

УДК 101.1:316
ББК. 87.6
А-98

Айшамахов Руслан Казбекович, аспирант Краснодарского государственного университета культуры и искусств, т.: 8(952)8200924.

ВИРТУАЛЬНОСТЬ, КАК ОСНОВА КОММУНИКАЦИИ МЕЖДУ СУБЪЕКТАМИ (рецензирована)

Данная статья представляет собой попытку осмысления имманентного присутствия виртуального в жизни современного человека. Автор пытается найти причины и способы ухода современной личности от непосредственной коммуникации с миром.

Ключевые слова: виртуальность, массовая культура, компьютерные игры, социальные сети, массовый кинематограф, отчуждение, бытие, повседневность.

Ashkhamakhov Ruslan Kazbekovich, post graduate of Krasnodar State University of Culture and Arts, tel.: 8 (952) 8200924.

VIRTUALITY AS A BASIS FOR COMMUNICATION BETWEEN SUBJECTS (reviewed)

This article is an attempt to interpret the virtual immanent in modern life. The author tries to find the cause and ways of leaving direct communication with the world by modern personality.

Keywords: virtuality, popular culture, computer games, social networks, mass cinema, alienation, being, daily routine.

При коммуникации между личностями, не происходит полного восприятия их в целостности образа. Когда люди общаются между собой, они сознательно делают образ другого человека не полным и виртуализуют его. Другими словами, во время разговора человек отстраняется от физиологической жизнедеятельности собеседника, его телесности. От физиологической природы остаются поверхностные точки внимания, которые считаются в культурном и сексуальном контексте. Вернее будет сказать, что собеседники представляют не друг друга в своей полноте, а виртуальные образы друг друга для удобства коммуникации.

Такой формат коммуникации, в большей или меньшей степени, общепринят во всех культурах. Западно-европейская цивилизация, взяв идеологией демократические институты, хотя формально и освобождала меньшинства от преследования массами, но всегда боролась с их исключительностью. Помимо отчуждения телесности, для удобства коммуникации отчуждаются так же и любые девиантные проявления личности, которые могут угрожать «статусу-кво» современного человека. Мишель Фуко в своей работе «История безумия в классическую эпоху» делал акцент на том, что дома для душевно больных людей комплектуются, в первую очередь, субъектами, которые нарушают социально-этические нормы. В остальных случаях душевно больные люди могут проходить лечение амбулаторно и, зачастую, быть полноценными членами общества [1].

Сегодня «статусу-кво» общества и «среднего человека» угрожают не только душевно-больные люди, но и любые девиации, которые не могут быть локализованы в рамках общества массового потребления. Под локализованностью мы подразумеваем облачение любой девиации в культурное явление или комплекс явлений. Здесь личность, испытывающая потребность в самовыражении за пределами низкого модуса культурной нормы, должна быть инициирована в уже существующий «безопасный протест», будь то «культ Сатаны» или анархистская стачка. Девиация подавляется в культурном феномене, который уже успешно инспирирован в общий культурный контекст и успешно функционирует в его поле.

Мы обращаем внимание на особую значимость предыдущего утверждения, поскольку считаем, что виртуальность, имманентно присутствующая в жизни человека, захватывает его и как культурную единицу. Соответственно, при коммуникации на уровне культуры, человек так же отчуждает модус «телесность-аутентичность» в другом и в себе.

Природа отчуждения была в свое время блестяще описана Эрихом Фроммом. Он считал, что сам феномен виртуализации представляет собой конечную цель отчуждения как общего процесса, или даже метода, взаимодействия с общественной реальностью [2]. Здесь также можно упомянуть и теорию общественного договора, Жан-Жака Руссо, когда общество на определенном этапе своего развития теряет четкую идеологическую поддержку в лице институтов религии, и права, и национальной идеи, что подталкивает с необходимостью людей к соглашению не ради «чего-то», а соглашению с невозможностью «иного». Таким образом, созданное человеком общество, начало довлеть над человеком. Теперь не он хозяин общественного процесса, он его заложник [3]. Человек вынужден подстраиваться под существующий общественный процесс и под отведенное ему в нем место, что не может не отражаться на его психологическом здоровье.

Побег в виртуальность – это способ избавиться от страха коммуникации, страха неудачи, страха непонимания. Новые способы информационного взаимодействия, которые становятся доступны подавляющему большинству населения развитых и развивающихся стран, приходят на помощь личности в ее побеге в виртуальность. Но где же может скрываться причина побега? Ведь если принцип реального бытия полностью обоснован личностью, то бегство в виртуальность не будет иметь для человека должного значения, как бесплотная попытка уйти от натуральной коммуникации в общественном процессе.

Мысль о том, что для современной личности принцип реальности поставлен под сомнение, находит

свое подтверждение как в объектах культуры, так и в гуманитарной мысли. Так, например, Мартин Хайдеггер, в своем трактате «Бытие и время» говорит буквально следующее: «Было отмечено: мы движемся всегда уже в некоей бытийной понятливости. Изнутри нее вырастает специальный вопрос о смысле бытия и тенденция к его осмыслению. Мы не знаем, что значит "бытие". Но уже когда мы спрашиваем: "что есть бытие?", мы держимся в некоей понятности этого "есть", без того, чтобы были способны концептуально фиксировать, что это "есть" означает. Нам неведомо даже горизонт, из которого нам надо было бы схватывать и фиксировать его смысл. Эта усредненная и смутная понятность бытия есть факт» [4].

Для личности бытие представлено лишь фактором наличествования. Если сам Хайдеггер ищет ответ на вопрос о бытии в самом вопросе, то в XXI веке такой подход актуален, лишь в теории философии. Для понимания отношения к принципу бытия и реальности личности, сегодня стоит признать, что даже, казалось бы, незыблемый факт наличествования поставлен под сомнение. Причиной этому служат несколько, на наш взгляд, важных факторов, позволяющих субъекту находить пути ухода от непосредственного мира реальности (борьбы, неудач, постоянной переоценки ценностей). Эти пути для субъекта открыли новые культурные институты.

Во-первых, в начале XX века появился первый и самый значительный – массовый кинематограф. Мы считаем его первым и главным институтом помощи в отчуждении людей от реального мира сегодня. Имея общие черты с художественным театром, он наполняет человека актуальными культурными кодами, и он же позволяет ему так же отчуждать реальность и черпать из себя необходимые для человека эмоциональные переживания и иллюзию полноты проживаемого времени. Массовое кино – носитель социальных паттернов. По мнению философа Славоя Жижека, массовый кинематограф представляет собой параллельную реальность, где реализуются подавленные повседневностью желания зрителя.

Во-вторых, появление компьютерных игр. Это – очень молодой и фактически неисследованный, с точки зрения социальной философии, культурный феномен. Нельзя отрицать его значение не только на социализацию личности сегодня, но и не принимать его как неотъемлемый элемент социальной жизни современного человека. Стоит заметить, что это очень динамично развивающаяся сфера, которая активно порастает новыми свойствами и функциями в жизни индивида.

На заре своего появления компьютерные игры представляли собой простейшие программы для проведения досуга, но уже тогда, и сразу же, обрели свою актуальную до сегодняшнего дня функцию. Современная компьютерная игра – плод работы всех социальных страт (от упаковщика до режиссера специальных эффектов). Она представляется для человека дверью в будущее и способом ухватиться за завтрашний день. Играя в актуальную компьютерную игру, он находится на гребне волны растущего потребления, поскольку главное свойство видеоигр – стремление к максимальной «реалистичности» ощущений от присутствия в виртуальном пространстве – действию.

В третьих, социальные сети являются самым молодым, но, бесспорно, очень эффективным способом ухода в виртуальность. Облегченная коммуникация позволяет восполнять натуральное общение с собеседником и ощущение его присутствия с помощью обмена сообщениями, фотографиями, видеозаписями и т.д. Также в социальных сетях присутствуют некоторые элементы общественного договора, социализации, культурной ценности и способы их выражения, понятные сообществу. Общественное приятие и одобрение выражается в количестве желающих коммуницировать в пространстве социальной сети с «аватаром», в одобрительных комментариях к странице «аватара» и т.д. Мы можем утверждать заявить, что для современной личности актуальность ее «аватара» в социальной сети играет далеко немаловажную, по ее представлениям роль.

Вышеперечисленные формы ухода от повседневности, которые и представляются для личности реальностью – закономерный процесс в современном обществе, где человек отчужден от большей части своей жизнедеятельности: от своего труда, желаний, фантазий и авантур. Мы считаем, что одним из значимых факторов развития этих институтов является увеличение уровня жизни и освобождением социально-ориентированного сообщества от тяжелого физического труда. Соответственно, «виртуальный мир», в который уходит личность – не что иное, как важный элемент контроля масс, который реализуется посредством создания этим сообществом значимого для них имиджа потребительской ориентации.

Литература:

1. Фуко М. История безумия в классическую эпоху. М., 2010. С. 104.
2. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 2011. С. 93.
3. Руссо Ж-Ж. Об общественном договоре. Трактаты. М., 1998. С. 32.
4. Хайдеггер М. Бытие и время. М., 2006. С. 80.

References:

1. Foucault M. *History of Madness in the Classical era.* M., 2010. P. 104.
2. Fromm E. *Escape from Freedom.* M., 2011. P. 93.
3. Rousseau J.-J. *On the Social Contract. Treatises.* M., 1998. P. 32.
4. Heidegger M. *Being and Time.* M., 2006. P. 80