



**ӘЛ-ФАРАБИ АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ФИЛОСОФИЯ ЖӘНЕ САЯСАТТАНУ ФАКУЛЬТЕТІ**

**AL-FARABI KAZAKH NATIONAL UNIVERSITY
FACULTY OF PHILOSOPHY AND POLITICAL SCIENCE**

**КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АЛЬ-ФАРАБИ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И ПОЛИТОЛОГИИ**

**«ФИЛОСОФИЯ - ТАҢДАУ
ЖӘНЕ МАМАНДЫҚ»**

**ХАЛЫҚАРАЛЫҚ ҒЫЛЫМИ-ТЕОРИЯЛЫҚ КОНФЕРЕНЦИЯ МАТЕРИАЛДАРЫ
Алматы, 19 қараша 2015 ж.**

MATERIALS OF INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCE

**«PHILOSOPHY AS A VOCATION
AND PROFESSION»**

Almaty, November 19, 2015

**МАТЕРИАЛЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ**

**«ФИЛОСОФИЯ КАК ПРИЗВАНИЕ
И ПРОФЕССИЯ»**

Алматы, 19 ноября 2015 г.

результатов «облагорающая трансформация мышления политиков» [8], заключающаяся в осознании необходимости преобладания на местах властных полномочий муниципалитетов над федеральными органами, важности построения муниципальной власти на основе всеобщего гражданского участия.

Результатом этих серьезных, объективно необходимых преобразований станет привлекательный для жизни «умный город», интегрированный в межрегиональную и международную интеллектуальную сеть, способный максимально эффективно использовать доступный ему территориальный и ресурсный потенциал.

Список литературы

1. Вебер М. Город [Электронный ресурс]. URL: http://krotov.info/library/03_web/er_07.html (дата обращения: 11.02.2014).
2. Гейзер Э.Л. Триумф города: как наше величайшее изобретение делает нас богаче, умнее, экологичнее, здоровее и счастливее // Экон. социология. 2013. Т. 14, № 4.
3. Ермак С. Новая городская утопия. Конкурентоспособность муниципалитетов [Электронный ресурс] // 2012, № 33 (521). URL: <http://expert.ru/ural/2012/33/novaya-gorodskaya-utopiya/media/153605/> (дата обращения: 11.02.2014).
4. Лондри Ч. Творческий город [Электронный ресурс] // 60 параллель. 2004. № 3 (14). URL: <http://www.journal.60parallel.org/ru/journal/2004/8/69> (дата обращения: 10.02.2014).
5. Интернет ресурс www.inform.kz/rus/article/2616562
6. Казакстан Республикасы Н.Ә. Назарбаевтың «Интеллектуалды ұлт-2020» ұлттық бағдарламасы // Айкын. 2008.
7. Интернет ресурс <http://vechastana.kz/politika/realizatsiya-smart-proekta-astana-umnyy-gorod-v-deystvii/>
8. Аль-Фараби и современность // "Казак университет" баспасы 2014г.

Киндикбаева Камшат
PhD-докторант 1 курса
КазНУ имени аль-Фараби
Специальность «Философия»

Идентичность и вызовы виртуальной реальности.

Генезис электронной социализации затронул такие сферы общественной жизни как экономика, политика, образование и др. Причем переход в виртуальное пространство происходит не только на уровне сетевых технологий, но и в рамках некомпьютерной виртуализации социальных институтов: «Мы живем в эпоху политики образов и образов политики»[1].

Политическая власть все больше приобретает статус института имиджа, подкрепленного рейтингами, имиджмейкерами, пресс-секретарями и прочей атрибутикой современной политической жизни. Экономический рынок насыщен образами товаров, продаваемых посредством рекламы, а экономический процесс, то есть производство стоимости, со сборочных конвейеров перемещается в рекламное агентство.

Налицо непроясненность проблемы продуцирования и характера корреляции глобальной виртуализации общества: спровоцированная развитием мультимедийных технологий виртуализация провоцирует, в свою очередь, развитие подобных технологий. Современные процессы виртуализации столь стремительны, что с трудом поддаются прогнозированию, а между тем, предметное поле социально-философских исследований данной проблемы только начинает складываться. Поэтому возникает необходимость в выработке методологии исследования виртуальной реальности в аспекте социально-философских, социально-психологических, социологических и других проблем, а также в обосновании концепции виртуальной реальности как социально-философского явления.

Для прогнозирования динамики виртуализации требуется выявление механизмов продуцирования виртуальной реальности, ее экзистенциальной природы, определение форм выражения данных процессов, этапов их институционализации.

Наступление эры электронной цивилизации было предсказано такими исследователями, как Э. Тоффлер, Дж. К. Гэлбрейт, П. Друкер, Д. Белл и др. Между тем, глобальные выводы были сделаны не сразу, например, Д. Белл в своей, ставшей классической, работе «Грядущее постиндустриальное общество»[2] рассматривал электронно-вычислительную технику лишь как одну из наукоемких отраслей и как необходимое средство решения сложных задач с применением системного анализа теории игр. Позднее Д. Белл, исследуя социальные рамки информационного общества, приходит к выводу: «в наступающем столетии решающее значение для экономической и социальной жизни, для способов производства знания, а также для характера трудовой деятельности человека приобретет становление нового социального уклада, зиждущегося на телекоммуникациях»[3]. Э. Тоффлер в своей работе «Третья волна» выявляет социально-экономические тенденции, сопровождающие развитие информационных технологий, в частности, он предсказывает повышение интерактивности средств массовой информации за счет внедрения новых сетевых средств компьютерно-технологий[4].

Новым этапом в исследовании социально-философского аспекта электронного общества являются работы М. Кастельса. Выделяя информацию как ресурс, наиболее легкий для проникновения через границы времени и пространства, М. Кастельс показывает роль сетевых структур: «Именно сети составляют новую социальную морфологию наших сообществ, а распространение «сетевой» логики в значительной мере сказывается на ходе и результате процессов, связанных с производством, повседневной

жизнью, культурой и властью»[5]. Таким образом, «власть структуры оказывается сильнее структуры власти», а принадлежность к той или иной сети, наряду с динамикой развития одних сетей по отношению к другим, выступает, по Кастельсу, в качестве важнейшего источника власти.

С концепцией М. Кастельса созвучны выводы многих ученых, изучающих процессы глобализации в контексте виртуализации общества.

Например, Б.В. Марков[6] утверждает, что Интернет существенно изменяет условия развития власти: с одной стороны, появляются возможности (техники), угрожающие демократии (распространение несанкционированной информации, виртуальная координация групп), с другой стороны, развитие телекоммуникационных технологий дает новые шансы демократизации на транснациональном уровне.

Исследования ведутся также в области некомпьютерной виртуализации. В отечественной литературе эта область представлена трудами Центра виртуалистики Института Человека РАН, в которых рассматриваются такие аспекты как психология виртуальной реальности, виртуальность творчества и т.п. Представлен «Манифест виртуалистики»[7], провозглашающий ее в качестве одной из новых мировоззренческих систем, в основе которой лежит тезис о том, что «мир виртуален». В манифесте также определены основные свойства виртуальной реальности: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность.

Подобной точки зрения придерживается В. Руднев: «...Каждая реальность является виртуальной», поскольку действительный мир «сливается с виртуальными реальностями человеческих сознаний и придуманными этими сознаниями дискурсами (от идеологии до религии, понимаемой как языковая игра)»[8]. Иная характеристика виртуальной реальности дана в статье С.С. Хоружего: «Виртуальная реальность, виртуальные явления характеризуются всегда неким частичным или недовершенно существованием, характеризуются недостатком, отсутствием тех или иных существенных черт явлений обычной эмпирической реальности. Им присуще неполное, умаленное наличие, не достигающее устойчивого и пребывающего, самоподдерживающегося наличия и присутствия»[9].

Одним из наиболее полных исследований в отечественной литературе по виртуализации является монография Д.В. Иванова «Виртуализация общества»[10], в которой логика виртуальной реальности представляется как замещение реальных вещей и поступков образами - симуляциями. Автор выделяет три основных характеристики виртуальной реальности:

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

Для разработки концепции виртуализации автор предлагает постановку и решение следующих задач. Во-первых, для того чтобы иметь основание использовать дихотомию "реальное виртуальное", необходимо проследить генезис социальной реальности. Поэтому предлагаемая концепция виртуализации общества открывается анализом возникновения феномена социальной реальности в ходе модернизации общества и парадоксальной трансформации социальной реальности в условиях социокультурного сдвига от Модерна к Постмодерну. Во-вторых, для того чтобы построить модель общественных изменений как сдвига от "реального" к "виртуальному", необходимо обобщение разнообразных эмпирических тенденций. Решение этой задачи обнаруживается в социологическом ядре предлагаемой концепции, которое представляет собой ряд описаний процессов, наблюдаемых в различных институциональных сферах общества рубежа XX-XXI вв. и проявляющих виртуализацию как единый принцип - образец общественных изменений. В-третьих, для того чтобы определить теоретический статус концепции виртуализации, необходимо сопоставить ее с используемыми в современном социальном знании моделями трансформации общества. Однако в предисловии автор предупреждает, что «в представляемой работе модель виртуализации общества дается как набросок, эскиз новой теории общественных изменений».

Таким образом, онтологическая природа виртуальной реальности и механизмов виртуализации проходит стадию осмысления в современном научном мире. Основное же поле исследований занимает электронная виртуальная реальность, и исследователи отмечают сегодня новый вектор трансформации общества - его «виртуализацию», понимая под виртуализацией переход основных видов деятельности в виртуальное пространство сети Интернет.

Можно выделить следующие социально-философские аспекты электронной среды, к которым обращаются современные исследователи[11]:

- трансформация социальных институтов в условиях развития информационного общества;
- развитие онлайн-сообществ, их взаимодействие между собой и традиционными сообществами;
- влияние развития Интернет на изменение системы социальной коммуникации;
- трансформация современного образования, развитие дистанционного образования;
- проблема сохранения культурной идентичности;
- формирование «электронной экономики»;
- формирование «электронного правительства» и др.

При исследовании феномена виртуальной реальности и механизма ее появления принципиально важным представляется обращение к источникам, исследующим реальность, как таковую. Наиболее полным исследованием по данной тематике, на наш взгляд, является работа П. Бергера и Т. Лукмана

«Социальное конструирование реальности» [12], в которой выработан феноменологический подход к проблеме. Основными ключевыми позициями исследования П. Бергера и Т. Лукмана в данном случае являются: «реальность повседневной жизни», «социальное взаимодействие в повседневной жизни», «язык и знание в повседневной жизни», «институализация» и «легитимация».

В общепринятом смысле понятие «виртуальный» нередко используется в значении «вымышленный», «несуществующий в действительности». Однако в научном дискурсе «виртуальность» начинает восприниматься как вид реальности. «Виртуальная реальность, о которой так много говорится в наши дни, - это не иная реальность, куда мы уходим время от времени; это и есть реальность, в которой мы живем. Виртуальная реальность - это продолжение реальной реальности» [13].

В различных языках значения слова «виртуальный» разнятся, например:

- лат. *virtualis* - потенциальный, возможный;
- англ. *virtual* - фактический, не номинальный, действительный;
- фр. *virtuel* - возможный, потенциальный.

В данном исследовании термин «виртуальный» будет пониматься как «возможный», т.е. такой, который может или должен проявиться при определенных условиях [14]. Соответственно, виртуальная реальность - реальность возможная, но не существующая в данный момент, и, так как условия, при которых она проявляется, созданы искусственно - они осуществляют субституцию данности, подменяют реальность другой, виртуальной реальностью. То есть, виртуальная реальность является таким же продуктом сознания, как и иерархически первично воспринимаемая реальность.

При исследовании виртуальной реальности необходимо отказаться от моноонтического мышления и принять полионтическую парадигму, в которой возможна иерархия реальностей, в том числе, проявляющихся при определенных условиях, то есть - виртуальных. Принимаем следующий тезис: какова бы ни была реальность (R), для нее возможна (при определенных условиях) виртуальная реальность (VR), осуществляющаяся через подмену, (заменяющая, но не вытесняющая ее) или.

При этом следует избегать термина «симулякр», который нередко употребляется для обозначения артефактов виртуальной реальности. По определению «симулякр - (франц. - стереотип, псевдовещь, пустая форма) - одно из ключевых понятий постмодернистской эстетики, занимающее в ней место, принадлежащее в классических эстетических системах художественному образу. Симулякр - образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие, лишенное подлинника, поверхностный, гиперреалистический объект, за которым не стоит никакая реальность. Это пустая форма, самореференциальный знак, артефакт, основанный лишь на собственной реальности» [15]. В то время как «подмена

реальности» будет обозначать именно субституцию уже имеющейся реальности иной реальностью.

Использование феноменологического подхода и методы контент-анализа гуманитарных текстов, выявляющих ключевые прецеденты виртуальной реальности в аспекте социально-философского взаимодействия, позволяют выявить и объяснить природу появления подобных процессов.

- Электронная реальность, конструируемая мультимедийной техникой, не является единственной формой виртуальной реальности, ее проявления вошли в культуру человека задолго до появления компьютера.

- Накопленное в культуре множество проявлений виртуальной реальности позволяет произвести типологизацию, критерием которой является последовательность возникновения продуктов виртуальной реальности во времени.

- Язык электронной виртуальной реальности построен на визуализационных эффектах, а основные его атрибуты являются интерпретационными формами возникших в докомпьютерную эпоху семантических конструкций.

- Формы электронной виртуальной коммуникации аналогичны формам докомпьютерной виртуальной коммуникации с той лишь разницей, что электронная виртуальная коммуникация более доступна и может осуществляться в интерактивном режиме.

- Процессы виртуализации затрагивают все сферы человеческой деятельности, развивая виртуализационные интенции, присущие докомпьютерной эпохе.

Виртуальная реальность, увы, к счастью, возможно или к несчастью стала играть важную роль в жизни человека. И, данная жизнь, разделена или скорее сплетена из социальной и виртуальной реальностей. Социальная реальность кажется намного тяжелее и суровее, да и краски в ней не такие яркие. Повседневная (социальная) реальность по определению Бергера П. и Лукмана Т. являлась полем для реализации своих возможностей, отсюда и две ступени социализации. Здесь человек вроде бы должен воплотить свои индивидуально - личностные возможности, создать семью. Кастельс М. в 2001 году уже выделяет третий тип социализации посредством пространства предоставленного нам интернета. Интернет войдя, в нашу жизнь дал огромное количество возможностей. Человек, сегодня не выходя из дому, может «рукой достать» то, что находится за километры от него. Примером тому служит портал электронного правительства. Электронное правительство - это единый механизм взаимодействия государства и граждан, а также государственных органов друг с другом, обеспечивающий их согласованность при помощи информационных технологий. Именно этот механизм позволил сократить очереди в государственные органы и упростить и ускорить получение справок, свидетельств, разрешительных документов и многого другого. Что же стоит за таким превосходным преобразованием нашей с вами жизнью? Компьютерная виртуальная

реальность - это компьютерная реальность на стадии ее наблюдения и экспериментирования с нею. Вся история развития концепта "эксперимент" связана с подчеркиванием особой роли чувственных восприятий: если они отсутствуют, то нет и эксперимента. В информатике потому и ввели концепт виртуальной реальности, что выяснилась связь, причем необычная, компьютерных технологий с чувственными восприятиями, олицетворением которых стал экран монитора с соответствующими дополнительными устройствами (перчатками, очками, шлемами и т.д.). Виртуальная реальность все больше проникает в наше сознание, и тем самым, вытесняя, из него, социальную реальность. Бегство от вышесказанных тягот и бременности повседневности в виртуальную реальность, там, где ты можешь стать тем, кто хочешь переписываться с самыми красивыми девушками.

Здесь можно заметить трансформацию мышления человека. Упрощение происходит в виду визуализации. Что воспринял глаз, то нашим разумом не перерабатывается в той мере, в которой происходили данные процессы несколько десятилетий назад. Сегодня нет необходимости думать над тем или иным вопросом - на все даст ответ интернет. Нет необходимости размышлять, как надо управлять техникой напаль управления подскажет своими значками. Все упрощено для восприятия информации.

Одной из острых проблем современности является противоречие между процессом глобализации мира и стремлением к идентичности локальных культур. Редукция априорной идентичности приводит к накоплению потенциала для формирования глобального сетевого государства, объединяющего граждан новой социальной формации. Кроме того, возрастают риски социального отчуждения граждан посредством вовлечения в электронную виртуальную реальность. Подобное вовлечение вызвано отчасти необходимостью организации трудовой деятельности граждан, в основном же - «легкой» возможностью ухода от действительности.

Литература

1. Чугунов А.В. Социология Интернета: Социально-политические ориентации российской Интернет-аудитории // Каф. Информационных систем в искусстве и гуманитарных науках филология. ф-та СПбГУ. - СПб.: Филологический ф-т СПбГУ, 2003. С.8.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: Опыт социального прогнозирования. - М.: Academia, 1999.
3. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе: под ред. П.С. Гуревича. - М., 1986.
4. Тоффлер Э. Третья волна. - М.: ООО «Издательство АСТ», 1999. С.276-277.
5. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. - М.: Academia, 1999.

6. Марков, Б.В. Демократия и Интернет // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество: Материалы Всероссийской объединенной конференции. СПб, 20-24 ноября 2000 г. - СПб., 2000.
7. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. - М.: Путь, 2001. Вып. 15. (Сер. «Труды лаборатории виртуалистики»).
8. Руднев В. Прочь от реальности. - М.: Аграф, 2000. С.80.
9. Хоружий С.С. Род или недород? // Заметки к онтологии виртуальности. Вопросы философии. 1997. № 6. С.67.
10. Иванов Д.В. «Виртуализация общества»
11. Чугунов А.В. Социология Интернета: Социально-политические ориентации российской Интернет-аудитории // Каф. Информационных систем в искусстве и гуманитарных науках филология. ф-та СПбГУ. - СПб.: Филологический ф-т СПбГУ, 2003. С.9.
12. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. - М.: «Медиум», 1995.
13. Понятие образования в феноменологии науки // Образование и гражданское общество (материалы круглого стола 15 ноября 2002 г.) / К.А. Сергеев, Д. Н. Разев; отв. ред. Ю.Н. Солонин. - СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. - Вып. 1. - С.78-84. (Сер. «Непрерывное гуманитарное образование (научные исследования)»).
14. Современный словарь иностранных слов. - М.: Рус. яз., 1992. С.126.
15. Культурология XX век: словарь. - СПб.: Университетская книга, 1997. С.423.

Калмырзаев Асылхан.
Эл-Фараби атындағы ҚазҰУ
Философия және саясаттану факультеті
философия мамандығының
1-ші курс магистранты
Ғылыми жетекшісі:
филос.ғ.д. профессор
Алтаев Ж.А.

Орта ғасырдағы Араб-мұсылман философиясының ерекшелігі

Мен бұл мақалада жай Араб философиясы немесе Ислам философиясы жайлы осыған дейінгі айтылған ойлар мен оған берілген тарихи бағаларды қайталап айтқым келіп тұрған жоқ. Бұл мақалада Ислам философиясының ерекшеліктерін барынша ашып, оның Антика дәуірі мен сол кезеңдегі Ислам діні арасында қалай қалыптасып, басқа философиялық кезеңдерден ерекшеленетін қырларын айқындап көрсеткім келеді. Араб-мұсылман философиясының ішкі тұңғышына үнілместен бұрын ол кезең жайлы қысқаша малмет беріп өткен артық болмайтын сияқты.