

С. Б. Жданенко, кандидат філософських наук, доцент

СОЦІАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Показано, що з появою нового типу суспільства виникають нові способи соціальної комунікації, засновані на створенні нових інформаційних технологій, які конструюють віртуальну реальність. Процес віртуалізації суспільства сприяє появі нових або видозміні існуючих соціальних практик, що, у свою чергу, викликає реакцію на них з боку суспільства та особистості.

Ключові слова: інформаційне суспільство, інформація, інформаційні технології, комунікації, віртуальна реальність.

Постановка проблеми. Суспільство, безперервно розвиваючись, встановлює власні закони, норми, цінності, правила поведінки. Кожна людина, вступаючи в суспільну комунікацію, отримуючи і передаючи певну інформацію, впливається в дане товариство шляхом дотримання тих норм і правил, які історично в ньому склалися. І природно, що питання про роль суспільства в житті людини, так само як і питання про роль людини у житті суспільства, цікавить не одне покоління дослідників. Різні галузі науки, що включають філософію, антропологію, соціологію, політологію тощо, розглядають феномен інформаційного суспільства, місце людини в новій соціально-економічній формації, а також вплив різних факторів соціальної, економічної й політичної взаємодії в нових умовах на особистість і на суспільство в цілому. Саме тому є сенс докладніше розглянути сам феномен інформаційного суспільства та відмінні структурні особливості в контексті розуміння сутності комунікації особистості й суспільства.

Аналіз наукових джерел свідчить, що проблема людини в умовах становлення інформаційного суспільства ще недостатньо повно досліджена. Наукова проблема полягає в такому: останніми роками під впливом розвитку віртуальних засобів взаємодії сталася серйозна трансформація соціальних відносин взагалі і комунікації зокрема, що вимагає адекватного наукового опису і пояснення нового контексту соціальної взаємодії в інформаційному суспільстві. Існує потреба у філософському аналізі змін умов соціальної взаємодії, оскільки є деяка неадекватність наукового опису комунікації як форми соціальних відносин в умовах віртуальної реальності при наявності глобальної комунікаційної системи. Тому **метою** цієї статті є філософське дослідження підстав даної проблеми.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні особистість буквально оточена інформацією. Зростає кількість каналів комунікації, засоби передачі інформації постійно спрощуються, стають більш компактними і доступними. Швидкість передачі інформації впливає на швидкість і частоту підвищення або зниження актуальності того чи іншого явища. Суспільство, завдяки мережі Інтернет, щодня може створювати незбагненні для окремого людського розуму обсяги даних. У результаті всього цього може створитися помилкове враження, ніби людство вже вступило в нову фазу свого розвитку — інформаційне суспільство. У зв'язку з цим вже зараз гостро стоять питання опосередкованого спілкування, комп'ютерної злочинності, інформаційної безпеки, контролю над особистим життям, відповідності поведінки індивіда в реальному й віртуальному просторах, створення віртуальних (псевдо) особистостей тощо [1–2].

Однак, як справедливо зазначає російський дослідник М. Моїсеєв, «існують і якісно інші думки, які відносять інформаційне суспільство до понять далекого майбутнього і вважають взагалі передчасним обговорення його особливостей, оскільки все те, що ми спостерігаємо у розвитку інформаційного середовища, є лише простим вдосконаленням постіндустріального суспільства» [3, с. 438].

Наявність розвиненої структури інформаційних мереж не є показником наявності інформаційного суспільства, оскільки ми не можемо визначити ту точку, в якій обсяг накопичених даних, що циркулюють у глобальному інформаційному просторі, приводить нас до нового етапу суспільного розвитку.

Низка провідних дослідників, які сформулювали теорію постіндустріального суспільства, засновниками якої були Зб. Бжезінський, Д. Белл, Е. Тоффлер, у даний час виступають як прихильники концепції інформаційного суспільства. Для Белла, наприклад, концепція інформаційного суспільства стала своєрідним новим етапом розвитку теорії постіндустріального суспільства [4]. Взагалі, розглядаючи теорію суспільного прогресу, дослідники стикаються з проблемою з'ясування його критерію. І Е. Тоффлер, і Ф. Уебстер звертали на це увагу, коли висували власні теорії розвитку суспільства в цілому й теорії інформаційного суспільства зокрема. Зазвичай називаються різні підстави. Одні дослідники висувують моральне вдосконалення, другі — продуктивність праці або виробничі сили, треті — спосіб виробництва як єдність продуктивних сил і виробничих відносин, четверті — взагалі відкидають важливість філософського критерію [5, с. 385].

Оскільки ця проблема є занадто широкою для розгляду й детального аналізу в рамках однієї статті, нам варто обмежитися лише вказівкою на важливість положення особистості в навколишньому середовищі і соціаль-

ній дійсності. Цей критерій, у принципі, можна вважати основоположним критерієм зміни стадій суспільного прогресу, оскільки він є відправною точкою і для зміни виробничих відносин, і для можливого морального вдосконалення (хоча останній, як об'єктивний критерій, є досить сумнівним).

Розглядаючи суспільний розвиток як «зміну стадій», прихильники теорії інформаційного суспільства пов'язують його становлення з домінуванням «четвертого», інформаційного сектору економіки, який виникає за сільським господарством, промисловістю та економікою послуг. При цьому стверджується, що капітал і праця, як основа індустріального суспільства, поступаються місцем інформації та знанню в сучасному суспільстві. У результаті сам устрій соціуму сильно змінюється. Процеси взаємодії різних класів виходять на новий рівень. А революційні впливи інформаційної технології призводять до того, що в інформаційному суспільстві самі класи змінюються соціально недиференційованими «інформаційними спільнотами». Ці «спільноти» входять у контакт у віртуальному середовищі, де стає дуже проблематично визначити соціальні статуси учасників даних спільнот, оскільки система позначення стає цілком умовною.

Для того, щоб взаємодії у групах здійснювали прямий вплив на макропроцеси соціальної системи, по-перше, необхідно, щоб сама соціальна комунікація досягла такого стану, за якого означений вплив міг би реалізуватися у групах різного рівня. По-друге, центр виробничої активності повинен зміститися на рівень безпосередніх об'єднань, саме вони мають забезпечувати всі умови ефективності та креативності у суспільстві, де макросоціальна структура знаходиться під впливом процесів у малих групах. Про таку майбутню перспективу свого часу писав Елвін Тоффлер [6].

Оскільки інформація — це «інтегральна частина всієї людської діяльності, всі процеси індивідуального й колективного існування безперервно формуються новим технологічним способом» [7, с. 16], то сучасна комунікаційна система, що має глобальний характер, диктує соціальній системі нові вимоги. Суспільство і його внутрішня структура, а також функції окремих елементів змінюються, і передусім ці зміни позначаються на комунікаційних зв'язках.

Відмінними рисами такого типу соціальної системи, яка відповідає всім перерахованим характеристикам, є, по-перше, висока мобільність соціальних процесів, по-друге, інтенсивність змін, сполучена з підвищеною щільністю соціальної комунікації і, по-третє, прискорення обороту технологічної бази. Змінюється життєвий світ сучасної людини, існування в умовах перенасиченості інформацією викликає перебудову її когнітивних здібностей. І головним об'єктом подібної трансформації стає індивідуальна діяльність [8]. Інформаційне суспільство не тільки приводить до підвищення щільності

каналів соціальної комунікації та розмиває кордони між учасниками інформаційного обміну, воно змінює уявлення про місце й роль індивіда в суспільстві. Особистість змушена діяти відразу в двох вимірах. У сфері відображень особистість також може обростати новими відбитками своєї актуальності. Отже, індивідуальні процеси тут мають вищий пріоритет над соціальними. А кількість інформації і можливість практично до нескінченності розширити власний комунікативний простір повністю змінюють ставлення особистості до способів взаємодії з іншими. Але, разом з тим, доступність інформації та зняття обмежень, пов'язані з діяльністю у сфері віртуального, у сфері відображень, призводять до того, що «відбувається втрата людського контролю над більшістю значущих соціальних процесів, прагнення людини відмовитися від перспективних цілей заради отримання негайних результатів. Як наслідок, відбувається все більш явна фрагментарність людського існування» [7, с. 258]. Більш інтенсивна циркуляція інформації, її неймовірна кількість і доступність її виробництва дійсно наближають людство до інформаційного суспільства.

Винахід самого терміна приписується Ю. Хаяші, професору Токійського технологічного інституту. Інформаційне суспільство — концепція постіндустріального суспільства; нова історична фаза розвитку цивілізації, в якій головними продуктами виробництва є інформація і знання [4].

За останні кілька десятиліть дуже багато дослідників, як філософів, так і соціологів, розглядали у своїх працях феномен інформаційного суспільства. Поступово був вироблений довгий список його характерних рис, серед яких: збільшення ролі інформації і знань у житті суспільства; зростання частки інформаційних комунікацій, продуктів і послуг у валовому внутрішньому продукті; створення глобального інформаційного простору, що забезпечує ефективну інформаційну взаємодію людей, їх доступ до світових інформаційних ресурсів і задоволення їх потреб в інформаційних продуктах і послугах; відсутність чіткої соціальної стратифікації; дестандартизація та індивідуалізація виробництва (отже, і велика увага до інновацій).

Дати якесь чітке визначення інформаційного суспільства досить складно, оскільки, як писав один із найвидатніших дослідників даного явища Ф. Уебстер: «Найбільша проблема полягає в тому, що поняття інформаційного суспільства обросло безліччю припущень і гіпотез стосовно того, що змінилося і продовжує змінюватися, і як ці зміни здійснюються, втім, воно вже стало розхожим словосполученням у широких колах» [9, с. 11]. У наш час проблематично виділити навіть основоположний критерій для інформаційного суспільства. Виходячи з самого формулювання, можна припустити, що знання та інформація є основою організації інформаційного суспільства, а також ключовим джерелом інновацій і соціального динамізму. У доінду-

стріальну епоху основними соціальними інститутами є армія і церква, в індустріальному суспільстві — корпорація і фірма, а в центрі інформаційної цивілізації виявляються університети. Але навіть за умови, що існує якісний показник настання інформаційного суспільства, кількісного розмежування етапів розвитку людства немає. Контроль над інформацією в будь-яку епоху був пріоритетним напрямом діяльності держави (іноді й інших соціальних інститутів, наділених владними повноваженнями). Ми говоримо про знання як про основоположний фактор розвитку суспільства та його нормальної життєдіяльності. Однак, коли у тому чи іншому контексті згадуються розвинені цивілізації, мається на увазі, що вони володіли чималим запасом накопичених знань. Часи застою у розвитку будь-якого соціуму виникали тоді, коли роль знань у житті суспільства різко знижувалася.

Відсутність кількісного показника значення інформації і знань у житті суспільства ставить нас перед основоположною проблемою визначення настання нового етапу розвитку людської цивілізації. Вважається, що період становлення інформаційного суспільства збігся з процесом глобалізації, який віддзеркалив основні виклики стрімко мінливого світу: надшвидкий розвиток електронної комерції, скоординованість фінансових ринків, розвиток наднаціональних організацій, трансфер смаків [10]. Критерій інформаційного охоплення та розвитку каналів комунікації береться за основу. З цієї точки зору «інформаційне суспільство» є таким же індустріальним, оскільки забезпечується за рахунок розвитку технологій виробництва більш потужних і дешевих пристроїв виробництва та обміну інформацією. Національні корпорації так само, як і транснаціональні корпорації, існували вже в період колонізації Нового Світу. І ми приходимо до того, що певна кількість комп'ютерів на душу населення приводить нас у нову еру — еру інформаційного суспільства. Будь-які зміни на ринку або криза надвиробництва підніме людство на новий етап суспільного розвитку, хоча більшість людей зазвичай досить важко сприймають перехід від однієї усталеної системи до іншої, навіть якщо такі зміни йдуть їм тільки на користь.

Нині нам не доводиться говорити про повну автоматизацію виробництва, і це рятує існуюче суспільство від повного поглинання віртуальною реальністю. Безліч речей людина поки що не може робити віддалено, з домашнього комп'ютера. Але вже зараз у багатьох країнах Заходу, в Японії синдром самотництва став частиною звичайного життя соціуму. А нові тенденції в архітектурі, пов'язані з планами забудови великих міст, роблять ставку на те, що близько третини громадян Європи через десять років будуть самотніми. Природно, що більшість людей, тих, кого прийнято вважати консерваторами, або людей, трохи менш схильних до впливу новизни, можуть лякати подібні тенденції. Дивлячись на заголовки газетних матеріалів, на

екрани телевізорів, сприймаючи образи героїв популярних творів, будь-яка людина тією чи іншою мірою може спрогнозувати своє і суспільне майбутнє. Але жага письменників, художників, журналістів, а також багатьох вчених до популяризації своїх ідей і припущень штовхає їх на шлях прямування тренду. Звернення уваги відбувається за рахунок вигадування епатажних заголовків, теорій, які змальовують похмурі перспективи всього людства. Всі подібні тенденції і змушують людей відмовлятися від прийняття явищ, вже укорінених в їх повсякденному житті. Однак, коли вже неможливо нормально виконувати функції повноправного члена суспільства, люди, що не прийняли і не сприймали раніше ті чи інші ноу-хау, раптом виявляють, що світ навколо них дуже сильно змінився. А оскільки ніхто не хоче сприймати самого себе гальмівним елементом, що випадає із системи, то з'являються заяви на кшталт — «раптовий стрибок у розвитку» або «бурхливе зростання» тощо.

Після економічного критерію, де за момент вступу в інформаційне суспільство береться різке підвищення вартості інформації та збільшення її частки у ВВП, слід розглянути зміни у сфері комунікативних взаємодій. І саме цей критерій багато хто вважає основоположним, оскільки він наочно показує структурні зміни соціальної системи. Ось що з цього приводу пише відома дослідниця О. Костіна: «Вважаючи неправомірним трактувати інформацію як економічну сутність і теоретично виправдовувати поширення товарних відносин на інформаційну сферу, М. Постер наполягає на тому, що для адекватного розуміння соціальних відносин в епоху конвергенції обчислювальної техніки і техніки засобів зв'язку необхідним є дослідження змін у структурі комунікаційного досвіду» [11].

Дійсно, сучасна культура явно більш інформативна, аніж будь-яка попередня. Ми існуємо в медіанасиченому середовищі, що означає таке: життя суттєво символізується, воно проходить у процесах обміну та отримання (або спробах обміну та відмови від отримання) повідомлень про нас самих і про інших. Абсолютно будь-які смисли можна прикласти до будь-якої здійснюваної дії. По суті, людина так перевантажена інформацією, що практично будь-яке слово стає цитатою і відсиланням до якого-небудь джерела.

Як найбільш важливу рису інформаційного суспільства дослідники виділяють його мережевий характер, замісник колишньої стратифікованої структури, де домінуючі функції і процеси «все більше виявляються організованими за принципом мереж» [11]. Інформаційні технології самі стають додатковим каналом соціальної стратифікації й мобільності. Знаковий образ явища стає настільки ж цінним, як і саме явище. Відмінності реальних людей від симуляцій Інтернету є такими неістотними, що віртуальне спілкування втрачає будь-яку прив'язку до соціального статусу комунікатора і реципієнта.

Тому сумнівно, що критерій кількості інформації, що циркулює в рамках тієї або іншої спільноти, може бути основоположним чинником для переходу від однієї суспільно-економічної формації до іншої. Тобто можна вважати, що при індустріальному суспільстві інформації було накопичено і створено більше, аніж при феодальному, в іншому випадку не було б системи, за якої наукова база дозволяла б використовувати у виробництві складну техніку. Однак саме такий розгляд питання залишає позаду просте співвідношення якості й кількості. Дійсно, цінної та корисної інформації завжди було дуже мало. Ці знання завжди були недоступні для більшості не тільки в силу їх розумових здібностей, а й соціального статусу. На наш погляд, це пояснюється тим, що якщо кожен член спільноти знає основні механізми його функціонування, володіє всіма стратегічними знаннями та вміннями різних сфер життя цієї спільноти, то для нього така спільнота перестає бути корисною. Інакше кажучи, у такому випадку дане інформаційне суспільство було б суспільством без усяких фізичних носіїв інформації, крім людського мозку, а інформація стала б настільки віртуальною, що її доступність і обсяги залежали б від можливостей кожної конкретної особистості.

На стику 1980–1990-х рр. багато країн проголосили стратегічною метою розвитку побудову інформаційного суспільства. Японія, Південна Корея, США, Сінгапур розраховують втілити в життя цю політику самостійно. Так, наприклад, багато російських дослідників припускають, що «інформаційне суспільство — це суспільство, базовим джерелом розвитку якого є матеріалізовані в інтелектуальний ресурс знання, які потім перетворюються в активи творчої діяльності людей. Ці активи повинні ініціювати інтереси людей, забезпечувати становлення особистості як елемента соціуму, що є елементом природи і її виконавчою структурою» [4]. І, мабуть, ці особистості пізніше створять умови для становлення багатьох нових структур, покликаних забезпечити стійкий розвиток суспільства.

Новий рівень соціальних відносин приводить особистість до усвідомлення існування нової віртуальної реальності, в якій істотно розширюються рамки її зіткнення зі світом. Багато видів діяльності, важливих для існування, знаходять зовсім нову форму, і слідом за цим процеси задоволення потреб особистості можуть бути так само перенесені у віртуальну реальність. Внаслідок цього вже в цій вторинній реальності виникають і нові потреби, які також потребують задоволення.

Для більш якісного аналізу існування особистості в умовах інформаційного суспільства нам необхідно оперувати термінологією, що виражає способи буття в даному суспільстві. Термін «віртуальна реальність» є одним із центральних понять у теорії інформаційного суспільства, що виводить нас на питання способів взаємодії людей, соціалізації особистості тощо.

Перш ніж говорити про віртуальну реальність, потрібно зазначити, що вона сприймається особистістю крізь розуміння наявності суб'єктивного та об'єктивного світу («об'єктивна реальність» і «суб'єктивна реальність»).

У такому контексті об'єктивна реальність розуміється через розрізнення за допомогою заперечення. Об'єктивною реальністю є все те, що існує. Як писав один із дослідників відносин людини і реальності С. Франк, «до складу ж цього поняття входить не тільки ознака буття поза мною, а й набагато більш істотна ознака буття незалежно від мене: об'єктивне є те, що є там і тоді, де і коли я його не сприймаю, і моя свідомість зовсім не спрямована на нього» [12, с. 61]. Об'єктивна реальність не залежить від особистості безпосередньо, і існує тоді, коли особистості не існує.

На противагу цьому поняттю суб'єктивна реальність — внутрішній світ особистості, що складається з роздумів, образів і нерідко відображає або засновується на сприйнятті об'єктивної реальності. Якщо підсумувати багатовікову філософську традицію вивчення питання реальності, то можна сказати таке: суб'єктивна реальність — це дане у відчуттях відображення об'єктивної реальності у свідомості людини.

Щоб показати відмінність способів існування та взаємодії особистості і суспільства в реальності об'єктивній і реальності віртуальній, наведемо таку цитату з роботи Семена Франка «Реальність і людина»: «...ми бачимо, чуємо, помітно різне залежно від того, де знаходиться наше тіло. В інших відносинах, проте, моє душевне життя незалежне від мого тіла і знаходиться скрізь і ніде: я можу згадати минуле, можу нестися мріями в майбутнє, можу подумки перебувати в місцях, вельми віддалених від місцезнаходження мого тіла» [12, с. 49]. І далі він говорить, що застосовувати до душевного життя людини, до її внутрішнього світу, переживань, думок просторові визначення безглуздо. В умовах діяльності у віртуальності може здатися, що ці просторові визначення вельми доречні, оскільки різного роду інтерпретації почуттів, емоцій, породжені уявою образи локалізуються за допомогою гіпертекстів або симуляцій реальних об'єктів і локалізуються для використання іншими людьми. Внутрішній світ людини знаходить відображення в симуляції об'єктивної реальності — віртуальній реальності, яка породжується імітаційної системою.

Система бере свій початок у сфері реального, у сфері об'єктивного, і, зберігаючи деякі свої риси, стає якимось світом віддзеркалень. Однак, як щойно зазначалося, віртуальна реальність є лише сумою суб'єктивних відображень об'єктивної реальності й дане середовище взаємодії та існування є вторинним щодо об'єктивної реальності. Оскільки воно є вторинною системою щодо світу реальності, це не скасовує можливості того, що віртуальна реальність може породити віртуальну реальність наступного рівня [13,

с. 143]. Актуальність і інтерактивність подібного явища пояснює і можливість «перевтілення», яке саме є спробою найбільш яскраво і всебічно надати внутрішнього суб'єктивного світу особистості і зробити його частиною об'єктивованої вже віртуальної реальності.

Подібним чином, створюючи безліч власних відображень, використовуючи їх як інтерпретацію для самостереження і реакції на будь-які явища ззовні, система стає більш різноманітною. Завдяки такому способу існування людина отримує нові способи взаємодії та нові джерела інформації. Але часто вона користується ними також у сфері віртуального, хоча в самій соціальній системі закладена можливість для змішування елементів реального та віртуального, яка з'являється завдяки збільшенню варіативності різних алгоритмів діяльності людини. «Перевтіленням у духовному просторі, у знаковій моделі, — вважають В. Крюков і О. Ніконенко, — людина постійно і широко користується, розширюючи за допомогою можливих, але тут і зараз віртуальних станів спектр свого існування, програючи подумки доступні взагалі і недоступні в принципі варіанти своєї персоніфікації» [13, с. 144]. Множинність станів і можливість модифікації подібних станів відкриває перед особистістю широку дорогу неймовірних можливостей: не тільки зміни обстановки, уповільнення або прискорення часу, а й найбожевільніших варіантів імітації реальної поведінки, недоступних у повсякденному рутинному житті. Тут варто зупинитися на структурі соціальних систем, властивих інформаційному суспільству.

Структура виробництва та споживання виноситься з фізичної сфери у сферу віртуального. Відбувається економічне взаємопроникнення, яке ми можемо бачити не тільки на прикладі банальних Інтернет-магазинів, а й повністю віртуальних товарів, чистих симулякрів. У цьому плані людина вже пододала трансцендентність віртуальності. Віртуальні відображення особистості (можна назвати їх особистостями другого порядку) вже мають не тільки імена, біографії, улюблені моделі поведінки, але й мають власні речі. Ці речі є симуляцією, яка існує тільки у світі відображень, а у той же час, вони є символами для світу реального. І володіння особистістю другого порядку подібно-го роду речами вже вказує на певний статус особистості першого порядку. Віртуальні подарунки, віртуальний туризм — це тільки пара прикладів віртуальної економіки, яка стає невід'ємною частиною життя людини.

Структура інформаційних каналів також сильно видозмінюється. Телебачення робило інформацію правдоподібною з точки зору глядача. Це досягалося за рахунок ефекту присутності. Інтернет і останні його можливості, пов'язані з тим, що доступна техніка нарешті почала наздоганяти технологію, позбавивши процес інформаційної взаємодії односторонності. Будь-яка людина тепер може сама продукувати інформацію масового харак-

теру, при цьому вона сама може представляти і джерело інформації, і посередника в передачі інформації, і може представляти різні форми реакції реципієнта на дану інформацію. Все це стало можливим завдяки засобам електронної комунікації, що мають глобальний характер, і умовам віртуального спілкування.

Оскільки при виробленні та поширенні нових способів виробництва, споживання та взаємодії взагалі змінюється момент виконання функції особистості в суспільстві і у співтоваристві, стає дуже цікавим питання, що стосується відсутності чіткої стратифікації членів інформаційного суспільства. Труднощі виникають через те, що немає певних критеріїв, характерних для об'єктивної і віртуальної реальності, за якими статуси і ролі присвоюються. Також немає точних і однозначних критеріїв поділу людей на класи, верстви і групи, критеріїв, які були б доречні для всіх рівнів взаємодії людей в умовах інформаційного суспільства, оскільки зв'язок симуляцій і віддзеркалень із реально існуючими людьми за межами віртуальної реальності стає вельми сумнівним. Скажемо більше: образ людини — компіляція її слів, зображень, різних ролей і статусів та їх відображень, локалізованих на серверах форумів і сайтів мережі Інтернет, продовжує жити навіть після смерті фізичного тіла. Як приклад такого життя можна навести архівацію дискусій і наступні гіперпосилання на висловлювання, забезпечені найчастіше підкріплювальними зображеннями, що дають ефект присутності. Те місце розташування символу, яке спочатку було вторинним стосовно об'єктивної дійсності, виходить на перший план і береться за основу для створення нової віртуальної реальності, існування якої актуалізується включенням до неї нових і нових суб'єктів. Цими суб'єктами можуть бути особистість, яка знаходиться в процесі віртуального спілкування, або якісь окремі символи, що мають місце тільки в даній реальності, реальності другого або третього порядку і слабо співвідносні з об'єктивною дійсністю.

Можливості більш активної участі особистості або соціальних груп у процесах трансформації соціальних систем є дійсно великими, що, зокрема, пояснюється відсутністю в інформаційному суспільстві жорстких соціальних обмежень.

Як **висновок** зазначимо, що з появою нового типу суспільства його структура і структура соціальних зв'язків зазнають серйозних змін. Це відбувається завдяки новим способам соціальної взаємодії, заснованим на появі та впровадженні нових інформаційних технологій, за допомогою яких стало можливим створення єдиної глобальної комунікаційної мережі. Це приводить до того, що значно видозмінюється структура інформаційних каналів, комунікативний простір особистості стає більш насиченим. Віртуальна реальність, яка конструюється за допомогою комп'ютерних технологій

і глобальної комунікаційної мережі Інтернет, додає нового виміру соціальним відносинам. Процеси виробництва, споживання, освіти тощо переносяться у сферу віртуального. Внаслідок віддаленості, знеособленості або анонімності комунікаційних процесів у віртуальному середовищі змінюється уявлення не тільки про структуру комунікаційного процесу, а й про характеристики суб'єктів комунікації. А процес віртуалізації суспільства сприяє появі нових, або видозміні існуючих соціальних практик, що, у свою чергу, викликає реакцію на них з боку громадськості, завдяки чому виникають нові поведінкові, комунікативні алгоритми.

ЛІТЕРАТУРА

1. Данильян О. Г. Інформаційне суспільство: морально-етичний дискурс / О. Г. Данильян, О. П. Дзьобань // Інформація і право. – К., 2014. – № 1 (10). – С. 16–25.
2. Дзьобань О. П. Інформаційне насильство та безпека: світоглядно-правові аспекти : монографія / О. П. Дзьобань, В. Г. Пилипчук ; за заг. ред. проф. В. Г. Пилипчука. – Х. : Майдан, 2011. – 244 с.
3. Моисеев Н. Информационное общество: возможность и реальность / Н. Моисеев // Информационное общество. – М. : АСТ, 2004. – С. 428–451.
4. Хайченко В. А. Понимание информационного общества в России и в мире [Електронний ресурс] / В. А. Хайченко. – Режим доступу: <http://www.skibr.ru/index.php?lang=ru&page==main3>.
5. Словарь философских терминов / под ред. В. Г. Кузнецова. – М. : ИНФРА-М, 2007. – 731 с.
6. Тоффлер О. Раса, власть и культура / О. Тоффлер // Новая технократическая волна на Западе : сб. ст. : переводы / сост. и вступ. ст. П. С. Гуревича. – М. : Прогресс, 1986. – С. 276–288.
7. Игнатъев В. И. Социальная система как информационное взаимодействие : монография / В. И. Игнатъев, Т. В. Владимирова, А. Н. Степанова. – Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2009. – 308 с.
8. Арутюнова Ю. Н. Малая группа в информационном обществе: проблемы социокультурной динамики [Електронний ресурс] / Ю. Н. Арутюнова. – Режим доступу: <http://lib.socio.msu.ru/1/>.
9. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
10. Лукина Н. П. Информационное общество: состояние и перспективы социально-философского исследования [Електронний ресурс] / Н. П. Лукина // Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика». – Режим доступу: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/1/lukina.htm>.
11. Костина А. В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных концепций [Електронний ресурс] / А. В. Костина. – Режим доступу: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2009/4/kostina information society>.

12. Франк С.Л. Реальность и человек: Метафизика человеческого бытия / С.Л. Франк. – М. : АСТ МОСКВА : ХРАНИТЕЛЬ, 2007. – 382 с.
13. Крюков В.В. Виртуальная реальность: понятие и техническое воплощение / В.В. Крюков, А.В. Никоненко // Соц.-гуманитар. исследования. – Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2003. – Вып. 2. – С. 87–103.

СОЦИАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Жданенко С. Б.

Показано, что с появлением нового типа общества возникают новые способы социальной коммуникации, базирующиеся на появлении новых информационных технологий, которые конструируют виртуальную реальность. Процесс виртуализации общества способствует появлению новых или видоизменению существующих социальных практик, что, в свою очередь, вызывает реакцию на них со стороны общества и личности.

Ключевые слова: *информационное общество, информация, информационные технологии, коммуникации, виртуальная реальность.*

SOCIAL COMMUNICATION IN THE INFORMATION SOCIETY

Zhdanenko S. B.

It is shown that with the advent of a new type of society there are new ways of social interaction, based on the appearance and the introduction of new information technologies that construct virtual reality. The process of virtualization of society contributes to the emergence of new or modification of existing social practices, which in turn causes the reaction to them by society and the individual.

Information is an integral part of all human activity and all processes of individual and collective existence are formed by a new technological way. The global nature of modern communication systems dictates the social system the new requirements. Society and its inner structure, functions of the individual elements of society are changing. These changes are reflected in the communication link.

The distinctive features of the social communication system are high mobility of social processes, the intensity of the changes associated with the high density of social communication, acceleration of circulation of technological base. The life-world of modern man is changing.

The existence in conditions of oversaturation of information causes a restructuring of human cognitive abilities. The main object of this transformation become individual activity. The Information Society not only increases the density of channels of social communication and blur the boundaries between participants of information exchange, but also changes the idea of the place and role of the individual in society. And the amount of in-

formation and the ability to infinitely expand own communicative space completely changes the attitude of of the person to methods of interaction with others.

Many researchers consider changes in communicative interactions, as a fundamental criterion of the structural changes in the social system. Modern culture is much more informative than any previous. Life is significantly symbolized, it passes in the exchange processes and receiving messages about ourselves and about others. Absolutely any sense can be applied to any performing action. The inner world of a person is reflected in the simulation of objective reality, that is, in the virtual reality, which is generated by the simulation system. The system has its origins in an objective and retaining some of its features, the world becomes a kind of reflection. But virtual reality is just the sum of subjective reflection of objective reality. And this environment of interaction and the existence is the secondary to the objective reality. However, this excludes the possibility that virtual reality can generate a virtual reality of the second, third order. The relevance and interactivity of this phenomenon are explaining the possibility of reincarnation, attempts to clearly and comprehensively present a internal subjective world of the person and make it part of a virtual reality.

The amount of information that circulates within a particular commonality, can be regarded as a criterion, and the main factor of the transition from one socio-economic formation to another.

The information society is characterized by certain changes in the structure of social systems. In particular, the structure of production and consumption is removed from the physical sphere to the virtual. There is a virtual movement of goods, as well as the creation of virtual goods-simulacra that are symbols for the real world. The structure of the information channels is changing. Anyone can produce information of mass character, as well as, at the same time be a source of information and an intermediary in the transfer of information and to represent different forms of reaction of the recipient to the information. There is no clear stratification of the members of the information society. The image of man, created in the Internet, continues to live after the death of the man himself. Capabilities of more active participation of the person or social groups in the process of transformation of social systems are very large. This is due to the absence in the information society of rigid social restrictions.

Significant changes in the structure of social relationships occur because of the emergence and implementation of new information technology and the creation of a unified global communications network. This leads to high modification of structure of information channels, and communication space becomes more saturated. Virtual Reality, which is constructed with the help of computer technology and global communications on the Internet, adds a new dimension of social relations. The processes of production, consumption, education are transferred to the virtual realm. Due to the remoteness and of impersonality or anonymity of communication processes in a virtual environment changed understanding of the structure of the communication process and the characteristics of the subjects of communication. And the process of virtualization of society contributes to the emergence of new and modification of existing social practices. This leads to the emergence of new behavioral and communicative algorithms.

Key words: information society, information, information technology, communication, virtual reality.

