## Введение

Последние десятилетия ХХ века отмечены процессами, существенным образом трансформировавшими современную социокультурную реальность. Развитие средств массовой коммуникации и полномасштабное внедрение новых информационных технологий, привело к тому, что взаимодействие людей в современном обществе все больше приобретает виртуальный характер. В результате интенсивной информатизации и глобализации социальных и культурных процессов стало возможным появление нового социального пространства, получившего название виртуальной реальности.

## Виртуальная культура и ее сущность

Проблематика виртуальной реальности давно вышла за пределы научной сферы кибернетики и достигла границ гуманитарного знания, где находит свой отклик в рамках социально-философской, психологической и культурологической проблематики. Спектр исследований феномена виртуальной реальности в этих областях охватывает целый ряд проблем, одной из которых является формирование в рамках культуры постмодерна новой виртуальной культуры, обладающей специфическими чертами.

Несмотря на то, что феномен виртуальной реальности является относительно новой областью исследований, на сегодняшний день можно выделить два направления, которые могут быть представлены как аксиологические подходы к ее осмыслению.

Первое направление рассматривает феномен виртуальной реальности в контексте осмысления технических средств для ее создания и перспектив функционального применения в различных областях жизнедеятельности (компьютерном дизайне, учебно-тренировочных системах), то есть акцентирует внимание на анализе предпосылок и последствий принципиально нового качественного уровня развития современных информационно-коммуникативных систем. В рамках данного направления под виртуальной реальностью понимается технически конструируемая при помощи компьютерных средств интерактивная среда порождения и оперирования объектами, подобными реальным или воображаемым, на основе их трехмерного графического представления, симуляции их физических свойств (объем, движение и т.д.), а также их способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве. Виртуальная реальность предполагает также создание средствами специального компьютерного оборудования эффекта присутствия человека в этой объектной среде, сопровождающегося ощущением единства с компьютером.

Данный подход к исследованию виртуальной реальности представляется в некоторой степени утилитарным, поскольку не дает понимания природы данного феномена, его соотношения с социальной реальностью.

Ко второму направлению относятся концепции виртуальной реальности, рассматривающие виртуальную реальность с точки зрения проблемы природы реальности, как развитие идеи множественности миров, изначальной неопределенности и относительности "реального мира". Характерным становится противопоставление реальности и виртуальности как оппозиции вещи и копии, вещи и подобия. Ведущий представитель постнеклассической философии, Ж. Бодрийар, полагает, что точность и совершенство технического воспроизводства объектов, их знаковая репрезентация конструирует иные объекты - симулякры, из которых и состоит виртуальная реальность. Под виртуальной реальностью понимается организованное пространство симулякров - особых объектов, "отчужденных знаков", которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью. В противоположность актуальной действительности, выражающей целостность, стабильность и завершенность, виртуальная реальность является источником различия и многообразия. Социальный теоретик М. Постер, сопоставляя феномен виртуальной реальности с "эффектом реального времени" в сфере телекоммуникаций отмечает, что происходит проблематизация реальности, ставится под сомнение обоснованность, эксклюзивность и очевидность "обычного времени", пространства и идентичности.

Исходя из постмодернистского понимания специфики феномена виртуальной реальности предполагается возможным выделить ряд отличительных особенностей виртуальной культуры, формирующихся в результате трансформации социокультурных процессов. Рассмотрим эти особенности.

Постер фиксирует конституирование симуляционной культуры с присущей ей множественностью реальностей. Несмотря на то, что виртуальная реальность не стала общекультурной практикой, однако она обладает огромным потенциалом для порождения иных культурных идентичностей и моделей субъективности.

Определяющей чертой виртуальной культуры является построенное по принципу мультимедийного гипертекста виртуальное пространство, т.е. специфическая организация информационных массивов, элементы которых связаны между собой ассоциативными отношениями. В силу специфики пространственной организации виртуальной реальности в виртуальной культуре формируется другая логика мышления: нелинейная, непоследовательная, недетерминистская, ассоциативная. Эти эффекты достигаются благодаря моделированию "другого социума" и "другого времени" (отличного от реального социального времени): неодномерного, обратимого, разнонаправленного и бесконечного (безотносительно к существованию человечества).

Интересной представляется также точка зрения философа У. Эко, который анализируя культурное пространство, выдвигает идею "отсутствующей структуры". По его мысли, человеческая деятельность связана с интерпретацией знаков и практически исчерпывается ею. Применительно к виртуальной культуре общества постмодерна можно говорить о том, что статус знака и статус объекта оказываются неразличимы.

## Социальные сети как ресурс социальной адаптации

Актуальность исследования социальных сетей как ресурса социальной адаптации клиентских групп социальной работы детерминирована необходимостью рационализации механизмов функционирования институтов социальной работы в условиях гражданского общества, а также влиянием этого ресурса на социализацию индивидов и групп. При этом, социальные сети рассматриваются нами как важнейший и наиболее перспективный ресурс социальной адаптации клиентских групп социальной работы. Перспективы изучения роли и места социальных сетей в социальной адаптации клиентских групп социальной работы, на наш взгляд, широки, поскольку полученные результаты исследования могут быть использованы при обосновании социальной политики и проведении социальных программ, а также в аспекте формирования форм и методов работы с различными категориями населения. Кроме того, изучение социальных сетей, присутствующих в жизни индивида - достаточно новая и актуальная исследовательская область для российской социологической науки. Общий научный интерес к данной проблематике выражен в работах как отечественных, так и зарубежных исследователей.

В связи с этим, при поддержке РГНФ мы реализуем программу теоретико-методологического и прикладного исследования ресурса социальных сетей клиентских групп социальной работы. В основу исследования был положен нормативно-интерпретативный подход, предложенный проф. М.В. Роммом в работе "Адаптация личности в социуме: теоретико-методологический аспект". Исходя из установок нормативно-интерпретативного теоретико-методологического подхода, для определения роли и места социальных сетей в процессе социальной адаптации различных клиентских групп социальной работы, предлагается авторская классификация социальных сетей. Такая классификация, на наш взгляд, способна выявить возможности использования социальных сетей как ресурса в процессе социальной адаптации с целью регулирования этих процессов. В качестве оснований для классификации предлагается использовать следующие: масштаб социальных сетей (нормативная составляющая); качественный состав участников взаимодействия (нормативно-интепретативная составляющая); наличие участников характерных для данной клиентской группы социальной работы (интерпретативная составляющая); характер взаимодействий участников внутри сетей (нормативно-интепретативная составляющая); интенсивность связей участников социальных сетей (нормативная составляющая); результат взаимодействия участников социальных сетей (нормативная составляющая).

С целью установления состава субъектов взаимодействия в социальной сети, определяющего успешность адаптации клиентских групп социальной работы была подготовлена программа социологического исследования. Объект исследования: социальные сети как ресурс адаптации клиентских групп социальной работы. Гипотеза-основание: существует зависимость между успешностью адаптации клиентских групп социальной работы и качественным и количественным составом социальной сети.

Эмпирическим объектом исследования выступают клиентские группы социальной работы: люди с ограниченными возможностями здоровья (генеральная совокупность равна 197022 чел) и пожилые люди г. Новосибирска (генеральная совокупность равна 704340 чел). Тип построения выборочной совокупности - целенаправленный. Отбор единиц наблюдения в выборочную совокупность осуществляется методом первого встречного. Для опроса были сформированы следующие квоты респондентов:

1) люди с ограниченными возможностями здоровья - 240 чел. (высокий уровень адаптации - 80 чел., средний уровень адаптации - 80 чел., низкий уровень адаптации - 80 чел);

2) пожилые люди - 240 чел. (с таким же распределением по уровню адаптации).

Согласно замыслу исследования последовательность исследовательских процедур состоит в следующем:

1 этап. Формирование квот респондентов посредством тестирования уровня их адаптации. Инструментарием сбора информации выступает тест "Определение уровня адаптации".

2 этап. Анкетный опрос представителей клиентских групп из сформированных квот. Во-первых, респондентами посредством процедуры ранжирования субъектов взаимодействия социальной сети, определяется совокупность наиболее значимых субъектов, способствующих успешной адаптации (анкета "Значимость субъектов взаимодействия в социальной сети"); во-вторых, респондентами осуществляется балльная оценка фактической меры их взаимодействия с субъектами социальной сети, с последующей формализованной обработкой полученных данных с помощью математических методов факторного анализа (анкета "Оценка фактической меры взаимодействия с субъектами социальной сети"); в-третьих, выделяются и анализируются внутренние агрегированные факторы, характеризующие состав социальной сети и меру фактического взаимодействия субъектов социальной сети с представителями клиентских групп, полученные в результате факторного анализа; в-четвертых, фиксируется состав социальной сети, определяющий успешность адаптации представителей клиентских групп социальной работы.

3 этап. Интервью с представителями различных клиентских групп и различным уровнем их адаптации. Цель интервью - проверка сделанных выводов по количественному и качественному составу участников социальной сети, способствующему успешной адаптации клиентских групп социальной работы.

В настоящий период в соответствии с запланированными этапами работы по гранту осуществляется сбор первичной информации с целью ее дальнейшей обработки и интерпретации. Предполагается, что результаты исследования позволят обосновать качественный и количественный состав социальной сети, способствующий успешной адаптации изучаемых клиентских групп социальной работы и обосновать механизм включения индивида в структуру такой сети.

## Виртуальные сообщества в ролевых онлайновых играх: формирование и социальные функции

Развитие и совершенствование компьютерных технологий в последние несколько десятилетий привело к возникновению совершенно новой сферы жизнедеятельности человека - виртуальной реальности. На сегодняшний день (согласно анализу данных фонда "Общественное мнение" и службы "ROMIR - monitoring") число постоянных пользователей Интернета достигло 16 миллионов человек, из которых 40% (что в абсолютных цифрах составляет 6,4 млн. человек) являются игроками ролевых онлайновых игр. Таким образом, около 5,5% российского общества являются потенциальными членами сообществ ролевых онлайновых игр, которые все чаще подменяют не только социальную, но и объективную реальность.

Как было выяснено в ходе исследования, виртуальные социальные сообщества имеют все признаки, выделяемые теоретиками социальных систем (к примеру, В.С. Соловьевым), присущие социальным системам объективной социальной реальности. Речь идет, в первую очередь, о таких критериях формирования сообществ как: общие смысловые взаимосвязи (идеи, ценности), характерные для данного сообщества, внешний или внутренний организующий фактор, благоприятные условия среды, необходимые для функционирования данной социальной системы. В нашем случае такими факторами выступают (в соответствующем порядке): единство увлечения одной из сфер виртуального мира - определённой Игрой (правила каждой из которых весьма специфичны), возможность постоянной коммуникации и формальные документы (характерный пример - Конституция игры "Time Zero"), и, собственно, сама сеть Интернет, выступающая здесь средой для рассматриваемых социальных систем.

Тем не менее, в нашей стране эта тема только приобретает популярность среди исследователей. Это связано, в первую очередь, с непониманием ее важности как исключительно актуальной и объективной темы для социологического исследования. Ведь, фактически, сегодня мы имеем 6 миллионов человек, которые живут по неизученным нами социальным законам, что, в свою очередь, несет потенциальную опасность стабильному развитию российского общества.

Итак, сообщества ролевых онлайновых игр формируются на тех же основах, что и реальные социальные сообщества.

Как уже говорилось выше, 25 сентября 1997 года выходит игра, совершившая революцию в сфере ролевых онлайновых игр, - Ultima Online. Фактически, в дальнейшем именно её характеристики послужили основой для развития сферы ролевых онлайновых игр. Собственно, социологический аспект этих игр заключается в том, что их создатели отказались от использования только боев в качестве основы игры. "Игра - это не только бои, - говорит исполнительный продюсер Origin (один из ведущих создателей MMORPG) Джефф Андерсон. - Есть множество игр про сплошное убийство. Мы же хотим внести в игру социальный аспект". Именно такой подход, в конечном счете, и определил перспективу развития ролевых онлайновых игр в мире и в нашей стране.

Ещё одной характеристикой, помимо выполнения некоторых типичных функций социальных систем, является наличие явной социальной структуры в этих играх. В обычных ролевых играх игрок уже выбирает для себя некую роль (обычно в играх эта роль напрямую зависит от рода виртуальной деятельности - воин, ремонтник и прочее). Но, когда мы говорим о ролевых онлайновых играх, то здесь эти роли взаимодействую между собой, образуя социальную структуру. Это свидетельствует о возникновении совершенно нового феномена - виртуального сообщества игроков ролевых онлайновых игр, нового виртуального социума.

Необходимо отметить и ещё один важный момент - в сообществах ролевых онлайновых игр создаются все внешние атрибуты вполне реального общества: собственный язык, законы, прототипы культуры.

Следует также отметить, что нас, в первую очередь будут интересовать социологические аспекты данной проблемы, психологии человека как члена общества.

В ролевой онлайновой игре формируется совершенно иная личность как таковая. Построить свою личность здесь совершенно не составляет труда - именно это и порождает все больший интерес с такого рода играм. Добиться успехов в современном реальном социуме объективно не просто, для этого нужны каждодневные усилия. А есть простой вариант - добиться успеха в виртуальном мире, от чего индивид получает практически такое же удовлетворение. Но такой процесс порождает ещё более важную проблему. Собственно, именно в этом и состоит социологическая важность этого явления: реальное общество фактически теряет контроль над таким индивидом, поскольку он живет в соответствии с уже другими ценностями - ценностями виртуального мира. В соответствии с этим, меняется и его восприятие действительности.

Однако игры (в данном случае, любые) существовали всегда. Однако до определённого момента они помогали, но не мешали человеку жить. Игра всегда была подготовкой к жизни, тогда как сегодня она становится её заменителем, или же компенсатором её функций. Сегодня же увлечение играми начинает мешать человеку жить в реальном мире и самореализоваться.

Таким образом, хочется выделить два основных момента, которые в полной мере характеризуют эту проблему. Первый момент - в основе социальной девиации лежит возможность создания совершенно другой личности в другой (виртуальной) социальной среде. Второй аспект проблемы - включение индивида в виртуальные социальные взаимодействия с ущербом (часто потенциальным) реальности. Индивид, таким образом, позиционирует себя не как члена, к примеру, российского общества, а как своего персонажа в виртуальном мире. Это несет угрозу прежде всего реальным социальным структурам.

## Заключение

Итак, важной характеристикой виртуальной культуры является ее мозаичность, связанная с особенностями процесса познания, а также структурирования и ценностного отбора социального опыта жизнедеятельности. Как следствие интенсивного внедрения компьютерных информационных технологий в повседневную культуру, непрерывного и беспорядочного потока информации, распространяемого, главным образом, средствами массовой коммуникации, формируется определенный тип виртуальной культуры, сочетающий в себе случайные элементы культур разных народов и эпох. Данные элементы оседают по определенным статистическим законам в сознании индивидов, образуя нечто вроде "хранилища сообщений". Таким образом, не происходит ценностного отбора и структурирования социального опыта как в случае направленного процесса познания, реализуемого посредством системы образования. В этом заключается основное отличие виртуальной культуры от культуры в ее традиционном понимании в науке как ценностно-отобранного и символико-семиотически организованного опыта множества людей.

## Список литературы

1. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 2008.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция // Философия эпохи постмодер-на. / Сб. переводов и рефератов. - Минск, 2006.
3. Моль А. Социодинамика культуры // М.: ЛКИ, 2008.
4. Розин В.М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 2007.
5. Кузьмина А.А., Яницкий О.Н. Межличностные сети российских зеленых // Социологический журнал. 2008. № 3/4.
6. Ромм, М.В. Адаптация личности в социуме: Теоретико-методологический аспект / М.В. Ромм. - Новосибирск: Наука. Сибирская издательская фирма РАН, 2002.
7. Petersen, I. Saporta, M. L. Seidel. Offering a Job: Meritocracy and Social Networks // American Journal of Sociology. Nov 2006. Vol.106. No.3.
8. Антипов Г.А. Возможно ли строительство социальных систем? // Научные записки Сибирской Академии государственной службы: В 3-х т.Т. III. - Новосибирск: СибАГС, 2005.
9. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. - СПб. - 2008.
10. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. - М. - 2007.
11. Романовский Н.В. Интерфейсы социологии и киберпространства // СОЦИС. - 2008. - №1.