

УДК 316.77

DOI: 10.18384/2310-7227-2017-4-86-92

ВИРТУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Шаброва Л.Е.*независимый исследователь*

Аннотация. В статье рассматриваются понятия и связь виртуальной реальности и виртуальной коммуникации в современной социально-коммуникативной среде. Автор анализирует виртуальную среду, которая способствует появлению своеобразной формы коммуникативных связей – виртуальной коммуникации. Данный вид коммуникации определяется по установленному каналу приёма и передачи информации, по способу не только создания, но и обработки сообщения (т. е. создаёт виртуальные образы). В таком коммуникативном пространстве преобладают именно те образы, которые рождает виртуальная коммуникация, выражающаяся в насыщенном образовании виртуальной личности и в выработывании глобальных сообществ. Автор приходит к выводу, что происходят изменения в социально-коммуникативной среде жизни, которые приводят к замене настоящих человеческих взаимоотношений их придуманными аналогами.

Ключевые слова: виртуальная коммуникация, информационное общество, виртуальные образы, картина мира, межкультурный характер, процесс глобализации.

VIRTUAL COMMUNICATION OF THE MODERN INFORMATION SOCIETY

L. Shabrova*Independent researcher*

Abstract. The article deals with the concept and relationship of virtual reality and virtual communication of the modern social and communicative environment. The author analyzes the virtual environment which contributes to the emergence of a unique form of communication – virtual communication. This type of communication is determined by the established channel for receiving and transmitting information, by the method of not only creating, but also processing the message (i.e. creating virtual images). In such a communicative space, the images that are generated by virtual communication, expressed in the saturated formation of a virtual personality and in the development of global communities, predominate. The author comes to the conclusion that there are changes in the social and communicative environment of life that lead to the replacement of real human relationships with their invented counterparts.

Key words: virtual communication, information society, virtual images, world view, intercultural character, the process of globalization.

Коммуникативное пространство постиндустриальной эпохи претерпело коренные изменения, что не только привело к определённым разрушениям границ этнокультурной идентичности, мозаичности жизненной сферы современного

© Шаброва Л.Е., 2017.

человека, системы порядка коммуникационных процессов и многого другого, но и определяется именно спецификой такого явления, как глобализация. Она, в свою очередь, способствует формированию такого понятия, как виртуальная реальность и виртуальная коммуникация в обозначении философов эпохи постмодернизма.

Такой вид описанной реальности демонстрирует взаимодействие человека не с другим человеком и с вещами, а именно с образами, в основе которых чаще всего находятся субъекты и объекты, которые не имеют в реальном современном мире аналогов. Обращаясь к данным явлениям, Э. Тоффлер отмечал, что новые технологии медиа существенно преобразуют и увеличивают количество кодов, благодаря которым осуществляется информационный обмен между людьми. Таким образом и происходит создание картины мира, исходя из самих образов этой современной кодированной информации, с использованием определённых средств языка.

«Большая часть нашей системы образов строится на основе информационных сообщений, созданных человеком, а не на основе личных наблюдений “некодированных” явлений» [13, с. 203], – так об этом процессе писал Э. Тоффлер. Исходя из вышесказанного, следует, что именно сокращение некодированной информации значительно влияет и изменяет восприятие человеком окружающего его мира, переносит при этом не только жизненные установки, ценностные приоритеты и сами нормы поведения, сформированные под влиянием «кодированной информации» (а точнее,

симулякров) на реальные жизненные ситуации. Именно в данной виртуальной среде и появляется такая своеобразная форма коммуникативных связей, как виртуальная коммуникация, которая и определяется по установленному каналу приёма и передачи информации, по способу не только создания, но и обработки сообщения (т. е. создание виртуальных образов). Глобальная сеть – Интернет – и является тем информационным полем, которое осуществляет виртуальную коммуникацию. Подчеркнём, что именно глобальный межкультурный характер виртуальной коммуникации, имеющей такую специфическую черту, как дистантность, и относительную свободу от определенных социально-нормативных аспектов идентичности, является очень привлекательным для референтных групп.

Интернет-технологии предоставили возможность для постоянной связи как между людьми, относящимися к одной социокультуре, но далёкими друг от друга в пространственном отношении, так и между представителями разных социокультур.

У. Эко отмечал, что «визуальные коммуникации должны сосуществовать с вербальными», учитывая, что при этом «не следует противопоставлять эти виды коммуникации» [14].

Виртуальная коммуникация, развиваясь, способствует ориентированию на зрительный образ, тем самым, и сама современная цивилизация становится *image-oriented*, приводя к возникновению информационно-коммуникативной среды, о чём говорил в своих исследованиях М. Маклюэн [10].

Виртуальная реальность, являющаяся определённой частью комму-

никативно-информационной сферы, существует, образовывается и поддерживается именно Интернетом как глобальной сетью. Т. е., отметим, именно так и возникает разно- и многообразие информационных ситуаций, символов и образов, которые создаются искусственным путём самой сетью Интернет, различными как компьютерными, так и другими современными коммуникационными технологиями.

Отмеченная нами проблема подстегивает интерес к её дальнейшему изучению, поскольку большинство массмедиа изобилуют такими формулировками, как «виртуальное пространство», «виртуальное государство», «виртуальный магазин и виртуальный кошелек» и «виртуальные деньги» – биткоины.

В таком коммуникативном пространстве преобладают именно те образы, которые и рождает эта виртуальная коммуникация, они сами часто оторваны от действительности или, как симулякры, ничего общего не имеют с вещественно-предметной средой. Получается, что человек находится в мире только виртуальных образов, сам их как создаёт, так и потребляет, тиражирует, не понимая и собственно забывая настоящие прототипы самих образов. Отсюда и рост как социальных, так и психологических катастроф, к примеру, всевозможных форм девиантного поведения, социальной аномии и лудомании. Данные явления как своеобразные феномены информационно-коммуникативной среды бесконечно не только влияют на организацию самого образа жизни индивидов, а также социальных групп, на изменение жизненного мира каждого человека, но и приводят к изменению

в отношениях с реальной действительностью. Можем отметить, что в социально-коммуникативной среде современного мира неотъемлемой частью являются как образы виртуальной реальности, так и множество образов самой предметно-вещественной среды.

Именно компьютерные технологии и компьютер стали орудием как для создания, так и для их переработки самих образов, преподнося определённую информацию в виде лаконичных сообщений, своеобразных иконок, всевозможных инструкций, которые наполнены образами.

Н.А. Носов первый в России проанализировал, какую роль играют компьютеры в социуме, также показал основания для так называемой киберкультуры, или виртуальной культуры [11, с. 196].

Основательное исследование такого проекта, как «Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты» [2, с. 304], которое направлено на осмысление философских вопросов проявления виртуальной реальности, принесло свои результаты и выявило методологическую эффективность концепции виртуальных миров для научного познания [6, с. 307]. Исходя из данной концепции, философское восприятие виртуальных миров неразрывно с гносеологической трактовкой, т. е. это абсолютно новое «измерение», которое образуется в головах людей, создавая именно с помощью компьютеров свои идеальные образы.

Виртуальная реальность в работах В.А. Кутырева [8; 9] показывается в виде новой информационно-компьютерной реальности, т. е. «бытийствующей», а именно реальности отноше-

ний, а не вещей. На современном этапе развития цивилизации, как отмечает данный учёный, «сфера деятельности людей превысила сферу их жизни, раздвинула её границы и стала определяться достигнутой мощью разума» [7, с. 221], а также что человеческой цивилизации как таковой более не существует – на её место пришла цивилизация постчеловеческая, в которой «человек становится элементом, “фактором”, агентом чего-то им созданного и более сложного» [7, с. 222]. Человек попадает в проблемную ситуацию познания самого мира «второй и третьей природы» [7, с. 223], сложной как искусственной, так и многомерной реальности, которая всё сильнее обуславливает его жизнь. В таком вот техническом и бесприродном мире, по мнению Кутырева, информация не является «информацией» [9, с. 138], т. е. определённым отражением, информация преобразовалась в независимую сущность, наравне с энергией и веществом. Происходит трансформация не только мира, но и общества в своеобразную «социотехническую систему» коммуникаций за счёт как информации, так и компьютерных технологий. Таким образом, человек попадает в обстоятельства «переворота миров» – тела и вещи оказываются вторичными относительно информации, сообщения, знания [8, с. 140].

Рассматривая виртуальную реальность как социологическую модель, Д.В. Иванов [4, с. 35] обосновал теорию «общества виртуализации» или «общества так называемого киберпротезирования». В данной концепции во всех существенных институциональных сферах совершается замена настоящих вещей образами (т. е. си-

муляциями), которые предстают как главная характеристика виртуальной реальности всякого рода. В данных исследованиях учёного особо уделяется внимание индивиду как самой виртуализированной личности¹, которой возможно проводить эксперименты со своей идентичностью. Следовательно, отмечает Д.В. Иванов, в социуме виртуального не происходит взаимодействия самого реального человека с другим человеком, а действуют его симулякры, созданные им образы.

В виртуальной коммуникации большинство участников применяют псевдонимы или, как их называют, никнеймы, а также аватары вместо собственных фотографий. Таким образом, изменение имени демонстрирует определённый отказ от настоящей личности и выход из существующего социума [5; 4, с. 35]. Итак, взаимодействие личностей в аспекте виртуального современного пространства коммуникации сравнимо с карнавалом в Средние века, когда люди прятали свои лица под масками, играли роли, которые им непривычны в жизни, которые не отвечают как их поведению, так и привычным жизненным ситуациям [1, с. 262; 12]. Участники современной виртуальной коммуникации, прячась за определёнными никнеймами, предпочитают её как определённую зону

¹ Т. е. субъекту виртуальной коммуникации, использующему всевозможные идентификаторы для входа в компьютерную систему (user name, nickname), прозвища или псевдонимы, использующиеся для идентификации пользователя в коммуникативных электронных средах, таких как чат, многопользовательские ролевые игры, блоги, виртуальные социальные сети, например, «Одноклассники», «ВКонтакте» и т. п., аватары (изображения, которые заменяют лицо пользователя в виртуальном мире) и прочее – прим. автора статьи).

свободы. Вследствие этого именно виртуальная коммуникация проявляет свою статусность, что рождает обусловленное неприятие утверждения о «свободной зоне или территории свободы», где поддерживают социальное неравенство факторы виртуального мира, такие как коммуникативные умения самого участника, а именно письменные, и, конечно, виртуальные деньги и своеобразный электронный кошелек. Всё это приводит к потере последовательности коммуникативных барьеров, которые отражаются во всех внешних данных человека, таких как привлекательность, одежда; в результате человек теряет свою настоящую личность.

Многие учёные-исследователи обозначают формирование такого процес-

са понятием «новая мифологизация» [3, с. 56], выражающимся в насыщенном образовании как виртуальной личности, так и в выработывании глобальных сообществ.

Происходят изменения в социально-коммуникативной среде жизни, которые приводят к замене настоящих человеческих взаимоотношений их придуманными волнениями. Таким образом, «сформировалась ситуация, во время которой все меньше становится времени, а также все меньше места, при которых человек может быть целостным духовно-телесным существом. За пределами жизни оказывается живое, тело покидает дух – это глубинная основа кризиса бытия человечества, вопросов “гуманизма и экологии” [11, с. 223].

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса: монография. 2-е изд. М.: Художественная литература, 1990. 541 с.
2. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты: монография / С.В. Степин и др.; отв. ред. И.А. Акчурин. М.: Прогресс-Традиция, 2004. 383 с.
3. Генезис категории виртуальная реальность: материалы Международной научной конференции, Саранск, 25–26 июня 2009 г. / под ред. А.В. Захряпин и др. Саранск, Рузаевка: Рузаевский печатник, 2009. 316 с.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0: монография. СПб.: Петербургское востоковедение, 2002. 224 с.
5. Иванов Д.В. Критическая теория и виртуализация общества // Социологические исследования. 1999. № 1. С. 32–40.
6. Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред.: И.А. Акчурин, С.Н. Кояев. СПб.: Издательство Русского христианского гуманитарного института, 2000. 317 с.
7. Кутырев В.А. Исторические предпосылки постмодернизма // Философия хозяйства. 2006. № 1 (43). С. 220–234.
8. Кутырев В.А. Культура и технология: борьба миров. М.: Прогресс-Традиция, 2001. 240 с.
9. Кутырев В.А. Пост-пред-гипер-контр-модернизм: концы и начала // Вопросы философии. 1998. № 5. С. 135–143.
10. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга [Электронный ресурс] // ЛитМир: [сайт]. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=106813&p=1> (дата обращения: 19.11.2017).
11. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. М.: Транспорт, 1994. 196 с.
12. Савруцкая Е.П. Образ жизни и исторические формы общения. Казань: Издательство Казанского университета, 1989. 261 с.

13. Тоффлер Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2001. 557 с.
14. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст: отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20 мая 1998 // Выкидалка.ру. URL: <http://vikidalka.ru/1-50637.html> (дата обращения: 19.11.2017).

REFERENCES

1. Bakhtin M.M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa* [The Works of Francois Rabelais and Folk Culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow, Imaginative literature Publ., 1990. 541 p.
2. Stepin S.V. *Virtualistika: ekzistentsial'nye i epistemologicheskie aspekty* [Virtualistics: Existential and Epistemological Aspects]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 2004. 383 p.
3. Zakhryapin A.B., ed. *Genezis kategorii virtual'naya real'nost': materialy Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii, Saransk, 25–26 iyunya 2009 g.* [The Genesis of the Category of Virtual Reality: Proceedings of the International Scientific Conference, Saransk, June 25–26, 2009]. Saransk, Ruzaevka, Ruzaevskii pechatnik Publ., 2009. 316 p.
4. Ivanov D.V. *Virtualizatsiya obshchestva. Versiya 2.0* [Virtualization Companies. Version 2.0]. St. Petersburg, Petersburg Oriental Studies Publ., 2002. 224 p.
5. Ivanov D.V. [Critical Theory and Virtualization Companies]. In: *Sotsiologicheskie issledovaniya* [Sociological Research], 1999, no. 1, pp. 32–40.
6. Akchurin I.A., Konyaev S.N., eds. *Kontsepsiya virtual'nykh mirov i nauchnoe poznanie* [The Concept of Virtual Worlds and Scientific Knowledge]. St. Petersburg, Publishing House of the Russian Christian Humanities Institute Publ., 2000. 317 p.
7. Kutyrev V.A. [The Historical Background of Postmodernism]. In: *Filosofiya khozyaistva* [Philosophy of Economy], 2006, no. 1 (43), pp. 220–234.
8. Kutyrev V.A. *Kul'tura i tekhnologiya: bor'ba mirov* [Culture and Technology: The Fight of the Worlds]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 2001. 240 p.
9. Kutyrev V.A. [Post–Pre–Hyper–Counter–Modernism: the Ends and the Beginning]. In: *Voprosy filosofii* [Russian Studies in Philosophy], 1998, no. 5, pp. 135–143.
10. McLuhan H.M. [The Gutenberg Galaxy]. In: *LitMir* [Literary World]. Available at: <https://www.litmir.me/br/?b=106813&p=1> (accessed: 19.11.2017).
11. Nosov N.A. *Psikhologicheskie virtual'nye real'nosti* [Psychological Virtual Reality]. Moscow, Transport, 1994. 196 p.
12. Savrutskaya E.P. *Obraz zhizni i istoricheskie formy obshcheniya* [Lifestyle and Historical Forms of Communication]. Kazan, Publishing House of Kazan University Publ., 1989. 261 p.
13. Toffler A. *Shok budushchego* [The Shock of the Future]. Moscow, AST Publ., 2001. 557 p.
14. Eco U. [From Internet to Gutenberg: Text and Hypertext: Excerpts from the Public Lecture By Umberto Eco at the Economic Faculty of Moscow State University on 20 May 1998]. In: *Vykidalka.ru*. Available at: <http://vikidalka.ru/1-50637.html> (accessed: 19.11.2017).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Шаброва Людмила Евстафьевна – кандидат философских наук, доцент;
e-mail: Z444Z@yandex.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Lyudmila Ye. Shabrova – PhD in Philosophy, associate professor;
e-mail: Z444Z@yandex.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Шаброва Л.Е. Виртуальная коммуникация современного информационного общества // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2017. № 4. С. 86-92
DOI: 10.18384/2310-7227-2017-4-86-92

FOR CITATION

Shabrova L.Ye. Virtual Communication of the Modern Information Society. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Philosophy*, 2017, no. 4, pp. 86-92
DOI: 10.18384/2310-7227-2017-4-86-92