизнь так же, как и экономическая, протекает не только в непосредственной реальности, но и в компьютерной виртуальной реальности. С константной политической реальностью имеет дело лишь политическая элита, большая же часть населения, так называемый «электорат», соприкасается с виртуальной политикой, которая представляет собой выражение современной политической мифологии.

Интернет выявляет не только технические возможности оперативной передачи информации, но также и коммуникативные, позволяющие осуществлять виртуальное взаимодействие между индивидами. Начиная с конца прошлого века можно наблюдать существенную динамику развития виртуальных социальных сетей, которые являются одной из основных сред осуществления виртуальных коммуникаций. Эти сети активно структурируются и профилируются, увеличиваются в количествах и предоставляемых сервисах.

Информационные технологии существенно изменили не только характер коммуникаций, но и представления о самом процессе коммуникации. В связи с этим обстоятельством правомерным представляется выделение межличностного взаимодействия, которое осуществляется посредством информационно-технических средств как особого типа коммуникации.

Одной из форм виртуального сетевого пространства, основанного на современных информационно-коммуникационных технологиях, являются виртуальные социальные сети. С точки зрения социологии и социальной философии их можно определить как социальную структуру, состоящую из групп узлов, которыми являются социальные группы, личности, индивидуумы. Одна из обычных черт социальных сетей – это система «друзей» и «групп».

Виртуальная социальная сеть – это онлайн-сервис, который позволяет объединять людей по определенному принципу, предоставляя им удобные инструменты общения и самовыражения. В обычном значении этого слова социальная сеть есть сообщество людей, знакомых между собой и связанных общими интересами. Теоретически в качестве подобия социальной сети можно рассматривать любое онлайн-сообщество, члены которого общаются, например, на форуме.

Если исходить из данного определения, то популярные на данный момент ресурсы для поиска одноклассников, друзей, коллег («Одноклассники.ру», «Мой мир», «ВКонтакте» и пр.) нельзя в полной мере отнести к интернет-сообществам. В случае сетевых сообществ речь идет об образованиях, напоминающих *Gemeinschaft* Ф. Тенниса, – неформальных социальных группах, связанных, как правило, с помощью организационной солидарности вокруг определенного предмета (интерес, деятельность).

Подобные интернет-сообщества, в которых осуществляются виртуальные коммуникации, формируются в рамках социальных сетей, где люди объединяются по сходству интересов или ценностных ориентаций, или взглядов на жизнь.

Следует отметить, что при этом в значительной части работ термин «виртуальные коммуникации» зачастую не получает научно-теоретического осмысления, а лишь исчерпывается значением искусственной коммуникативной среды, построенной посредством технических средств, без учета присущих ей специфических черт, к которым можно отнести:

- анонимность;
- оперирование «никами», т.е. в идеале бесконечным множеством имен для обозначения коммуницирующих персон;
- недостоверность личностного участия в коммуникации, участие в коммуникативном процессе фиктивных персонажей;
- травестийные формы общения, основанные на изменении стратегии репрезентации пола в Сети;
- конструирование идентичности по усмотрению участников коммуникации;
- «плавающий» социальный статус участников коммуникации;
- участник коммуникации – неизвестный друг;
- эмоциональная доминанта в коммуникации, иррациональная мотивация, коммуникация в Сети как средство психологического замещения;
- многослойное «Я», создание виртуальных самопрезентаций;
- демонстративное включение телесности в ткань дискуссии, обозначение присутствия телесности вербальными и невербальными способами, широкое использование специальных значков для обозначения эмоций (отелеснивание языка) [4].

По мнению Г. Рейнгольда (автор термина «виртуальное сообщество»), виртуальные практики изоморфны реальным (схожи по структуре, но функционируют в отличных условиях) – взаимодействие в виртуальной среде осуществляется через текстовые формы (или гипертекст) [9]. Вторым не очевидным, но существенным отличием является возможность конструирования участниками интернет-сообществ новых правил социального (а также экономического и пр.) поведения и соответствующих институциональных механизмов, упорядочивающих отношения в виртуальном пространстве.

Виртуальные социальные сети, выступая элементом киберпространства Интернет, оказывают влияние на сознание членов информационного общества. Интерпретация сознания информационного общества в рамках социально-феноменологического подхода позволяет определить целый ряд противоречий, характерных для духовной жизни информационного общества, одним из которых является омассовление сознания. Так, при оценке общественно значимых событий человек информационного общества часто интерпретирует их не самостоятельно и даже не опираясь на мнения значимых для него людей, а заимствует модели интерпретации с экрана: из телевизионных программ, из интернет-сообщений и блогов и т.д.

Из того, что данная тенденция в информационном сетевом обществе приобретает массовый характер, следует вывод о стирании различий в оценках и отношении к объективной реальности. Подобная тенденция находит выражение в понятии «массовое сознание». Кроме того, что объективная реальность воспринимается всеми одинаково, зачастую эти оценки ей полностью не соответствуют, так как вместо подлинной реальности человек в сетевом обществе имеет дело с виртуальной реальностью, симулируемой экранными техническими средствами.

В информационном постиндустриальном обществе произошел диалектический синтез свойственного сознанию традиционного общества уравнивания масс в их интерпретации действительности с активно декларируемыми и формально реализуемыми характерными для индустриального общества свободами личности. Это означает, что, будучи внешне свободными, независимыми и, как казалось бы, самостоятельно совершающими целую череду выборов, жители информационной эпохи оказываются подвержены влиянию средств массовой коммуникации, которые и задают основные образцы интерпретации и апперцепции реальности. Так, человек смотрит рекламу шампуня для головы, и у него в сознании складывается положительный образ данного товара, который затем он «накладывает» на увиденный в магазине шампунь данной марки.

Кроме этого, апперцепция в постсовременном обществе часто носит виртуализированный характер. Это означает, что образцы апперцепции продуцируются средствами массовой коммуникации по сетевому принципу и воздействуют на сознание одновременно значительной части общества. Если ранее человек сам решал, как ему себя вести в той или иной ситуации повседневной жизни (либо ориентировался на традиционные нормы и ценности), то сейчас он действует в соответствии с теми образцами поведения, которые задаются ему экранными образами. Данный процесс тесно связан с особенностями интерпретации человеком окружающей действительности, которая также осуществляется с опорой на образы, продуцируемые с экранов. Так, телевизионная и интернет-реклама определяет отношение обывателя к товарам и услугам, формируя в сознании определенные установки по отношению к ним.

В экранном сетевом обществе информация становится важнейшим ресурсом власти. Так, Э. Тоффлер в одной из своих последних работ «Метаморфозы власти» указывает, что важнейшим ресурсом власти в обществе XXI века является знание [6, с. 43]. Доступ к знаниям обеспечивает свободу действий, однако в виртуальной реальности экрана знание заменяется низкосортной информацией, не отражающей объективной реальности, а заменяющей ее иным симулятивным или виртуальным измерением. Таким образом, человек нынешнего века, находясь у экрана, погружается в виртуальную социальную среду, изолируясь тем самым от объективной реальности и оказываясь в положении героя платоновского мифа о пещере.

Мышление членов постсовременного общества с экранной культурой кардинально отличается от мышления представителей современного индустриального общества с книжной культурой. Экран очень редко продуцирует знания, чаще всего он передает информацию или образные данные, носящие виртуальный характер. Экранная информация отличается рядом параметров: массовостью, эклектичностью, оторванностью от реальной действительности, направленностью на иррациональные начала сознания потребителей экранной продукции. Если книга, апеллируя к разуму, формировала мышление, то экран, апеллируя к эмоциям или бессознательным импульсам, формирует определенные ценностные и поведенческие установки, которыми индивид руководствуется неосознанно.

Основываясь на результатах нашего анализа, можно сделать вывод о том, что виртуальные социальные сети как атрибут информационного общества формируют особое коммуникативное пространство, общение в котором имеет свои особенности и отличия от общения в физической реальности. Следует подчеркнуть, что виртуальные социальные сети стали неотъемлемой частью повседневной жизни в информационном обществе и их значимость постоянно растет. Влияние виртуальных социальных сетей в обществе неоднозначно. С одной стороны, мы видим, как данная форма интернет-коммуникаций значительно уплотняет и интенсифицирует коммуникативно-информационные потоки в обществе, что во многом способствует установлению и упрочению социальных связей между людьми и социальными группами. С другой стороны, виртуальное общение в социальных сетях качественно отличается от общения реального, является менее регулируемым и контролируемым. Помимо этого, можно сделать вывод о том, что длительное нахождение в виртуальной среде социальных сетей создает риск формирования в сознании личности целого ряда черт, которые можно отнести к патологическим: зависимости от социальных сетей, «шизоидности» сознания, социальной депривации и т.д. Виртуальные социальные сети, как и все киберпространство Интернета, меняет характер общественных отношений во всех сферах общественной жизни. Так, значение социальных медиа в политической жизни проявляется в том, что они являют собой особую среду политической коммуникации, значимость которой все чаще и чаще проявляется в политической жизни общества XXI века.

Интернет участвует в формировании социально-политических взглядов 26 миллионов человек в возрастной категории 18-35 и около 6 миллионов индивидов других возрастов (что суммарно дает 33 миллиона от ежедневной аудитории Интернета из 43 миллионов (последняя цифра включает в себя детей и подростков)). Рост интернет-аудитории и ее постепенное «взросление» и «старение», безусловно, сыграет важную роль в будущем при построении коммуникационных программ политических сил (партий и отдельных кандидатов).

Но развитие виртуальных сетей в большей мере хаотично и требует создания рациональных механизмов их оптимизации как особого пространства политической жизни. Этот процесс должен быть направлен на реализацию в информационном сетевом обществе таких важнейших принципов демократического общества, как равенство, свобода личности и народовластие. В общественно-политической жизни виртуальные социальные сети как коммуникативное пространство должны получить особый правовой статус и быть признаны государством как важный общественный институт наравне со СМИ.

Список литературы

1. **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляция [Электронный ресурс]. URL: <http://existencia.livejournal.com> (дата обращения: 19.03.2014).
2. **Иванов Д. В.** Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2007. 96 с.
3. **Назарчук А. В.** Сетевое общество и его философское осмысление [Электронный ресурс] // Вопросы философии. 2008. № 7. URL: <http://ec-dejavu.ru/w/WWW.html> (дата обращения: 11.09.2013).
4. **Одаренко О. В.** Специфика виртуальной научной коммуникации [Электронный ресурс] // Социология и Интернет: перспективные направления исследования: интернет-конференция. URL: <http://ecsocman.hse.ru/text/16216291/> (дата обращения: 14.03.2014).
5. **Розин В. М.** Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / под ред. Н. А. Носова. М., 2006. 180 с.
6. **Тоффлер Э.** Метаморфозы власти / пер. с англ. М.: АСТ, 2006. 669 с.
7. **Фома Аквинский.** Сумма теологии / пер. с лат. М.: Изд-во С. А. Савина, 2007. Т. 2. 650 с.

8. Юхвид А. В. Философские проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта [Электронный ресурс]: доклад на третьей ежегодной всероссийской научно-практической конференции «Авторизованные образовательные реформы» (Политехнический музей, 19 мая 1999 г.) // Вестник МЭГУ. Международный научно-теоретический журнал авторизованной педагогики. 2000. № 12. С. 54-57. URL: http://www.yukhvid.narod.ru/Philosophic_problems.htm (дата обращения: 18.04.2014).
9. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co., 1993. 448 p.

VIRTUAL SOCIAL NETWORKS AS PHENOMENON OF INFORMATION SOCIETY

Mikhel' Daniil Vladimirovich
Saint Petersburg State University
d.mihel@mail.ru

The article is devoted to the analysis of the phenomenon of virtual social networks in modern information society and to the identification of their features and characteristics. The author carries out the analysis of virtual social networks as an attribute of information society and a special form of communication space, reveals the essence of virtual reality in everyday life, considers the problem of society virtualization, evaluates the role and influence of computer technologies in a post-modern human's life.

Key words and phrases: virtual social networks; computer virtual reality; information society; online community; virtualization.

УДК 78.06

Искусствоведение

В статье рассматриваются вопросы, связанные с формированием культуры информационного поиска в сфере музыкального искусства. Развитие современных информационных технологий и средств передачи данных приводит к экспоненциальному росту информации, который превосходит развитие методологии и технологии ее поиска. Задача осложняется тем, что в музыкальном искусстве изучаемый источник является креолизованным текстом. В качестве вспомогательного компонента предлагается рассмотреть исследовательскую задачу как совокупность взаимосвязанных элементов.

Ключевые слова и фразы: культура поиска информации; источниковедение; системы поиска музыкальной информации; информационный подход в музыковедении; музыкальные библиотеки.

Мичков Павел Александрович

Новосибирская государственная консерватория (академия) имени М. И. Глинки
michkova@mail.ru

ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ПОИСКА В МУЗЫКАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ[©]

Система научной информации в музыкальном искусстве и, в частности, в музыковедении основывается на процессе структурированного накопления и хранения определенного вида зафиксированного знания. Функция такой системы состоит в интерпретации этого знания и поиске информации, полученной в процессе художественной практики. Как и в иных областях науки, исследователь всегда стремится к наиболее полному и адекватному информационному отражению исследуемого объекта. Это стремление, в свою очередь, указывает на уровень информационной культуры и насыщенности источника сведениями. По типологии Е. М. Немировской [5, с. 40] структура объекта информации в музыковедении отличается многоуровневым характером и включает в себя:

- 1) уровень художественной практики;
- 2) уровень осмысления ее критикой и искусствоведением – исторические и теоретические суждения о художественной практике;
- 3) методологический уровень.

На каждом из уровней любой источник информации может рассматриваться как совокупность фактов. Особенностью исследования фактов (художественных явлений) в музыковедении и в искусствоведении в целом является возможность «введения художественного факта в другой контекст» [Там же, с. 41]. Таким образом, возникает иная интерпретация известного явления, что ведет к разноплановому рассмотрению научной проблемы и, как следствие, появлению определенного количества информации, рассредоточенной в разного рода источниках. Специфика накопления знаний в области искусствоведения такова, что, при изложении полученных знаний искусствоведческий текст будет представлять в дальнейшем определенное научное значение, но не будет исчерпывать сущности исследуемого объекта или проблемы полностью, поскольку объект и субъект исследования в музыковедении находятся в составе весьма динамичной системы. Отношения между