

## ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.8)

Научная статья

УДК 1

doi: 10.18522/2070-1403-2023-100-5-16-22

### ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ОБЩЕСТВА В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

© *Эмилиано Меттини<sup>1</sup>, Нарине Липаритовна Вигель<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Российский национальный исследовательский медицинский университет имени Н.И. Пирогова, г. Москва, Россия; <sup>2</sup>Ростовский государственный медицинский университет, г. Ростов-на-Дону, Россия  
22nara@mail.ru

**Аннотация.** Статья посвящена анализу виртуальной реальности и виртуализации общества в контексте процессов трансформации. Разрыв между реальным и виртуальным не только продолжает сохраняться, а возрастает для обеспечения функционирования общества в организованной системе. Акцентируются риски виртуального цифрового гражданина, которые сопряжены с реальным существованием людей. Виртуализация общества, с одной стороны, обеспечивает непрерывную связь социальной структуры, а с другой – разрушает устойчивые и стабильные социальные связи, препятствует выполнению социально значимой работы и личному вкладу в общее дело социума в реальном мире.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, виртуализация общества, современная культура.

**Для цитирования:** Меттини Э., Вигель Н.Л. Виртуализация общества в пространстве современной культуры // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т. 100. № 5. С. 16-22. doi: 10.18522/2070-1403-2023-100-5-16-22

## PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.8)

Original article

### Virtualization of society in the space of modern culture

© *Emiliano Mettini<sup>1</sup>, Narine Liparitovna Vigel<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>N.I. Pirogov Russian National Research Medical University, Moscow, Russia; <sup>2</sup>Rostov State Medical University, Rostov-on-Don, Russian Federation  
22nara@mail.ru

**Abstract.** The article is devoted to the analysis of virtual reality and virtualization of society in the context of transformation processes. The gap between the real and the virtual not only continues to persist, but increases to ensure the functioning of society in an organized system. The risks of a virtual digital citizen, which are associated with the real existence of people, are emphasized. Virtualization of society, on the one hand, ensures the continuous connection of the social structure, and on the other hand destroys stable and stable social ties, prevents the performance of socially significant work and personal contribution to the common cause of society in the real world.

**Key words:** virtual reality, virtualization of society, modern culture.

**For citation:** Mettini E., Vigel N. L. Virtualization of society in the space of modern culture. *The Humanities and Social Sciences*. 2023. Vol. 100. No 5. P. 16-22 doi: 10.18522/2070-1403-2023-100-5-16-22

#### *Введение*

Для того чтобы иметь возможность эффективно исследовать динамику виртуального общества, сначала будут исследованы масштабы и определяющие элементы того, что представляет собой общество. Если мы рассмотрим происхождение и формирование слова «общество», то это любая группа, которая сотрудничает с какой-либо пользой, независимо от того, является ли группа простой или сложной, являются ли ее членами несколько или много людей, разделяют ли они общее пространство или широко рассредоточены.

При обращении к словарям предлагается целый ряд различных толкований слова «общество», включая те, которые соответствуют взглядам на происхождение этого слова, например, Словарь философии и психологии предлагает следующее определение: «Социальная группа, характеризующаяся посредством некоторой степени рефлексивного и добровольного сотрудничества» [4, р. 21].

Социологический словарь определяет общество как «группу людей, которые разделяют общую культуру, занимают определенную территориальную область и чувствуют себя единым и обособленным образованием» [17]. Эта интерпретация иллюстрирует выводы исторического обзора термина, который предполагает, что новые публикации стремились стать намного более конкретными в поисках подходящего определения термина. Однако почти столетие назад Даудалл в 1925 г. подчеркивал, что когда люди вкладываются в исследование определенных аспектов общества, у них нет причин ограничиваться использованием этого слова в качестве технического термина в области социологии, вместо этого необходимо рассмотреть расширенный смысл.

Следовательно, несмотря на то что произошла интеллектуализация термина, все еще существуют академические теоретики, которые предполагают, что общество – это «не просто совокупность людей с определенными общими формальными характеристиками или просто государство или иным образом разграниченная территория» [7, р. 19], поскольку требуется нечто большее, чем просто группа людей, образующая общество.

#### *Обсуждение*

На данный момент Годелье [11] формулируют важные связи, позволяющие осмыслить и охарактеризовать то, что помимо группы людей требуется для формирования общества. Он подчеркивает, что должны существовать определенные качества, ценности или убеждения, которые связывают группу в единое социальное целое. Эти связи могут быть политическими, религиозными, экономическими, родственными или иными, если они способны объединять группы и отдельных лиц. Еще одно обсуждаемое требование относится к установленным известным границам, которые не нуждаются в признании их другими социальными группами.

При рассмотрении вопроса о разделении территории наблюдается явное расхождение, когда некоторые теоретики утверждают, что общества должны быть четко разделены [10], чтобы полностью достичь социального статуса, в то время как другие более снисходительны и отмечают, что общества требуют относительной изоляции [15]. Эти характеристики должны объединять членов общества во всеобъемлющее целое под общей идентичностью. Эриксен [7] предлагает некоторые дополнительные базовые категории социальных теорий, которые следует учитывать в отношении легитимности и самопонимания общества в целом, такие как безопасность, свобода, справедливость, нормальность, автономия и правила включения и исключения. Следовательно, хотя общество состоит из индивидов, которые работают ради общей взаимной выгоды, за рамками этого утверждения его можно интерпретировать либо как очень широкий термин, допускающий множество обобщений о том, каков взгляд западного общества; либо его можно сформулировать очень узко, изображая лишь небольшую группу людей в рамках данного сообщества. Однако независимо от размера или связей, которые связывают общество воедино, оно формируется отношениями между индивидами [7].

Аналогичным образом философ Жан-Жак Руссо считал, что общество определяется набором правил, по которым оно действует, и он назвал эту концепцию «общественным договором». Члены общества обязаны соблюдать определенные правила и законы, в противном случае оно превратилось бы в дисфункциональное социальное образование, которое, скорее всего, рухнуло бы. Кроме того, участники должны иметь некоторый контроль над самими правилами, чтобы сотрудничать и быть приверженцами социальной структуре [6].

Правила охватывают отношения между участниками, где Даудалл неоднозначно указывает, что отношения должны быть отношениями деятельности, где потенциальная возможность отношений должна переходить в действие. Он также предполагает, что социальные отношения являются взаимодополняющими и что каждый участник должен сотрудничать, неза-

висимо от мотива. Обычно мотивы стать частью общества проистекают из «эмпирического факта, что люди во всем мире стремятся к таким ценностям как стабильность, преэминентность, безопасность и предсказуемость» [7, р. 21], часто защищая или создавая своего рода чувство принадлежности, коллективные воспоминания, связанные с особыми местами и дифференциации, характерные для общества, которые отделены от остального мира. Следовательно, Эриксен предлагает сосредоточить внимание на четкой идентичности, которая концептуально обоснована, но нуждается в сопоставлении с различными эмпирическими реалиями.

Как отмечалось ранее, границы между обществами могут быть относительными и неоднозначными, основанными на различных интерпретациях ученых, но чаще всего они проявляются как физические барьеры или территориальные границы между обществами. Однако благодаря цифровой революции некоторые общества развивались в виртуальных компьютеризированных мирах современности, выходящих за рамки ограничений физической реальности. Это вызывает некоторые социологические, антропологические и философские вопросы относительно того, что происходит с группами людей, которые мигрировали в метафизическое общество в другой реальности, вдали от физической сферы существования. Миграция предполагает постоянное переселение в другое место, однако, поскольку люди свободно перемещаются между реальным и цифровым миром по своему желанию, их фактически можно было бы назвать лицами с двойным гражданством, которые по своему желанию находятся в двоимирии. Следовательно, миграция сама по себе не является достаточным термином для описания кратковременных (временных) перемещений между обществами.

Авторы постараются ответить на важный вопрос, который возникает, относительно того, какова эта граница между обществом в физическом мире и обществом в виртуальном мире и как человек временно мигрирует между ними. В поисках ответа необходимо лучше понять, как технология виртуальной реальности позволяет людям посещать виртуальные миры, и это будет рассмотрено далее.

Технология виртуальной реальности позволяет пользователям воспринимать созданную компьютером среду [14] через воплощенный опыт как реальную. Человеческие ощущения, такие как зрение, слух, движение и осязание, обманываются генерируемыми компьютером стимулами для перемещения сознания в цифровое пространство. Термин «виртуальная реальность» противоречив сам по себе, поскольку «виртуальный» означает нечто, физически не существующее, или нечто близкое к истине, но не являющееся самой истиной [12]. Хейм сравнил процесс перемещения из физического мира в виртуальный с прохождением через кибернетическое зазеркалье и перемещением из реального мира в киберпространство. Он провел параллель с продолжением популярной истории под названием «Алиса в зазеркалье», где Алиса во второй раз посещает Страну чудес и использует зеркало, чтобы попасть в альтернативный мир. Поскольку мы можем видеть, слышать, осязать и взаимодействовать как с реальным, так и с виртуальными мирами, возникают теоретические вопросы о том, насколько «реален» виртуальный мир по сравнению с физическим.

С философской точки зрения, виртуальная реальность пытается изменить восприятие пользователем истины, предлагая миры, созданные людьми или, в некоторых случаях, машинами, в то же время отводя дизайнерам роль всемогущего существа в обозначенном мире. С этой точки зрения виртуальные миры можно рассматривать как воплощение правдоподобия, лжи, которая кажется реальной, но в то же время имеет видимость истинной реальности [16]. Это следует рассматривать в свете того, что цель виртуальной реальности состоит в том, чтобы имитировать реальность [12; 18], и, следовательно, возникает загадка относительно легитимности (реальности) виртуальных онлайн-сообществ, поскольку они могут ограничиваться простой имитацией реальных обществ. Хейм отмечает связь между физической реальностью и виртуальной реальностью, где: «киберпространство может сделать возможным прорыв через интерфейс (пользователь-человек подключается к системе, и компьютер становится интерактивным) и заселение электронного царства, где реальность и символизируемая реальность составляют единое целое. С этой точки зрения, в виртуальной реальности есть эле-

мент, который является реальным, и элемент, который является виртуальным, что дополнительно подтверждается Хеймом, описывающим виртуальную реальность как «событие или сущность, которые реальны по сути, но не на самом деле» [12, р. 109], снова подчеркивая дихотомию между реальностью и виртуальностью. Конкретно это означало бы, что, возможно, если виртуальная реальность может вызывать у взрослых реальные физические реакции и чувства, такие как страх, изумление и волнение, они должны на каком-то уровне воспринимать это как своего рода истину. Эти эффекты возможны благодаря виртуальной реальности, обеспечивающей погружение через воплощение, что является ключом к виртуальному миру, где происходит взаимодействие технологии виртуальной реальности с человеком. Глобальные страхи, подогреваемые СМИ, личные страхи и неопределенность, быстроменяющаяся действительность, являются неоспоримыми факторами, ведущими человека в мягкое пространство виртуальной реальности, где человек ощущает себя в безопасности, но взамен требуется постепенное преобладание виртуальной сущности, которая заменяет реальную самость индивида, способную функционировать комфортно лишь в своем созданном мире.

Самыми негативными последствиями виртуализации общества являются психологические и социальные. Психологический кризис, выраженный в личностном противоречии, депрессии, тревожном расстройстве личности, синдроме деперсонализации ведет к разрушению социальных связей, социальной изоляцией и отчуждению.

#### *Выводы*

Трансформация ценностей в виртуальной среде развитого информационного общества происходит стремительно быстро. В виртуальном обществе каждый индивид может иметь ряд своих ценностных установок, которым способствует не только либеральное социальное поле, но и свободная для самовыражения виртуальная среда. При этом множество разных ценностных ориентаций обуславливают разное поведение, порой радикально отличающееся между собой.

Хотя события последнего десятилетия, безусловно, были интересными, упомянутый разрыв между реальным и виртуальным продолжает сохраняться, и его значение для функционирования глобального человеческого общества резко возрастает. Выбор и предпочтение проводить значительное время в качестве виртуального цифрового гражданина сопряжено с далеко идущими рисками для реального существования людей.

Люди, проводящие длительное время в виртуальной реальности, могут иметь ограниченный контакт с физическим миром [15]. Согласно Левеллину, результаты научных исследований показывают связь между интенсивным использованием Интернета и повышенными рисками для здоровья, такими как зависимость, проблемы с вниманием, тревога, депрессия и ожирение. Некоторые исследователи также утверждают, что социальные взаимодействия в реальной жизни намного перевешивают онлайн-общение с точки зрения психологических преимуществ, подчеркивая важность физических переживаний [21]. Технологическая зависимость – это привязанность, которую также обвиняют в разрыве с идентичностью тела и разума в повседневности, вызывая иллюзорное владение виртуальным телом. Виртуальная реальность обладает уникальной способностью переносить нас и предлагает уход от реальности, однако длительная оторванность от реального мира может препятствовать выполнению социально значимой работы и личному вкладу в общее дело социума.

#### **Список источников**

1. Луман Н. Формы помощи в процессе изменения общественных условий // Социологический журнал. 2000. № 1. С. 16–35.
2. Саятин В.О. Мифы социальной виртуальности и их влияние на общественное сознание виртуальных общин // Манускрипт. 2016. № 5(67). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mify-sotsialnoy-virtualnosti-i-ih-vliyanie-na-obschestvennoe-soznanie-virtualnyh-obschin> (дата обращения 03.10.2023).

3. Федорищенко П.А. Сетевые принципы анализа и методы феноменологического конструктивизма в исследовании социальности нового типа // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2017. № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevyeprintsipy-analiza-i-metody-fenomenologicheskogo-konstruktivizma-v-issledovanii-sotsialnosti-novogo-tipa> (дата обращения 03.10.2023).
4. Bol M. How Are VR Headsets Trending Among Consumers? 2018. July, 17. – URL: <https://www.arinsider.co/2018/07/17/how-are-vr-headsets-trending-among-consumers/>.
5. Dowdall H.C. What is a Society? Proceedings of the Aristotelian Society. 1925. 25(1). Pp.19–40. – URL: <https://www.doi.org/10.1093/aristotelian/25.1.19>.
6. Edmonds M. What is society? 2010. July, 20. – URL: <https://people.howstuffworks.com/what-is-society.htm>.
7. Eriksen T. What is a society? Ethnicities. 2011. 11(1). Pp. 18–22. – URL: <https://www.doi.org/10.1177/14687968110110010203>.
8. Gibbons F.X., Etcheverry P.E., Stock M.L., Gerrard M., Weng C.-Y., Kiviniemi M., & O'Hara R.E. Exploring the link between racial discrimination and substance use: What mediates? What buffers? Journal of Personality and Social Psychology. 2010. 99(5). Pp. 785–801. – URL: <https://www.doi.org/10.1037/a0019880>.
9. Gibson W. Neuromancer. Ace Books. 1984.
10. Giddens A. New rules of sociological method: A positive critique of interpretative sociologies (2., rev. ed., repr). Polity Press. 1997.
11. Godelier M., Scott N., & Verso. In and out of the West: Reconstructing anthropology. Verso. 2009.
12. Heim M. The metaphysics of virtual reality. Oxford University Press. 1993.
13. Llewellyn N. Too much time on the Internet linked to health problems in teens. Health Enews. 2015. October, 15. – URL: <https://www.ahchealthenews.com/2015/10/15/too-much-time-on-the-internet-linked-to-health-problems-in-teens/>.
14. Naimark M. VR / AR Fundamentals–3) Other Senses (Touch, Smell, Taste, Mind). Medium. 2018. February, 16. – URL: <https://www.medium.com/@michaelnaimark/vr-ar-fundamentals-3-other-senses-haptic-smell-taste-mind-e6d101d752da>.
15. Rasmussen M., & Laumann K. The academic and psychological benefits of exercise in healthy children and adolescents. European Journal of Psychology of Education. 2013. 28(3). p. 945–962. – URL: <https://www.doi.org/10.1007/s10212-012-0148-z>.
16. Renardel de Lavalette G.R., & Zwart S.D. Belief Revision and Verisimilitude Based on Preference and Truth Orderings. Erkenntnis. 2011. 75(2). Pp. 237–254. – URL: <https://www.doi.org/10.1007/s10670-011-9293-z>.
17. Scott J., & Marshall G. Society. In A Dictionary of Sociology. Oxford University Press. 2009. – URL: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199533008.001.0001/acref-9780199533008-e-2187>.
18. Sharma G., Chandra S., Venkatraman S., Mittal A., & Singh V. Artificial Neural Network in Virtual Reality: A Survey. 2015. – URL: [https://www.researchgate.net/profile/Greeshma\\_Sharma/publication/297556633\\_Artificial\\_Neural\\_Network\\_in\\_Virtual\\_Reality\\_A\\_Survey/links/56dfd64808ae9b93f79aa51a.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Greeshma_Sharma/publication/297556633_Artificial_Neural_Network_in_Virtual_Reality_A_Survey/links/56dfd64808ae9b93f79aa51a.pdf).
19. Virtual Reality Society. (2017). History Of Virtual Reality. Virtual Reality Society. – URL: <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html>.
20. VRChat Inc. VRChat–Community Guidelines. 2019. – URL: <https://www.vrchat.net/community-guidelines>.

21. *Wu M.* Virtual vs. in Real Life: The Value of Relationship Perspective. Khoros Community. 2010. November, 20. – URL: <https://community.khoros.com/t5/Science-of-Social-Blog/Virtual-vs-in-Real-Life-The-Value-of-Relationship-Perspective/ba-p/14871>.

### References

1. *Luhman N.* Forms of assistance in the process of changing social conditions // Sociological journal. 2000. No. 1. P. 16-35.
2. *Sayapin V.O.* Myths of social virtuality and their influence on the public consciousness of virtual communities // Manuscript. 2016. № 5(67). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mify-sotsialnoy-virtualnosti-i-ih-vliyanie-na-obschestvennoe-soznanie-virtualnyh-obschin> (accessed 03.10.2023).
3. *Fedorishchenko P.A.* Network principles of analysis and methods of phenomenological constructivism in the study of a new type of sociality // State and municipal management. Scientific notes. 2017. No. 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevye-printsipy-analiza-i-metody-fenomenologicheskogo-konstruktivizma-v-issledovanii-sotsialnosti-novogo-tipa> (accessed 03.10.2023).
4. *Bol M.* Which VR headsets are popular with consumers? 2018. July 17. – URL: <https://www.arinsider.co/2018/07/17/how-are-vr-headsets-trending-among-consumers/>.
5. Dowdall H.S. What is society? Proceedings of the Aristotelian Society. 1925. 25(1). P.19-40. – URL: <https://www.doi.org/10.1093/aristotelian/25.1.19>.
6. *Edmonds M.* What is society? 2010. July 20. – URL: <https://people.howstuffworks.com/what-is-society.htm>.
7. *Eriksen T.* What is society? Ethnic groups. 2011. 11(1). pp. 18-22. – URL: <https://www.doi.org/10.1177/14687968110110010203>.
8. *Gibbons F.H., Etcheverry P.E., Stock M.L., Gerrard M., Weng S.Y., Kiviniemi M. and O'Hara R.E.* Studying the relationship between racial discrimination and substance use: what is the mediator? What buffers? Journal of Personality and Social Psychology. 2010. 99(5). pp. 785-801. – URL: <https://www.doi.org/10.1037/a0019880>.
9. *Gibson W.* A neuromancer. Ace Books, 1984.
10. *Giddens A.* New Rules of the sociological method: a Positive Critique of Interpretive Sociologies (2., reprint, reprint). Politi Press, 1997.
11. *Godelier M., Scott N. and Verso.* In the West and beyond: Reconstruction of Anthropology. The reverse side. 2009.
12. *Heim M.* Metaphysics of virtual reality. Oxford University Press, 1993.
13. *Llewellyn N.* Too much time spent on the Internet is associated with health problems in adolescents. Health news. 2015. October 15th. – URL: <https://www.ahchealthnews.com/2015/10/15/too-much-time-on-the-internet-linked-to-health-problems-in-teens/>.
14. *Naimark M.* The basics of virtual reality–3) Other senses (touch, smell, taste, mind). Wednesday. 2018. February 16. – URL: <https://www.medium.com/@michaelnaimark/vr-ar-fundamentals-3-other-senses-haptic-smell-taste-mind-e6d101d752da>.
15. *Rasmussen M., Laumann K.* Academic and psychological benefits of physical exercise for healthy children and adolescents. European Journal of Educational Psychology. 2013. 28(3). pp. 945-962. – URL: <https://www.doi.org/10.1007/s10212-012-0148-z>.
16. *Renardel de Lavalette G.R. and Zwart S.D.* Revision of beliefs and plausibility based on preference and order of truth. Erkenntnis. 2011. 75(2). pp. 237-254. – URL: <https://www.doi.org/10.1007/s10670-011-9293-z>.

17. *Scott J. and Marshall G.* Society. In the Dictionary of Sociology. Oxford University Press. 2009. – URL: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199533008.001.0001/acref-9780199533008-e-2187>.
18. *Sharma G., Chandra S., Venkatraman S., Mittal A. and Singh V.* Artificial neural network in virtual reality: Review. 2015. – URL: [https://www.researchgate.net/profile/Greeshma\\_Sharma/publication/297556633\\_Artificial\\_Neural\\_Network\\_in\\_Virtual\\_Reality\\_A\\_Survey/links/56dfd64808ae9b93f79aa51a.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Greeshma_Sharma/publication/297556633_Artificial_Neural_Network_in_Virtual_Reality_A_Survey/links/56dfd64808ae9b93f79aa51a.pdf).
19. Virtual Reality Society. (2017). The History Of Virtual Reality. Virtual Reality Society. – URL: <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html> .
20. VRChat Inc. VRChat–Community leadership. 2019. – URL: <https://www.vrchat.net/community-guidelines> .
21. *Wu M.* Virtual life versus real life: the value of the perspective of relationships. Horos community. 2010. November, 20. – URL: <https://community.khoros.com/t5/Science-of-Social-Blog/Virtual-vs-in-Real-Life-The-Value-of-Relationship-Perspective/ba-p/14871>.

*Статья поступила в редакцию 02.10.2023; одобрена после рецензирования 16.10.2023; принята к публикации 18.10.2023.*

*The article was submitted 02.10.2023; approved after reviewing 16.10.2023; accepted for publication 18.10.2023.*