Зубов В.А.

ОСОБЕННОСТИ КРОССКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Современный человек все чаще осуществляет свою коммуникационную активность в виртуальной реальности. Это обусловлено широким использованием в повседневной жизнедеятельности новейших технологий И, в частности, Интернета, мобильной связи. Анализ отдельных аспектов исследуемой проблемы дан в работах П.И. Браславского [1], Л.А. Воловой [2], Д.В. Иванова [3], И.Г. Корсунцева [4] и ряда других отечественных и зарубежных авторов. Однако в целом проблема кросскультурной коммуникации в виртуальном пространстве остается малоисследованной, поэтому целью написания этой статьи является анализ феномена виртуальной реальности и особенностей коммуникативной активности человека в этом контексте.

Виртуальная реальность (ВР) трактуется в научной литературе: – как технология, которая зародилась в 60-х годах XX века на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного интерфейса)!]; – как процессы и явления в компьютерных сетях [5]. Целью разработчиков ВР было устранение “зазора” между человеком и компьютером, симуляция чувственных данных, которые формируют “как бы реальный” опыт, достижение эффекта погружения, который заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его “как настоящее” (или “почти как настоящее”) [1]. Сам термин virtus имеет богатое семантическое поле, но наиболее точно его следует переводить как “возможный”, “потенциальный” [6, 73]. ”Виртуальная реальность, являясь внутренним состоянием субъекта, может быть вызвана внешними причинами и внешними обстоятельствами (природными явлениями, компьютерными технологиями, искусством и др.) или внутренними причинами (например, внутренними ощущениями, соматическим состоянием). Виртуальные состояния могут быть вызваны как независимыми источниками, так и собственными рефлексией. Таким образом, виртуальная реальность субъекта способна к саморазвитию и на собственной базе, на основе саморефлексии (религия, теоретические исследования, математика, состояние психики субъекта)” [4, 44]. В последнем случае виртуальная реальность трактуется как внутренний субъективный мир человека, обусловленный и объективными, и субъективными факторами. Как пишет Мануэль Кастельс: “Во всех обществах человече-

ство существовало в символической среде и действовало через неё. Поэтому исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации, от типографского до мультисенсорного, является не формирование виртуальной реальности, а строительство реальной виртуальности <...> реальность, так, как она переживается, всегда была виртуальной – она переживалась через символы, которые всегда наделяют практику некоторым значением, отклоняющимся от их строго семантического определения" [7, 351].

Можно говорить о виртуальной реальности искусства, науки, экономики, государства и т.п. Поэтому человек всегда погружен в мир виртуальности. В связи с этим Сивиринов Б.С. предлагает пользоваться термином "социальная квазиреальность" [6] вместо "виртуальная реальность". Виртуальная реальность, возникнув, может рассматриваться как нечто самостоятельное. Концепция, в которой субстанциальное имеет место лишь условно-предположительно, предоставляет возможность для рассмотрения самого "реального мира" в качестве виртуального. Последнее положение находит свое обоснование в постмодернистском контексте отказа от референции, "потери Другого", или "изгнания Реального", где понятие виртуальности является, по существу, развитием бодрийяровской концепции "симулякров третьего порядка". Желание погружаться в виртуальную реальность вытекает из компенсирующе-адаптационной функции мышления. Сознание человека воспринимает ограниченное конечное число социальных явлений, в то время как окружающий мир богаче в своей реальности. Но и сознание творит больше смыслов и значений, чем воспринимает реально.

Поэтому возникают системы символов, с помощью которых человек объясняет противоречивые фрагментарные сведения о реальном мире. Сложные системы символов формируют квазиреальность с её локальными субреальностями.

Социальная роль символов – создавать замещение реальных предметов и явлений там, где они недоступны или малодоступны человеческому восприятию. У каждой группы населения есть своя символическая квазиреальность со своим языком понятий и представлений. Используя "опорные" ключевые символы, доступные обыденному сознанию, представители одной культурной группы могут в общении понимать смысл исходя даже из едва обозначенного контекста коммуникации. Компенсаторная функция символических артефактов защищает человека от "психологического дискомфорта" перед непонятным в социальном окружении. "То, что мы по обыкновению называем реальностью, или "внешним" миром – отмечал Ортега-и-Гассет, – не есть еще первичная и сво-

бодная от какой бы то ни было человеческой интерпретации реальность, а есть то, во что мы верим, верим твердо и непоколебимо, как в реальное бытие. Все то, что в этом реальном мире мы находим сомнительным или недостаточно полным, вынуждает нас воссоздавать идеи о нем. Эти идеи формируют "внутренние миры", в которых мы живем, сознавая, что они – наше изобретение, подобно тому, как во время путешествия мы связываем нашу жизнь с картой местности, по которой путешествуем" [8, 432]. Таких миров, по мнению Хосе Ортеги-и-Гассета, много и именно они составляют "реальность" [8, 432]. Всякий переход от одной сферы социальной жизнедеятельности к другой сопровождается переходом из одних социальных квазиреальностей в другие. Поэтому символические артефакты облегчают коммуникацию субъектов из разных социокультурных систем, знающих символическое поле друг друга. Переходя из социальной реальности работы (учреждения) в художественную реальность театра, кино, книги, человек, владея необходимыми символами (языком искусства, например), без особых затруднений совмещает эти реальности в своем сознании. Если же символический язык одной из реальностей плохо освоен, то при переходе человек переживает шок.

Современные концепции виртуальной реальности обеспечиваются онто-феноменологическим механизмом симуляции, в основе которого лежат такие структурные компоненты "онтологической дифференции", как противополагание, замещение и опосредование реальности. Онтофеноменологическая схема репрезентации подразумевает приоритет категории отношения перед категорией субстанции, центр тяжести в субъект-объектной оппозиции приходится на активность субъекта. Поэтому понятие виртуального получает здесь свою определенность в следующем контексте: искусственное и естественное не оппозиционируют друг другу; реальное есть так или иначе доступное (в качестве предмета); симулякр способен заменить оригинал; отношение репрезентации в оппозиции одного и другого тяготеет к симметричности: одно есть то же самое, что и другое. Эти положения свидетельствуют о преемственном характере постмодернистского понятия виртуальности. Значение постмодернистского понятия виртуальности раскрывается в следующем контексте: естественное есть вместе с тем искусственное, но не наоборот; реальность поддается симуляции, то есть технологическому улучшению; поскольку само реальное понимается как симулякр, его сослагательность нереференциальна и, потому, подразумевает не аналогию и эквиваленцию, а редупликацию (посредством механизма стимуляции); если в постренессансной культуре некоторая симметричность репрезентации основана на принципе тождества неразличимых (близнецы), то в условиях

“отмены” референта проявляется тенденция к абсолютному самотождеству (клоны).

Метафизическая концепция виртуального бытия обеспечивается онто-теологическим механизмом подобия (уподобления), в основе которого находится принцип безусловной рефлексии абсолютного безотносительного одного (самотождество). Данный принцип порожден стратегемой антилога, составляющей существо античной культуры “фронтального” мышления. Онто-теология виртуального бытия предполагает не отказ от референции, а ее преодоление, и возможна при теоретическом допущении уникальной “онтологически индифферентной” сущности [9, 24-25].

Закономерностью является усиление виртуализации современного общества. В виртуальной реальности человек имеет дело не с вещью, а с симуляцией (изображаемым). Человек, погруженный в виртуальную реальность, увлеченно “живет” в ней, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее” Можно констатировать рождение технологически новых форм виртуализации..

Каждый период в жизни общества характеризуется своей виртуальностью социальной, технологической и психологический. Социальные квазиреальности” (идеология, мифы, религия) – постоянный элемент социальных систем. Человек живет в соединении объективной социальной реальности и виртуальной ее части. Разработка технологий конструктивного и эффективного “симбиоза” этих реальностей и является задачей социального и государственного управления. Неверно представлять социальную реальность только как квазиреальность, но также неверно претендовать на абсолютно объективное восприятие социальности.

Итак, выяснив смысл понятия “виртуальная реальность”, рассмотрим особенности коммуникативной активности в ней современной личности.

Ясно, что человек благодаря новым технологиям расширил горизонт и масштаб своего общения, стал более виртуально мобилен и социально эффективен в плане достижения поставленных целей исследовательских, предпринимательских, бытовых, культурно-досуговых. Закономерностью развития виртуальной коммуникация является усиление ее кросскультурной составляющей. Диалог культур преломляется через свободное виртуальное общение в мировой паутине (интернете) представителей разнообразных этносов и верований. Следует заметить, что каждая сторона этого диалога ведет его исходя из определенной культурной парадигмы. Понятия “культурная парадигма” отражает реальный феномен целостности социокультурных единиц в их стилевой синхронности; образец постановки и общий подход к решению смысложизненных задач людей в разных сферах деятельности. Культурная парадигма включает в себя такие структурные элементы, как 1) ведущий тип решения общих

смысложизненных задач; 2) типичное жизненное настроение; 3) определенная иерархия базовых ценностей для решения жизненных задач субъекта культурной парадигмы; 4) объекты поклонения и духовные лидеры; 5) культурный герой; 6) единый способ символизации и трактовки окружающего социального пространства; 6) прецедентные или репрезентативные тексты, знаковые события эпохи.

Культурная парадигма – это способ упорядочения фактов действительности, который закрепляется и находит выражение в формах духовной и практической жизни человека. Это культурный образец, на который ориентируются субъекты в процессе собственной идентификации, то есть в процессе обнаружения и осуществления своей культурной самости через выработку специфической модели постановки и решения жизненных задач. Общаясь с представителями других культурных парадигм, человек выбирает приемлемых для себя собеседников. Необходимым условием коммуникации в интернете прежде всего выступает общий язык. Проблем не возникает у представителей одной или близких языковых групп или знающих языки межкультурной коммуникации, прежде всего английский язык. Далее идет отсеивание собеседников через региональную принадлежность. Чем более высокий рейтинг страны в культурном, политическом и социально-экономическом развитии, тем больше шансов у ее граждан быть востребованным в виртуальной, кросскультурной коммуникации.

Определенный частный интерес человека, а также его возраст, пол, уровень образования, иерархия ценностных ориентации также обусловливает выбор чата и собеседника. Человек в виртуальном общении имеет возможность идентифицировать свою личность с позиции желаемого, а не сущего. У него есть возможность играть ту социальную роль, которая недосягаема для него в реальной жизни. Социальный статус в виртуальном общении выбирается человеком самим и зависит от его представления социальной престижности профессий и занятий. Анонимность социальной характеристика позволяет человеку вырываться за границы повседневности и достигать определенной эмоциональной комфортности, новизны и свежести в ощущениях. Виртуальные контакты менее ответственны для человека – в любой момент он может прервать их и, сменив свой ник (имя), раствориться в бесконечности виртуального пространства. Многие пользователи живут в двух измерениях – реальном и виртуальном, где у него тоже есть коллеги, работа (заработок), досуг и даже “виртуальная” семья или компания друзей. Стремление реализовать свою познавательную активность и предпринимательский интерес обусловливает поиск партнеров из иных социокультурных систем. Экзотичность и своеобразие, необычность и отсутствие информации о представителе оп-

ределенного региона также привлекает человека быть субъектом кросс-культурной коммуникации.

Итак, подводя итоги, отметим такие характеристики кросскультурной коммуникации в виртуальной реальности как: доступность (в том числе и для лиц, которые физически, финансово или социально ограничены в реализации своей коммуникативной активности), безопасность, интерактивность, неограниченность выбора собеседника из любой социокультурной системы и региона планет, свобода творческой реализации своих сущностных сил во время своей виртуальной жизнедеятельности.

Литература

1. Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков // Автореф. дисс. кандидата культурологи: 24.00.01 // Уральський гос. ун-т им. А.М. Горького. – Екатеринбург, 2003. – 24 с.
2. Иванов Д.В. Критическая теория и виртуализация общества. // Социс. – 1999. – №1.
3. Корсунцев И.Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М., 1997.
4. Волова Л.О. Дисфункції в сучасній системі масових комунікацій // Культурологічний вісник. Науково-теоретичний щорічник Нижньої Наддніпрянщини. Випуск 15. – Запоріжжя: Прем'єр, 2005. – С. 84-92.
5. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальной реальности // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М., 1997.
6. Сивиринов Б.С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность?
7. Кастельс И. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. – М., 2000.
8. Ортега-и-Гассет Х. Идеи и верования // Х. Ортега-и-Гассет. Избранные труды. – М., 1997.
9. Горинский А.С. Понятие виртуального бытия: поливариантность эволюциии: Автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Уральский гос. ун-т. - Екатеринбург, 2004. – 26 с.