

УДК 140.8+355.01+32.019.51

Холох О. І.,
кандидат філософських наук, провідний
науковий співробітник, Науково-дослідний центр
гуманітарних проблем Збройних Сил України
(Україна, Київ), kholokh.lena@ukr.net

ПРОЦЕСИ СИМУЛЯЦІЇ ТА СИМУЛЯКРИ В КОНТЕКСТІ НОВІТНІХ ВІЙН: ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНЕ ОСМИСЛЕННЯ

Осмилюється сучасна інформаційна зброя, що застосовується у новітніх війнах, у взаємозв'язку з проблемою людини. Симулякр виокремлюється як ключовий елемент інформаційної зброї. Це особливий знак, який, на відміну від знаків-індексів, фіксує не схожість, а навпаки, розрізнення з референтною сферою. Як приклад деструктивної симуляції розглядаються найбільш поширені симулякри, що використовуються у триваючому військово-політичному конфлікті на Донбасі.

Проаналізовано особливості інформаційного середовища та специфіку світорозуміння сучасної людини в умовах постмодерного суспільства. Виокремлено основні сприятливі умови для маніпуляцій, якими є загальне зниження критичного мислення та деструктивний вплив симулякрів на емоційно-вольову сферу людини. Незативно забарвлені емоції редукують людське мислення до базового бінарного способу функціонування, відповідного світорозуміння та дії. Захист від деструктивного впливу симулякрів убачається в розвитку критичного мислення та підтриманні емоційної рівноваги людини.

Ключові слова: симулякр, інформаційна зброя, маніпуляція, людина, постмодерне суспільство.

В умовах постіндустріального суспільства інформаційна складова стає домінуючою в структурі цивілізації. Це змінює правила гри у всіх сферах життя, зокрема, у військовій. Ще донедавна, в умовах індустріального суспільства, військова конкурентоздатність держави визначалась здатністю виробляти важке озброєння та витримувати економічний і політичний тиск. Наразі ж військова конкурентоздатність пов'язана здебільшого з можливостями обробляти інформацію та інтегрувати її у військові операції так, щоб забезпечувати їх успішність.

За умов триваючого військово-політичного конфлікту на сході України дослідження інструментарію сучасної інформаційної зброї стає вельми актуальним. Такі дослідження потребують комплексних зусиль з боку військових наук, психології, комунікативних наук, а також філософсько-антропологічного осмислення. Це пов'язано з тим, що інструментарій сучасної інформаційної зброї застосовує деякі концепції філософії постмодерну, зокрема, симулякри. Що й не дивно, адже постмодерний спосіб розуміння дійсності визначає стратегію діяльності сучасної людини.

Актуальність філософсько-антропологічного осмислення процесів симуляції та симулякрів в контексті новітніх інформаційно-сміслових війн розгортається у двох площинах. Насамперед це теоретичне осмислення того, як симулякри конструюються та яким чином впливають на людину. Це сприятиме розширенню предметного поля філософсько-антропологічного дискурсу. А з іншої сторони, проведене дослідження є необхідним кроком для вирішення практичних завдань, пов'язаних із захистом від деструктивного впливу симулякрів, які активно використовуються противником проти українських військових та мирного населення у триваючому військово-політичному конфлікті на сході України.

Вагомими для нашого дослідження є теоретичні напрацювання філософів постмодерну стосовно сутності симулякрів та їх ролі в житті сучасної людини, а саме

Ж. Дельоза, Ж. Дерріди, Ж. Бодрійяра, П. Клоссовскі. А також дослідження щодо особливостей функціонування симулякрів у сучасному суспільстві та культурі, які здійснили А. Костіна, Є. Курлієва, Л. Мещерякова, В. Демченко та ін. Розвідки М. Сіразетдінової, В. Смельіна та Е. Таратути присвячені осмисленню симулякрів як засобу маніпуляції свідомістю у зв'язку з розвитком сучасних інформаційних технологій. Філософське осмислення симулякрів у розрізі їх застосування у сучасних війнах здійснено В. Кафтаном, філософський аналіз симулякрів «Новоросії» проведений Ю. Іщенко.

Аналіз існуючих досліджень дозволив виявити недостатнє вивчення особливостей конструювання симулякрів, їх антропологічних засад, які забезпечують ефективність такого інструментарію у новітніх війнах. Тому метою дослідження є здійснення філософсько-антропологічного осмислення особливостей формування симулякрів як елементу інформаційної зброї, що активно використовується у новітніх війнах, на прикладі триваючого військово-політичного конфлікту на сході України. Це сприятиме поглибленню філософського розуміння симулякрів у взаємозв'язку з проблемою людини, а також захисту від такої інформаційної зброї.

Дослідження необхідно розпочати з того, як симулякри опиняються в центрі соціокультурного простору і як вони впливають на життя сучасної людини. Ж. Бодрійяр у своїх розвідках простежує зародження та еволюцію симулякрів в людському суспільстві. Симулякр (фр. simulacrum, від лат. simulacrum – виображення, подоба, видимість [5, с. 550]) – це копія, що не має власного оригіналу в реальності, тобто порожній образ без референту. Симулякри існували не на всіх етапах розвитку людського суспільства – вони виникали та еволюціонували паралельно із зміною закону цінності.

В основі традиційного типу суспільств був символічний обмін, асиметричний за своєю природою, що виражав та підтримував реальні взаємини індивідів. В класичну епоху, від доби Відродження до промислової революції, виникають симулякри першого порядку, як підробка, що діяли на основі природного закону цінності. Саме в цей час у західному суспільстві відбуваються суттєві трансформації, пов'язані зі зміною феодального устрою на буржуазний, що призвело до зміни мовного знаку, а саме розриву безпосереднього зв'язку між знаком та його референтом [3, с. 114]. Другий порядок симулякрів виникає за доби промислової революції, як виробництво. Такі симулякри діяли на основі ринкового закону вартості. Це функціональні аналоги, або серії предметів, що не мають свого оригіналу, проте постійно тиражуються завдяки виробництву. Третій порядок симулякрів пов'язаний із сучасною епохою гіперреальності, як симуляція, що діє на основі структурного закону цінності. Сучасні симулякри мають принципову різницю із симулякрами попередніх порядків за рахунок того, що вони втратили зв'язок з матеріальними предметами. Симулякри третього порядку існують у свідомості, у віртуальній реальності, при цьому це порожні образи, які не мають жодного оригіналу в дійсності. Навіть речі в гіперреальності існують як знаки, як певний код. І обмін такими знаками поширюється на всю сферу людського життя [3, с. 63].

Оскільки мова взаємопов'язана зі свідомістю людини, то здійснений Ж. Бодрійяром аналіз трансфор-

мації мовного знаку у суспільстві протягом кількох епох репрезентує зміни і в людській свідомості. Суб'єктивне переживання людиною зовнішньої дійсності постмодерної епохи втрачає цілісність, стає поверховим, фрагментарним, мозаїчним, що призводить до багатоманітності позицій та відсутності єдиної системи цінностей, які не можуть стати узгодженою єдністю. Сучасна людина добре орієнтована на гру та рух образів, які постійно спокують, або застерігають, чи стимулюють до чогось у просторі симуляції.

Однією з головних причин такого відчуження від реальності сучасної людини є постійне збільшення інформації. Наприклад, сумарний обсяг інформації та новин, що накопичувався протягом XVI ст., у сучасному суспільстві може бути створений та презентований протягом місяця [12]. Тобто темпи інформаційного виробництва збільшилися у тисячі разів. І людина в постмодерному суспільстві змушена протягом життя сприймати та обробляти інформацію у значно більших обсягах, ніж людина модерного суспільства. Проте людина, як біологічна істота, має обмежені можливості людського організму, тому у відповідь на постійне інформаційне перенавантаження виробляє захисні механізми, що забезпечують її виживання за таких складних умов. Одним з таких механізмів є нечутливість та байдужість до всього, що відбувається в реальності. Попри відкритість, сучасна людина все сприймає як знакову поверхню і не намагається заглибитися до означників знаків, тобто до сутності речей. Постмодерному світорозумінню людини притаманна поверховість – на відміну від модерного, яке прагнуло глибини, шукаючи сутності. Таким чином, для сучасної людини реальність з глибинним виміром зникає, адже таке сприйняття передбачає розрізнення образу та знакової системи. Натомість, простір симулякрів сприймається поверхово і не відсилає до іншого прихованого сенсу, або витоків симулякра. Наслідком такого світосприйняття та світорозуміння сучасної людини є втрата смислової чуттєвості.

Такий новий тип людини є творенням доби постмодерну та її необхідним елементом, що також пов'язано зі зміною основної форми діяльності. На зміну виробництву, що властиве модерну, приходить споживання. Сучасне суспільство має значно більшу потребу не в працівниках, як це було раніше, а в споживачах, й тому сфера споживання значно розширюється. Окрім сфери матеріальних потреб з'являється набагато масштабніша сфера символічного споживання, в якій відбувається соціалізація та самоідентифікація сучасної людини. Тому саме на цю сферу припадає значна частина діяльності індивідів та їх душевних сил. Це призводить до занурення сучасної людини у віртуальну реальність, в якій вона виробляє, інтерпретує та споживає знаки, що не мають референтів, тобто людина перестає взаємодіяти з реальними об'єктами.

Сфера споживання інформації в умовах віртуальності стає простором для маніпуляції людиною. Схильність до різного роду маніпуляцій формується за рахунок зниження критичного мислення та вивільнення сфери ірраціонального в людині, що обумовлене особливостями постмодерного буття. Все це призводить до того, що сучасна людина все частіше керується

не логікою, а емоційно привабливими образами, які викликають певні бажання, спокушають та стимулюють до чогось. На позитивних емоціях людини паразитує сфера символічного споживання, владні інстанції та інші зацікавлені комуніканти. Окрім цього, людиною маніпулюють ще й через негативні емоції (занепокоєння, гнів, страх, сором, провина тощо), щоб певним чином вплинути на широкі маси та легко досягти бажаної мети.

В інформаційному суспільстві інстанції влади та інші комуніканти являють собою структури, які поєднують у собі політичні, адміністративні та інші ресурси зі знаками, якими наповнюють інформаційний простір мас-медіа. У сучасних ЗМК знаки функціонують як симулякри, тому владні установки реалізуються через симуляцію. Замість сутнісної функції – відображати дійсність та інформувати – сучасні ЗМК все більше перетворюються на інструмент витіснення реальності та заміни її симуляцією. Адже знаки-симулякри об'єднують у собі означуване та означник, тобто фіксують не подобу, а навпаки, відчуженість від референтної сфери. Таким чином, сучасні ЗМК самі творять образи та симулякри, які за рахунок своєї емоційності, що привертає увагу, визначають гіперреальність сучасного суспільства. Свідченням цього є висвітлення виборчих кампаній, різного роду PR-стратегій, суспільних, національних та військових конфліктів тощо. Відповідно, інструментом для здійснення маніпуляцій у сучасному суспільстві є ЗМК, які сприяють найбільшому зануренню сучасної людини у віртуальну реальність [7].

Далі перейдемо до аналізу деструктивних симуляцій з використанням віртуальних технологій при веденні військових дій. Ж. Бодрійяр, проаналізувавши технології деструктивної симуляції під час висвітлення військових дій на прикладі Війни у Перській затоці, дійшов висновку, що новітні війни зазнали суттєвих трансформацій. Відбувся перехід від відкритої світової війни, яка – за сучасного розвитку озброєння – загрожує знищенням всього світу, до «локальних кровопускань», тобто військово-політичних конфліктів та терористичних атак, що не переростають у повномасштабну війну [2, с. 8]. Під час висвітлення військових конфліктів ЗМК уникають самого слова «війна», замінюючи його на «миротворчу операцію», «заходи зі встановлення конституційного порядку», «допомогу братньому народу» тощо. Таким чином, реальна подія називається терміном, що віддаляє від дійсності, тобто симулякром. Р. Барт з цього приводу зазначав, що війна заперечується шляхом нечастого згадування про неї, або називається так, щоб надати їй зворотного сенсу [1, с. 181]. Окрім цього, на телеекранах створюється картинка-образ, яка передбачає максимальне віддалення суб'єкту силового впливу від жертв та наслідків цього впливу. Тобто реальні події віртуалізуються і сприймаються глядачами так, ніби вони відбуваються десь далеко і не стосуються їх особисто. Або екранні образи-симулякри інколи викликають страх і визначають відповідну поведінку в аудиторії впливу, а саме – бездіяльність.

Ж. Бодрійяр зазначає, що сьогодні все, що перетворюється на інформацію, стає предметом спекуляції, яким не має кінця, і призводить сучасну людину до невизначеності [2, с. 37]. Формування невизначеності у цільовій аудиторії є однією з важливих технологій здійснення інформаційно-психологічного

впливу на світову громадськість при веденні новітніх війн. У повному обсязі ця технологія реалізується на власному населенні країни–агресора, щоб виправдати розв'язання війни. Паралельно інформаційний фронт розгортається й на населення країни, обраної для агресії, з метою розколу його внутрішньої єдності на дрібні ворогуючі групи – для зниження опору зовнішній агресії. Разом з цим здійснюється інформаційний вплив на світову громадськість з метою формування невизначеного ставлення до цих військових дій, аби мінімізувати підтримку атакованої країни. До того ж через наявність стримуючих факторів міжнародного права держава–агресор мусить підтримувати видимість власної непричетності до розв'язаної війни.

Саме так діяла Російська Федерація, розпалюючи військово–політичний конфлікт на сході України. Основним інструментом у процесах симуляції для створення потрібної віртуальної реальності стали ЗМК. Діяльність російських ЗМК не просто створила образ ворога з України, але й сформували лояльне ставлення більшості російського населення до військових дій на Донбасі. До того ж вони забезпечили приплив добровольців у зону військового конфлікту [6].

Для власного населення російські ЗМК створювали симулякри: «фашистська Україна», «бандерівці», «карателі» тощо, які конструювалися шляхом створення емоційних асоціацій з відсутністю логічного зв'язку. Тобто певний об'єкт чи поняття пов'язувався з тим, що у суспільній свідомості було закарбоване як негативне. Наприклад, симулякр «фашистська Україна» був украй необхідним, аби зруйнувати образ України як братської для Росії країни, який активно запроваджувався у суспільну свідомість радянських людей. Тому для формування образу ворога з України необхідно було поєднати образ України з явищем фашизму, яке для більшості радянського населення та сучасних росіян асоціюється з гітлерівською Німеччиною та відповідними атрибутами цього режиму – горами трупів, концтаборами, газовими камерами, спаленими містами і селами. Ще однією вагомою складовою цього образу є те, що в ньому міститься заклик до боротьби та знищення такого негативного явища в історії людства.

Подібним чином створювалися симулякри «бандерівців» та «карателів», коли на образ українських захисників Батьківщини накладався негативно забарвлений образ військово–політичного формування УПА, що насаджувався у свідомість радянського суспільства. Діяльність УПА, спрямована на здобуття незалежності України, була для радянського режиму ворожою, тому було вкрай необхідно створити негативний образ цього об'єднання. Таким чином, образ сучасних українських військових та добровольців, що захищають власну Батьківщину та її територіальну цілісність і незалежність, підмінювався російськими ЗМК на негативний міф про УПА.

Технології неоміфологізації застосовувалися ще й для створення симулякрів про Крим та «Новоросію», що це нібито споконвічно російські землі. До того ж, у відповідності до ідеології «руського миру», росіяни повинні захищати російськомовне населення, яке проживає на будь–яких територіях інших держав. Це пов'язано з тим, що ідеологія «руського миру» наділяє росіян особливою ідентичністю, тому вони виконують

історичну місію, пов'язану з месіанською ідеєю, якою просякнута російська свідомість та культура [8, с. 8]. На сучасному історичному етапі подібна ідеологія означає захист росіян та російськомовного населення від руйнівного впливу західних цінностей, що ґрунтуються на лібералізмі та демократії. Зазначені симулякри виконують функцію виправдання та легітимації ще донедавна майже немислимої війни, розв'язаної Росією проти України [8, с. 10].

Окрім цього, варто вказати на ще один симулякр, який активно використовують російські ЗМК. Учасників воєнізованих загонів на Донбасі називають «ополченцями», у той час як у карному законодавстві Російської Федерації такі особи підпадають під визначення «найманці». Тобто це особи, що беруть участь у збройному конфлікті, керуючись бажанням отримати матеріальну винагороду (ст.359).

Українському ж населенню активно нав'язувалися симулякри «київська хунта», «нелегітимне керівництво держави» тощо – симулякри–вігадки, створені завдяки політичним маніпуляціям. Російські ЗМК почали називати керівництво держави Україна «хунтою», водночас цей термін російський тлумачний словник визначає як «військове терористичне угруповання, що захопило владу та встановило диктатуру» [11]. Це попри те, що військового перевороту не було, а державою керують цивільні громадяни, яких було обрано на дострокових виборах. Отже, зазначений епітет не відповідає дійсності, проте привносить негативне емоційне забарвлення, що успішно виконує завдання інформаційно–психологічного впливу в інформаційно–смісловій війні. Такий вплив на населення тимчасово окупованих територій стимулює бажання відокремитися від «хунти», яка нібито є західними ставлениками і проштовхує шкідливі цінності. А для решти населення України подібні симулякри стають факторами, що сприяють розколу внутрішньої єдності суспільства.

Натомість для світової громадськості було сформовано симулякр про нібито громадянську війну в Україні. Такий вплив необхідний, аби створити відстороненість та байдужість до війни в Україні.

Успіх зазначених маніпуляцій залежить від попередньої інформаційно–сміслові обробки цільової аудиторії перед активною фазою інформаційної війни. Проте це лише поверховий рівень впливу, який ґрунтується на глибинних антропологічних засадах, які необхідно оприятити для розширення філософсько–антропологічного дискурсу сучасності та вироблення стратегії нейтралізації впливу деструктивних симулякрів.

Французький філософ і антрополог К. Леві–Строс, засновник структурної антропології, доводив, що засадовим принципом функціонування людського мислення є бінарні опозиції – основні мінімальні одиниці мислення. Сенс для людини виникає унаслідок їхнього протиставлення. Вихідним матеріалом для бінарних опозицій стають дані, що отримуються людиною за допомогою органів чуття (тихий/гучний; холодний/гарячий), та опозицій, що виражають відношення логічних понять та категорій (життя/смерть; зовнішній/внутрішній) [9]. Отже, первинним способом розуміння та категоризації світу людини традиційних суспільств була бінарність – протиставлення та об'єднання у пари протилежностей. Інші способи мислення, що

передбачають гнучкість, багатоваріантність, творчість тощо, розвинулися у процесі філогенезу.

Проте базовий рівень мислення нікуди не зникає. Бінарні опозиції закладені в людини на рівні рефлексів та інстинктів. Наприклад, один із засадових інстинктів, що забезпечував виживання *Homo Sapiens*, ґрунтувався на виборі – втікати/нападати. Тому і в буденному житті сучасної людини бінарний спосіб розуміння та відповідної реакції виявляється раніше за інші. Людина часто використовує бінарні опозиції: так/ні, істина/хиба тощо. Окрім цього, вона стає схильною сприймати ситуацію у чорно–білих тонах і втрачає здатність побачити її ширше, у всій складності, в моменти емоційного захоплення, особливо негативними емоціями. Саме така людська особливість створює умови для різного роду маніпуляцій.

Окрім цього, бінарна категоризація відіграла значну роль у розвитку людських взаємин та суспільства. Дихотомія «ми/вони» викликає в групі бажання самовизначитися стосовно до «них» і відокремитися від них як «ми». Це первинний спосіб категоризації недиференційованої групи людей. До цього не може існувати жодного «ми» [10, с. 55]. До того ж, з цією дихотомією пов'язуються теорії людської агресивності, розвитку суспільства та причини виникнення війн, які тривають протягом всієї історії людства. Найбільш вагомими напрацюваннями у цьому напрямку є концепції З. Фрейда, К. Лоренца, А. Адлера, Е. Фрома та інших. Узагальнивши психологічні, етологічні та соціально–антропологічні підходи, можна дійти загального висновку, що агресивна поведінка людини пов'язана з вродженим інстинктом, тобто є невід'ємною частиною людської природи. А з іншої сторони, обумовлена людською психологією (виникає внаслідок людських пристрастей), а також соціальних, політичних та економічних обставин життя. Тобто агресивність є невід'ємною умовою людського життя. Питання полягає лише у тому, в якому напрямку агресивність спрямовувати, адже вона може знищити саму людину, або групу, або може бути спрямована назовні і приносити неабияку користь.

Таким чином, вагомою умовою розвитку *Homo Sapiens* стала наявність зовнішньої небезпеки, що стимулювала об'єднуватися людей у групи, в яких постійно виникаюча агресія спрямовується на зовнішнього ворога, бо коли його немає, то агресія руйнує групу зсередини. Таким чином, пошук зовнішнього противника став і умовою виживання людини та її подальшої еволюції. Цей принцип не втрачає своєї дієвості і за сучасних умов. У той час коли в державі накопичується безліч внутрішніх суспільно–політичних та економічних негараздів, що підвищує рівень невдоволення та агресії до керівництва держави, одним зі способів вирішення цієї проблеми є переспрямування цієї агресії назовні. За допомогою можливостей сучасних ЗМК це завдання вирішується доволі ефективно. Необхідно заповнити інформаційний простір жакливими кадрами, звірствами про «ворога», які викликають у цільовій аудиторії (власного населення) негативні емоції гніву, страху, сорому, провини тощо, що зредукує суспільну свідомість до базового бінарного функціонування, яка поділятиме світ на чорне і біле, на «ми/вороги» та спрямує внутрішню агресію на створеного зовнішнього «ворога».

Проведений аналіз дозволяє зробити висновок, що особливістю людського буття у постмодерну добу є загальне зниження критичного мислення та емоційна чуттєвість, що створює сприятливі умови для різноманітних маніпуляцій. У новітніх інформаційно–сміслових війнах активно використовуються симулякри, які людина звикла споживати в умовах постмодерного суспільства. Симулякри дозволяють формувати бажане для інстанцій влади та зацікавлених осіб бачення реальності цільовою аудиторією, в якому можуть існувати водночас кілька істин, мінятися місцями добро і зло, правда і хиба, деконструюватися цінності та смисли, якими живуть люди. Під виглядом гуманізму нав'язуються антигуманні ідеї, які спричиняють відповідні вчинки, тощо. Все це дозволяє зарахувати симулякри до потужної інформаційно–психологічної зброї масового ураження.

Ефективність такої зброї обумовлена антропологічними засадами. Насамперед, симулякри паразитують на емоційності людини, за рахунок чого знижується здатність критичного мислення. В інформаційно–сміслових війнах симулякри впливають здебільшого через негативно забарвлені емоції, що підвищує їх ефективність, адже вони звужують рамки сприйняття людиною реальності та редукують людину до базового рівня виживання. За таких обставин мислення людини починає функціонувати переважно у бінарному режимі з відповідним світосприйняттям, яке ділить світ на чорне і біле, своїх та ворогів тощо. Відповідно, для захисту від такого впливу насамперед необхідно зберігати здатність емоційної рівноваги та критичного мислення, а також мати знання щодо особливостей конструювання сучасної інформаційно–психологічної зброї.

Досліджувана проблема вирізняється глибиною, складністю та багатоманітністю, тому потребує подальших розвідок, що мають відбуватися на перетині філософії, антропології, психології, комунікативних та військових наук.

Список використаних джерел

1. Барт Р. Мифологии / Ролан Барт; [пер. вст. ст. и коммент. С. Н. Зенкина]. – М.: Изд-во им. Сабашникова, 1996. – 312 с.
2. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было / Жан Бодрийяр; [пер. с фр. А. Качалова]. – М.: РИПОЛ классик, 2016. – 224 с.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийяр; [пер. с франц.]. – М.: Добросвет, 2000. – 337 с.
4. Грицанов А. Симулякр // Новейший философский словарь. Постмодернизм / [главный науч. ред. и сост. А. А. Грицанов]. – Мн.: Современный литератор, 2007. – С.550–553.
5. Грицанов А. Смерть субъекта // Новейший философский словарь. Постмодернизм / [главный науч. ред. и сост. А. А. Грицанов]. – Мн.: Современный литератор, 2007. – С.619–621.
6. Гронский А. Масс–медиа и ненависть. Магия СМИ и психологический климат в обществе [Электронный ресурс] / Андрей Гронский // Открытая Россия. – Режим доступа: <https://openrussia.org/post/view/7994/>
7. Емелин В. А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе [Электронный ресурс] / В. А. Емелин // Национальный психологический журнал. – 2016. – №3 (23). – С.86–97. – Режим доступа: <http://npsyj.ru/articles/detail.php?article=6724>
8. Ищенко Ю. А. Симулякры «Новороссии» / Ю. А. Ищенко. – К.: ЦГО НАНУ, 2015 – 146 с.
9. Леви–Стросс К. Мифологии. В 4–х тт. Т.1.: Сырое и приготовленное / Клод Леви–Стросс; [пер. с фр. З. А. Сокулер, К. З. Акоюян]. – М.: СПб.: Университетская книга, 1999. – 446 с.

10. Почебут Л. Г. Кросс–культурная и этническая психология / Л. Г. Почебут. – СПб.: Питер, 2012. – 336 с.
11. Хунта // Общий толковый словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tolkslovar.ru/h2503.html>
12. Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодерна [Электронный ресурс] / Михаил Эпштейн // Русский журнал. – Режим доступа: <http://old.russ.ru/journal/travmp/98–10–08/epsht.htm>

УДК 130.122: 37.013

Гірліна Н. Ю.,

старший викладач кафедри освітнього менеджменту, Дніпропетровський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти (Україна, Дніпро), yu_h@inbox.ru

ФЕНОМЕН КІБЕРСОЦІАЛІЗАЦІЇ В УМОВАХ МЕДІАКУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ

Розглянуто феномен кіберсоціалізації особистості у медіакультурному просторі інформаційного суспільства. На основі використання системної та синергетичної методології, поєднання підходів соціальної філософії та медіа-філософії розкрито малодосліджений аспект проблеми, пов'язаний зі становленням віртуальної особистості та впливом на цей процес медіа культурного середовища. Показано, що взаємодія суб'єктів медіакультурного простору є основою процесу кіберсоціалізації і приводить до домінування віртуальних чинників становлення особистості. Обґрунтовано необхідність перенесення соціально-виховних впливів на особистість у медіа культурне середовище її буття.

Ключові слова: соціальна філософія, медіакультурний простір, кіберсоціалізація, віртуальна комунікація, інформаційне суспільство, особистість.

Середовище соціалізації, яке створюється у межах медіакультурного простору мас-медіа, соціальними мережами, глобальними комунікаційними процесами, можна характеризувати як абсолютно новий соціокультурний феномен, який відповідно визначає і нові зміст та форми становлення особистості. Унікальність цього феномену, і разом з тим уже цілком виразну завершеність його формування відзначають і дослідники проблеми, вказуючи на те, що медіакультура створює «своєрідний інформаційний світ, у якому молода людина виробляє певний світогляд щодо способу життя, стилю життя, типів поведінки», «формує певний медіа-простір» [3, с. 11].

У вітчизняній науковій літературі феномен формування медійно-віртуального простору соціалізації останнім часом викликає все більший інтерес у зв'язку з інтеграцією до глобального інформаційного простору. Чимало дослідників (Є. П. Белінська, С. В. Бондаренко, А. Є. Войскунській, А. Є. Жічкіна, Т. Келер, А. В. Мінаков, А. В. Мудрик, В. В. Нестеров, М. Ю. Сидорова, Н. І. Чудова та ін.) присвятили свої наукові розвідки аналізу процесів соціалізації та саморозвитку людини у віртуальному, медійному чи Інтернет-середовищі, довівши, що становлення та буття людини ХХІ ст. у даному середовищі вже є не футуристично-теоретичними абстракціями, а соціокультурною реальністю. І це приводить до того, що сучасна людина і соціум загалом живе «на стику двох реальностей, якими є Інтернет-простір і реальне життя», що трансформує людину в «гіперсоціалізуючу» внаслідок суттєвого розширення вибору ресурсів і механізмів соціалізації за рахунок віртуальної реальності, і результатом є той факт, що «сьогодні процес віртуальної соціалізації в кіберпросторі вже є частиною нашого реального життя» [8, с. 16–17].

Відтак постає наукова проблема дослідження особливостей соціалізації людини у віртуальному просторі з використанням евристичного потенціалу соціальної філософії.

Найбільш характерною рисою даного простору слід вважати становлення медійно-мережної віртуальної реальності, яку дуже часто називають кіберпростором

References

1. Bart R. Mifologii / Rolan Bart; [per. vst. st. i koment. S. N. Zenkina]. – М.: Izd–vo im. Sabashnikova. 1996. – 312 s.
2. Bodriyyar Zh. Dukh terrorizma. Voyny v zalive ne bylo / Zhan Bodriyyar; [per. s fr. A. Kachalova]. – М.: RIPOL klassik. 2016. – 224 s.
3. Bodriyyar Zh. Simvolicheskiy obmen i smert / Zhan Bodriyyar; [per. s frants.]. – М.: Dobrosvet. 2000. – 337 s.
4. Gritsanov A. Simulyakr // Noveyshiyy filosofskiy slovar. Postmodernizm / [glavnyy nauchn. red. i sost. A. A. Gritsanov]. – Мн.: Sovremenny literator. 2007. – S.550–553.
5. Gritsanov A. Smert subyekta // Noveyshiyy filosofskiy slovar. Postmodernizm / [glavnyy nauchn. red. i sost. A. A. Gritsanov]. – Мн.: Sovremenny literator. 2007. – S.619–621.
6. Gronskiy A. Massmedia i nenavist. Magiya SMI i psikhologicheskiy klimat v obshchestve [Elektronnyy resurs] / Andrey Gronskiy // Otkrytaya Rossiya. – Rezhim dostupa: <https://openrussia.org/post/view/7994/>
7. Emelin V. A. Simulyakry i tekhnologii virtualizatsii v informatsionnom obshchestve [Elektronnyy resurs] / V. A. Emelin // Natsionalnyy psikhologicheskiy zhurnal. – 2016. – №3 (23). – S.86–97. – Rezhim dostupa: <http://npsyj.ru/articles/detail.php?article=6724>
8. Ishchenko Yu. A. Simulyakry «Novorossii» / Yu. A. Ishchenko. – К.: TsGO NANU. 2015 – 146 s.
9. Levi–Stross K. Mifologiki. V 4–kh tt. T.1.: Syroye i prigotovlennoye / Klod Levi–Stross; [per. s fr. Z. A. Sokuler. K. Z. Akopyan]. – М.; Spb.: Universitetskaya kniga. 1999. – 446 s.
10. Pochebut L. G. Kross–kulturnaya i etnicheskaya psikhologiya / L. G. Pochebut. – SP.: Piter. 2012. – 336 s.
11. Khunta // Obshchiy tolkovyy slovar russkogo yazyka [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://tolkslovar.ru/h2503.html>
12. Epshteyn M. Informatsionnyy vzryv i travma postmoderna [Elektronnyy resurs] / Mikhail Epshteyn // Russkiy zhurnal. – Rezhim dostupa: <http://old.russ.ru/journal/travmp/98–10–08/epsht.htm>

Kholokh O. I., PhD, Leading Researcher, Research Center of humanitarian problems Armed Forces of Ukraine (Ukraine, Kyiv), kholokh.lena@ukr.net

Processes of simulations and simulacra in the context of new war: philosophical–anthropological understanding

The article considers the comprehension of modern information weapons, which have used in modern wars in connection with the problem of man. The author singles out simulacrum as a key element of the information weapon. This is a special sign, which, unlike the index–sign, does not capture the similarities, but, on the contrary, the distinction with the reference sphere. As an example of destructive simulation, the article analyses the most common simulacrum which have used in the ongoing military–political conflict in the Donbas.

The author analyzes the peculiarities of the information environment and specifics of the worldview of modern person. Accordingly, the author singles out the main favorable conditions for human manipulation. There are general reduction of critical thinking and destructive influence of simulacra on the emotional and volitional sphere of person. Negative colored emotions reduce human thinking to a basic binary mode of functioning with appropriate worldview and action. It is concluded that protection from the destructive effects of simulacra must be in the development of critical thinking and maintaining the emotional balance of man.

Keywords: simulacrum, information weapon, manipulation, person, postmodern society.

* * *