

УДК 168.4

О. Н. Астафьева, д-р филос. наук, проф.

## СИНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ДИСКУРС СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ПРОЦЕССОВ

*Российская Академия государственной службы при Президенте РФ, Москва, Россия*

УДК 168.4

О. М. Астаф'єва

## СИНЕРГЕТИЧНИЙ ДИСКУРС СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ПРОЦЕСІВ

*Російська Академія державної служби при Президенті РФ, Москва, Росія*

Стаття присвячена вивченню сучасних інформаційно-комунікативних процесів і розгляду проблем, пов'язаних із соціокультурними трансформаціями.

**Ключові слова:** інформаційно-комунікативні процеси, соціокультурні трансформації, «віртуальна реальність», самоорганізація.

UDC 168.4

O. N. Astafyeva

## THE SYNERGETICAL DISCOURSE OF MODERN INFORMATION-COMMUNICATIVE PROCESSES

*The Russian Academy of Public Service at the President of the RF, Moscow, Russia*

Modern information-communicative processes are studied and the problems connected with sociocultural transformations are considered in the article.

**Key words:** information-communicative processes, sociocultural transformations, "virtual reality", self-organization.

В период резкой смены типов, форм и знаков общения и обращения, когда вербальное уступает свое первенство визуальному началу в передаче информации, а коммуникативные формы обрастают новыми ритуальными текстами, возникает ощущение, что Человечество движется в направлении поиска внешней простоты в культуре, избавляясь от переизбытка и сложности накопленного веками ее ценностно-смыслового багажа. Однако при всей как «кажмости», «ложности», так и «истинности» подобных утверждений не могут не остаться незамеченными лаконичность и «мимолетность» межличностного взаимодействия, активное перемещение общения в сферу сознания и погружение индивида в виртуальную реальность как вытеснение из его сознания живого мира. Происходящие изменения требуют глубокого всестороннего анализа и не могут быть решены в рамках одной статьи.

Тем не менее, попытаемся выявить круг наиболее актуальных проблем, связанных с социокультурными трансформациями, в разной степени оказывающими влияние на жизнедеятельность современного человека. Его составляют проблемы, которые не могут быть осмыслены на языке какой-либо конкретной дисциплины — только философии или только социологии, только культурологии (при всей ее интегративности)

и других наук, ибо эти проблемы относятся к классу междисциплинарных. Поэтому поиск ответов на вопросы, казалось бы, традиционно относящиеся исключительно к компетенции философско-культурологической сферы научного знания, не может осуществляться вне междисциплинарного диалога. Им создается особый синергетический дискурс, предполагающий открытость познавательного процесса возможностям иных наук и, соответственно, иных специализированных языков. Во многом благодаря этому дискурсу исчезают дисциплинарные расщепления, а осмысление проблемной ситуации становится более свободным, переводя исследование проблемы на трансдисциплинарный уровень. Одновременно решается сложная методологическая задача: срабатывает механизм самоограничения, и исследователю удается побороть соблазн дотошно исследовать специфику простого в сложном. В нашем случае — отказаться от анализа информационно-коммуникативных процессов на языке конкретной дисциплины, что неминуемо привело бы нас к односторонним оценкам объекта исследования в целом.

Изучение специфики современных информационно-коммуникативных процессов как процессов взаимодействия индивидов, групп и общностей в условиях «информационного взрыва»

(динамичное обновление форм создания, хранения и передачи информации, новых средств связи и технологий) является одной из междисциплинарных проблем.

Нами были выделены три типа исследовательских стратегий, в которых синергетика выступает в качестве ведущего инструмента познания социокультурных процессов: *коммуникативная (диалоговая)* стратегия, основанная на принципе взаимодействия разных наук, теорий и подходов, порождающая синергический эффект — открытие нового, ранее неизвестного; *теоретическое моделирование*, связанное с переносом схем и моделей синергетики, их адаптацией к иному материалу; *трандисциплинарная* стратегия как стратегия полилога, полифонического контрапункта, текста, открытого для сложного синтеза.

В методологии социального и гуманитарного знания формируется еще одно направление — синергетический дискурс как *особый тип дискурса*, продуцирующийся авторами, принимающими понятия и принципы синергетики как базовые для объяснения социокультурных явлений и процессов. Но синергетический дискурс выступает и *особым способом постановки и обсуждения проблем*, к которому обращаются разные авторы. Наконец, синергетика как сложная когнитивная система задает и *особый тип синергетического дискурса* — это мир труднопоставимых логик и метафорических отсылок с выходом на трандисциплинарный уровень, приводящий к результату, который только и мог возникнуть на пересечении разных когнитивных стратегий и языковых презентаций. Обращение к стратегии синергетического дискурса позволяет нам, не прибегая к жестким определениям и понятиям, используя разного рода метафоры, осмыслить в терминах синергетики реальность происходящих социокультурных изменений.

Актуальность познания этих процессов очевидна, ибо на стадии становления новой информационно-коммуникативной парадигмы общества важно понять, при каких режимах эволюционных процессов открываются и новые возможности для поддержания сложных спектров социокультурного пространства. Способность познания сложного возможна лишь в свободном поле логического становления, путем переходов от одного дискурса к другому, и это, как мы попытаемся показать в статье, создается междисциплинарностью синергетики.

#### **Рубеж веков: информационно-коммуникативный «взрыв» и его следствия**

Культура как открытая система, обладающая определенной степенью устойчивости и мощнейшими самоорганизационными возможностями, трудно предсказуема в направлениях своего развития. Ее новые типы, потенциально «запрограммированные» в прошлом, «прорастают» уже

в настоящем. Формируемая новая культурно-коммуникативная система с особым информационно-коммуникативным пространством — символическим универсумом, инсценирующим некую реальность, — один из показательных примеров. В определенном смысле возникает новая мифологическая реальность с особым набором экстралингвистических признаков, способствующих закреплению в массовом и индивидуальном сознании людей того, что описывается словами (или передается текстами) и принято как миф. Но виртуальная реальность современной культуры — это не только идеальное пространство «новых мифов», причем мифов в том понимании, какое характерно было для примитивных обществ — подлинное, реальное событие, носящее сакральный смысл и служащее примером для подражания, согласно Й. Хейзингу. Это иное сверхсложное образование — сетевая культура, складывающаяся стихийно и спонтанно на основе разнородных контактов людей — их нелинейных взаимодействий. Культура, основанная не только на знании, но и на виртуально-мифологическом сознании, которое включается в картину мира тех людей, существование которых сегодня в большей или меньшей степени связано с современными информационными системами. И в данном случае мифология в силу ее мощной логической организованности вновь, как и столетия назад, выступает программой регуляции (К. Леви-Стросс), а определение взаимодействий как нелинейных не является простой метафорой. Напротив, становится базовой характеристикой процесса формирования сетевой культуры в целом, который соответствует времени и культуре. И язык описания этого процесса — синергетика — вполне адекватен его сложности.

Понятие «сетевая культура» характеризует особую систему структурных взаимодействий в культуре информационного общества, становление которого во многом связывается с особой ролью информации, расширением коммуникативных взаимодействий, осуществляемых людьми через технические средства (массовой коммуникации, электронной техники и т. д.), путем различных современных технологий. Это понятие значительно шире « сетевого коммуникативного пространства», образуемого благодаря компьютерной сети Интернет — научно-технической феномену конца XX — начала XXI века.

Интерпретировать и объяснять процессы саморазрастания виртуальных пространств — медиа-пространств, информационно-коммуникативной среды Интернета, компьютерной виртуальной реальности — в рамках определенных дисциплинарных границ достаточно сложно и требует определения «границ» познания и познаваемости этих новых гибридных — «субъект-объектных» структур. Недостаточным оказываются и возможности языка философско-культу-



В числе участников Пригожинских чтений — видные украинские и российские философы. Слева направо: проф. К. Д. Делокаров, проф. Г. Б. Гутнер, проф. И. В. Ершова-Бабенко, проф. О. Н. Астафьева, проф. Л. П. Киященко, проф. В. И. Буданов, проф. П. И. Тищенко

рологического знания, еще столетие назад вполне справлявшегося с объяснением в его терминологии самых сложных явлений и процессов, происходящих в культуре. Кроме того, чтобы понять влияние этих пространств на индивидуальное и общественное сознание, увидеть искажение и мистификацию картины реального мира, складывающуюся у человека под их воздействием, необходимо одновременно погрузиться в эту среду и, сохраняя теоретический уровень обобщения, выступить в роли наблюдателя, эти процессы описывающего.

В основе культуры информационного общества заложен особый порядок производства, хранения, потребления и, что является не менее важным, — обмена информацией. Ее нестабильная конфигурация одновременно не исключает принятия ранее установленных человеком контактов как внешней, так и внутренней реальности. Парадоксально, но появление новых информационно-коммуникативных каналов в системе социокультурных взаимодействий не столько сблизило людей, сколько провело между ними четкую демаркационную линию. Для одних мир остался таким же, как и прежде, для других он наполнился новыми артефактами, образами, стилями и формами общения. Одни продолжают читать газеты, а другие в это время — путешествуют в голографическом измерении виртуального пространства. Сложность и специфичность времени, в котором сосуществуют разные люди и разные культуры, обуславливает появление новых проб-

лем, свидетельствующих о трудностях на пути освоения нового информационно-коммуникативного пространства. Не только Олвин Тоффлер рисует картины несовпадения норм поведения и жизненных правил, ценностей и идеалов, характеризующих людей традиционной культуры и людей периода Третьей волны, которая несет людям новые жизненные ритмы [1].

#### **Время интерактивных форм взаимодействия: была ли встреча?**

Обратимся к высказыванию Ж. Бодрийяра: «... реальность захватывается только тогда, когда наше тождество в ней теряется или накатывает на нас галлюцинацией нашей собственной смерти».

Информационно-коммуникативные взаимодействия современного человека осуществляются в многообразных формах реального и виртуального пространства не только как самоорганизующиеся процессы, но и подчиняясь определенным закономерностям социокультурной реальности. Поэтому установить определенный порядок или некие пропорции межличностных контактов, соответствующие рационально вычисленному благоприятному режиму для поддержания целостности человека, еще не удавалось ни в одном культурно-историческом периоде, ни при одном социальном режиме и т. д. Обмен информацией между людьми может осуществляться посредством разного рода контактов, однако их ценность не всегда определяется количественны-

ми показателями. Сегодня, когда информационный обмен приобрел огромные масштабы, когда состоялось «встраивание» Интернета в повседневность, живое общение стало еще большей роскошью. Сохраняют свое важное значение для человека и такие типы «общения», как внутренняя саморефлексия; внутренний диалог с воображаемым собеседником, автором или героем художественного произведения, но нельзя сбрасывать со счетов то, что в современном мире человек проводит большую часть своей жизни в специализированной культуре и, соответственно, потребление «деловой» литературы значительно превышает объемы «досугового» чтения, сокращает время встреч с миром искусства. Поэтому можно смело утверждать, что преобладающей коммуникативной формой является обмен информацией при помощи современных технологий и технических средств связи, поддерживающих нелинейность взаимодействий в информационно-коммуникативном пространстве современной культуры, и при всей кажущейся хаотичности контактов все они взаимообусловлены по отношению к каждому человеку. В этом проявляется самосогласованность человека с самим собой и с культурой, в которой он существует.

Так, на структуру и динамику обмена информацией влияет информатизация деловой сферы и профессиональной деятельности. Количественный рост коммуникационных связей человека связан с использованием сотовой телефонной радиосвязи и электронной почты. Это повышает оперативность деловых контактов между людьми, независимо от профиля их деятельности. Сегодня отсутствие адреса электронной почты в резюме автоматически указывает на пребывание человека вне дигитального (или цифрового) поля современной культуры. Это не только проблема имиджа, это — проблема коммуникации, так как электронная почта не конкурирует с телефонами, факсами, обычной почтой, SMS, Интернет-пейджерами, а серьезно дополняет информационно-коммуникативные ресурсы современного человека.

Эпоха непосредственных контактов между людьми сменяется эпохой интерактивных взаимодействий. С одной стороны, количество контактов увеличивается до бесконечности, с другой — смысловая наполненность и целевые установки таких коммуникаций не удовлетворяют в полной мере потребности человека в общении. Установлено, что у людей, включенных в сверхдинамичный процесс создания, сохранения, обработки и передачи информации, меняются фундаментальные структуры сознания — эмоции, память, воображение, рациональность и поведение в реальном мире. В связи с активным освоением человеком искусственной среды возникают серьезные этические проблемы (например, возможность перлюстрации корреспонден-

ции неизвестным множеством людей, внедрение в частное компьютерное пространство спамеров, открытость чата и т. д.) и проблемы, связанные с изменением принципов и форм коммуникативного взаимодействия. Неоднозначным остается отношение к «подмене» живого партнера по общению на его образ, создаваемый машинной компьютерной системой. Разрушение субъектности — один из результатов изменения принципов коммуникативной деятельности человека в реальном мире.

Таким образом, формирование информационно-коммуникативной среды сопровождается рядом противоречий. С одной стороны, современное человечество опутало всю планету единой информационно-коммуникативной «паутиной», с другой — каждый человек стремится укрыться от ее «всепроницающих щупальцев» в своем внутреннем мире, замыкаясь на самом себе, ограничивая формы своей социальности. Феномен «компьютерного отчуждения» — явление, порожденное социокультурной ситуацией конца XX века. Ее нестабильность и утрата человеком опор в социокультурном пространстве усилили интерес к компьютерной технике, которая позволяет человеку одновременно быть открытым миру, сохраняя при этом пространство своего жизненного мира.

Коммуникативные связи — своеобразное поле, включающее разные формы существования и изменения знаково-символических и функциональных объектов. Понять, как человек чувствует себя в плотной информационной среде и насколько трансформируются модели его поведения в условиях расширяющихся каналов передачи информации, изменений норм и правил, целей и содержания процессов взаимодействия с другими людьми, непросто. Способен ли современный человек поддерживать языковую и речевую практику или визуально-текстовые контакты полностью удовлетворяют его потребности в общении?

С одной стороны, использование в коммуникативном процессе технических информационных и передающих средств расширяет возможности межличностного взаимодействия. С другой стороны, сохраняя свое значение (целенаправленного общения, процесса передачи и восприятия информации и т. д.), коммуникации при помощи электронных средств связи приобретают специфический характер. Чтобы выявить их суть, обратимся к рассмотрению общения в сетевом пространстве и коммуникаций в компьютерной виртуальной реальности.

На современном этапе развития информационно-коммуникативных систем общение посредством электронных сетей привлекает человека своей нейтральностью и безоценочностью, в силу чего это уже не духовная связь субъектов, не их диалог. Более того, в межличностном обще-

нии, как историко-культурном локусе детерминации суверенности индивида, происходит формирование способностей индивида, т. е. проявляется его свобода. Преодоление социальности как ограничения — это не уничтожение социальных норм, поскольку они являются условием нормального существования людей, а устранение надындивидуальной обезличенности норм [2].

Но, по мнению современного человека, «общение» с другими людьми посредством компьютера — это процесс обмена информацией, и он очень удобен, так как может не иметь социальных последствий и именно в этом видится его суверенность от социального бытия. В формировании этики «безответственности» кроется опасность за будущее поколение, которое лишается упорядоченности в надындивидуальных нормах. Не в полной мере осознается и иллюзорность безграничных возможностей в становлении личности посредством информационно-коммуникативной деятельности через формы видео- и компьютерной культуры. Напротив, во многом они ограничивают развитие деятельных способностей человека, приучают его к алгоритмизации и симуляции, к общению с другими людьми на основе алгоритмов, однообразных правил и линейных монотонных операций [3].

На первый взгляд, благодаря появлению интерактивных сред человек раздвигает рамки своего социокультурного пространства, свободно общается с незнакомыми людьми, т. е. совершает такие действия, которые в реальном мире для многих людей никогда не могли бы состояться. Однако постепенно у человека стираются грани между экраном монитора и реальным миром. Растет потребность в «обманке», как искусственному миру (но не артефактов в духе Бодрийера), а *иной* реальности — от ослабления связей с реальным миром, связанного с распадом иерархической организации пространства. Психологически сложное состояние меняет структуру его социального поведения и трансформирует духовный мир. Только работая на компьютере, человек ощущает себя свободным, тогда как в реальном мире его сопровождают отчуждение, одиночество. Человек находит в виртуальном пространстве компьютера все то, что он хочет найти, чтобы чувствовать себя свободным, в то время как в социокультурном пространстве видит вынужденный или навязанный обществом вариант бытия. Эта «захваченность» приучает человека к восприятию реального мира как искусственно созданного — что-то наподобие театральной постановки.

Человек всегда ищет выход в мир если не личностных отношений, то хотя бы в мир искусственно моделируемых жизненных (или ирреальных) ситуаций, взаимодействия, в определенной степени восполняя потребность в общении, творчестве, воображении, игре. Это требует от него

проявления деятельностного начала, но под воздействием «обманки» человек утрачивает и свою базовую потребность в общении. «Ослабление хватки реального через эксцесс видимостей реального», — так определяет Ж. Бодрийер вторичное состояние и аллегорическое сходство обманки как ироничного симулякра. Отчего же столь привлекательно виртуальное пространство как новая обманка? Соблазн ... рождается от радикального налета видимостей, от жизни, предваряющей способ производства реального мира. Это — поиск недостающего измерения, сокращающего дистанцию между реальностью и ее двойником [4]. Но если бы это было только лишь обольщение пространства, в котором существует человек, знаками пространства! Это неминуемо грозит изменением его самого, «становится источником умопомрачения», и уже нельзя не заметить преобладание в обществе не активно-воспринимающего и креативного модуса личности, а пассивного и потребительски-развлекательного, того самого — зачарованного разного рода обманками. Такие симптомы свидетельствует о приближающейся смене культурной парадигмы в обществе.

Изменение личностных типов вполне соответствует тому социокультурному сдвигу, который произошел в современном обществе. Суть одного из его показателей заключается в переходе от элитарного к массовому и связано с феноменом «вовлечения». Исследователи данной проблемы объясняют это тем, что процессы индустриализации, технизации и урбанизации способны довести функции социума до автоматизма и тем самым усилить деиндивидуализацию, духовную зависимость, отчуждение человека [5]. Происходящий разрыв ценностных межсубъектных отношений, когда человек уже не нуждается в другом человеке, но более всего испытывает потребность в технике, приводит к тому, что игровые функции культуры начинают пронизывать все сферы социального бытия. Подмена серьезно трансформирует социокультурную сущность игры, не оставляя места жизни. Компьютерные игры становятся основной формой удовлетворения потребности в коммуникации и общении, а киберпространство с его анонимностью коммуникаторов позволяет человеку выстраивать собственную сеть взаимодействий.

Однозначно ответить на вопрос о полноценности коммуникативного акта в виртуальных пространствах сложно, так же как и считать его общением подлинным. Даже самая современная программа, заложенная в компьютерную систему, не способна передать рефлекссию, отразить истинную гибкость мышления человека, т. е. не обладает тем, чем зачастую направляется ход процесса общения (эмоциями, интуицией). Ведь не только логически-рациональным путем, но и благодаря предвидению, предчувствию и т. д.

человек в реальной действительности выстраивает свои взаимоотношения с другими людьми, корректирует социальное поведение, восприятие и оценку определенных жизненных ситуаций.

Скорее можно утверждать, что вырабатываемая под воздействием техники особая система ценностей и ценностных установок не способна быть универсальной хотя бы в силу различия возрастных, социально-демографических, внешнеэтнических и других характеристик ее потребителей. Однако преобладание стандартизированных приемов и «обезличенных» ценностных реакций, набор рациональных клише для определенных ситуаций действительно способны нарушить процесс воспроизводства индивидуальности, духовной личности. Отсутствие живого общения человеческих сознаний приводит к разрушению мира человеческого в культуре и в самом человеке.

**Коммуникация — общение;  
общение — коммуникация;  
инверсия как утрата человечности**

Переоценка традиций, приемов и технологий, развитие экранной культуры и знаково-графических средств описания, объяснения происходящего в мире способствуют утверждению новой культурной парадигмы в обществе, формированию нового стиля и образа жизни, особого типа ментальности. Говоря об усложнении коммуникаций в современном обществе, не учитывается их упрощение во внутреннем личностном пространстве [6]. Человек, существование которого переходит на иной уровень, быстро осваивает новые каналы и типы коммуникаций. Согласно К. Ясперсу, подобная эволюция естественна. Об этом свидетельствует развитие культуры, сопровождающееся постоянным расширением уровней и принципов коммуникации. Если ранее на уровне «наличного эмпирического бытия» коммуникации подчинялись принципам полезности, то на другом уровне в бытии человека уже было представлено сознание («предметное сознание»), которое по своей истинности явилось общим для всего человечества. Только на самом высоком уровне бытия человека осуществляются коммуникации в сфере духа. Отдельный человек видит в этом смысле своего существования как часть социального целого и определяется им. Но подняться до экзистенциального общения — самосознания, безграничной коммуникации смог только человек, достигший определенного культурного уровня развития. Научно-технический прогресс, определяющий векторы современной культуры, грозит лишить человека этой коммуникативной свободы.

Техника нравственно индифферентна, считает К. Ясперс, поэтому человек утрачивает навыки экзистенциальной коммуникации, становится управляемым и взаимозаменяемым. Только культура, и особенно язык, способны поднять

человека до уровня самосознания [7]. Однако и это образуемое экзистенциальное пространство также является в высшей степени виртуальным, хотя именно в нем человек получает возможность оценивать самого себя, свою жизнь и свои действия.

Познание своего «я» и «прорыв к трансценденции» возможен в процессе общения, где происходит соотнесение экзистенции с «другой экзистенцией», которое П. Гайденко характеризует как отношение, возникающее между двумя индивидами, которые связываются друг с другом, но должны сохранять свои различия, которые идут навстречу друг другу из уединенности, но знают об этой уединенности лишь постольку, поскольку они вступают в общение [8].

Проблема общения как проблема межличностных коммуникаций, к решению которой обращалось множество представителей философско-культурологического направления (М. М. Бахтин, В. С. Библер, М. Бубер, В. Дильтей, М. С. Каган, А. Ф. Лосев, Г. Марсель, Э. Мунье, С. А. Франк, Л. Фейербах, Ф. Шлейермахер, К. Ясперс и др.), — одна из сложнейших. Потребность в общении как особой форме взаимоотношений, свободной от разного рода зависимостей, как условия творческой активности по-разному проявлялась в диалогах античной драмы и в движении мысли Сократа [9], в диалогах с богом [10], в разных пониманиях личностного внутреннего мира [11], в отношении к другому бытию [12]. В общении подчеркивается открытость, нацеленность на духовное сближение, на диалог, который является «прорывом» в мир отношений, а не формально-кибернетических взаимодействующих объектов, связь которых описывается определенной функцией.

Во всех типах субъект-субъектных отношений человек всегда участвует в формировании вирту-



Старшему преподавателю кафедры психологии Одесского института МАУП А. И. Гусеву и профессору кафедры психологии ОНУ им. И. И. Мечникова В. И. Подшивалкиной есть что обсудить

ального пространства, которое диалогично по своей природе. Но это диалог иного рода, ибо информационно-коммуникативное пространство компьютерной виртуальной реальности и Интернета отличается от виртуальных реальностей, порождаемых в Диалоге как субъект-субъектном общении. В последнем из указанных возникает эффект синергичности как результат отношения качественно различных целостностей. Диалог понимается как динамическое двуединство, онтологическое место встречи меня и Другого, где результатом диалога становится постижение смысла. Синергичность — это та вершина диалога, на которой человек достигает состояния, позволяющего ему не замечать границ между реальным и воображаемым, между прошлым и будущим, между жизнью и смертью. Это то состояние, которое соответствует Диалогу личностей, а не функциональному взаимодействию социальных агентов.

Высказываются предположения, что большинство наших современников уже не нуждается ни в достижении синергичности в общении, ни в Диалоге как полифоническом процессе познания — деятельности, связанной с участием Другого.

Таким образом, современные информационно-коммуникативные взаимодействия действительно отличаются от Диалога, но не заменяют общения как культурную ценность человеческого бытия. Более того, они значительно трансформируют понимание общения как одной из форм связи человека с человеком, предполагающей высокий уровень самосознания, избирательность и свободу в выборе субъектов общения.

#### **Компьютерная виртуальная реальность как возможность самопрезентации Другому**

Компьютерная виртуальная реальность в определенной степени способствует организации внутреннего диалога человека и рассматривается как интерактивная среда, в которую включена личность (как автор и участник общения). Более того, она актуализируется и выстраивается самим субъектом — пользователем специального электронного образования — целенаправленно. Не потому ли «общение» с умным компьютером («виртуальный диалог») сегодня становится все более привлекательным для человека, чем разговор с неинтересным собеседником? Не в смене ли ценностных установок на понимание общения как необходимой человеку нравственно-эстетической потребности в диалоге и любви кроется причина особой привлекательности интерактивных информационно-коммуникативных систем для современного человека?

Это предполагает осознание необходимости решения профессиональной задачи (тренировка, медицинские цели и т. д.) или желания вхождения в виртуальную реальность для участия в развитии событий виртуального мира. Состояния

человека на разных этапах становления компьютерной виртуальной реальности неодинаковы. По мере погружения человек, выстраивая желаемый для него мир, заранее предполагает, что он будет населен другими субъектами. Как правило, даже в виртуальном пространстве он всегда стремится избавиться от одиночества. Однако специфика коммуникационного процесса в компьютерной виртуальной реальности заключается в возможности общения с разными типами «собеседников» — виртуальными или консультативными образами [13]. Они отличаются друг от друга по модальности реальности и по ее статусу.

Образ виртуального собеседника — это образ отсутствующего объекта, который переживается, чувствуется, представляется как образ реально присутствующего человека, — именно между ним и виртуалом осуществляется процесс информационно-коммуникативного взаимодействия. Виртуальная реальность воспринимается как реально существующая, и все действия человека соотносятся с действиями виртуального образа.

Здесь уместно будет напомнить, что новоевропейская «диалоговая традиция» базируется именно на некотором интерперсональном «между», как исходно заданных отношениях «Я» с «Ты», то есть принятии первичного «бытия-вместе», реализуемого в языке и речи. Эта исходная ситуация, благодаря которой «Я» и «Ты» могут вступать во взаимные, действительно равноправные отношения [14]. Диалог, который возникает у виртуала («Я») с созданным героем (своим «Ты»), обнаруживает эту сферу «между», и под воздействием воображения происходит становление события. Актуальность коммуникации задается самим субъектом, и он воспринимает Себя-Другого как свое полноценное «Я». Компьютерная виртуальная реальность в этом смысле только слегка приоткрывает завесу над тайной новизны самого себя. В процессе коммуникации личность учреждается в качестве частности, ей приписывается логический статус третьего лица — он, она. На этом уровне личность не утверждает себя в качестве сущности, способной обозначить себя, а выступает в качестве одной из сущностей, о которых мы говорим, на которую ссылаемся. Таким образом, в основе идентификации коммуникативной личности лежит не «это — я или мое», а «это — относится ко мне». Чтобы идентифицировать себя, личности следует выбрать тот или иной имидж [15]. Таковы законы виртуального пространства.

Каждый человек имеет опыт нахождения в виртуале. Дело в том, что возникновением виртуальных образов характеризуется детский период развития человека. Уже тогда у человека возникает восприятие тождественности соположения реальностей, которое сохраняется в скрытой форме на протяжении всей жизни. В компьютерной виртуальной реальности это проявляется не

только во внутренних эмоционально-психологических состояниях, но и может отражаться на внешних действиях человека. Происходит переход человека в неналичную ситуацию, которая переживается человеком как реально существующая.

Чаще всего возникают консуетальные образы, т. е. образы в компьютерной виртуальной реальности воспринимаются как спонтанно порожденные образы субъективной реальности, отсутствующие в константной реальности. Психика человека отслеживает изменения своего состояния, поведение в компьютерной виртуальной реальности рефлексивируется. В таких случаях перед человеком открываются большие возможности направлять ход внутреннего диалога и регулировать результаты коммуникации. Такой тип интерактивного взаимодействия ранее не был известен человеку, ибо в эзотерических, религиозных мирах он всегда был несвободен по отношению к Богу, Учителю и т. д. Компьютерная виртуальная реальность открывает новые пути, позволяющие человеку выстраивать собственное видение той или иной ситуации, проигрывать ее по несколько раз и влиять на ход развития. С подобными принципами интерактивности человек сталкивался в некоторых формах современного театра. Например, в «радикальном» театре подразумевается реальная включенность зрителя в процесс создания самого произведения [16]. Но только по мере расширения мира техники, прежде всего систем коммуникаций — телефонных и электронных сетей, возрастает число людей, для которых диалоги с консуетальными образами воспринимаются как нормальное явление.

Человек, вступающий в процессы интерактивного взаимодействия посредством телевидения, радиотелефонных систем, включающийся в обсуждение научных проблем и откровенный разговор через систему Интернет, подготовлен к такого рода коммуникациям. Эти типы интерактивного взаимодействия сосуществуют с субъективными формами, когда человеком осуществляются внутренние диалоги с образами, отсутствующими в реальной действительности.

Процесс общения с воображаемыми людьми основан, подобно художественному воображению, на допущении определенной степени условности. Возможности восприятия себя и другого понимались М. М. Бахтиным как «я единственный из себя исхожу, а всех других нахожу — в этом глубокая онтологически-событийная разноточность» [17]. Согласно концепции М. М. Бахтина, диалог может создаваться и с воображаемыми людьми — не только героями произведений, но и с автором. Вообще он считал, что «соприкосновение с любым предметом культуры становится спрашиванием и беседой, то есть диалогом» [18]. А диалог — это способ взаимодействия сознаний. На обращенность культуры во-

вне указывал и В. С. Библер. Ее сквозная адресованность в иное (и вполне земное) бытие «означает острую необходимость быть *навек* вне собственного бытия, быть в ином мире». Поэтому, по его мнению, в культуре возникает «замкнутое в плоти произведений несовпадение автора (индивида) с самим собой. Все мое сознание преобразуется этой обращенностью “извне” — “в меня” своего “другого Я”, моего насущного *читателя* (зрителя, слушателя...), таким насущным “другим Я” (“Ты”) оказывается *автор* произведения культуры. Это *несовпадение, эта возможность видеть “со стороны” мое собственное бытие*, как бы уже завершенное и отдаленное от меня в произведении, это и есть изначальноное основание идеи *личности*» [19].

Таким образом, даже в компьютерной виртуальной реальности человек не утрачивает своей диалогичности и главным для него является не осознание дивергенции реальностей, а установление взаимодействия и взаимопонимания между «Я» и «Ты».

Смысл бытия — внимать другому и «вбирать» в себя его «другость». Но эта «другость» в самом себя приходит через осознание «чужого слова во мне как слова чужого». Техника, на наш взгляд, дает человеку и иную возможность — произвести замену «своего Другого» на «Другого-чужого» как полное отстранение от своего «Я». Независимо от этих двух указанных типов, происходит преодоление мира «опыта» и осуществляется вхождение в мир «отношений». Для М. Бубера через взаимодействие (как бы отношение «субъект-субъект») человек становится «Я». Тем самым М. Бубер признает «физический» мир необходимым человеку. Однако без Оно человек не может жить, но тот, кто живет в мире Оно, перестает быть человеком» [20]. «Я» и «Ты» всегда познаются в диалоге, где происходит признание этого Другого «своим иным», узнавание Другого, «наделенного голосом». «Голос» понимается М. Бубером не дословно, а очень широко: это может быть и «присутствие», и «молчание».

Таким образом, диалогический принцип является онтологическим, так как имеет дело с основным отношением между человеком и бытием. И хотя М. Бубер подчеркивал, что реальность одна, это не мешало ему видеть четыре типа бытия: мир «вещей в себе», мир абстрактного пространства и абстрактного времени (физический мир), мир духа и мир отношения. Поэтому человек — «величайшая из амфибий» — живет в двух средах и не может жить ни в одной из них, не живя в то же время в другой. Господство Оно и забвение Ты в современном мире М. Бубер воспринимает как синоним отчуждения, так как человек не может постоянно жить в мире «Ты».

Другой как отчужденный образ самого себя, который как бы заново присваивается, — это процесс, сопровождающий любого человека, не-

зависимо от включенности или невключенности в компьютерное виртуальное пространство, ибо это — пространство бессознательного, но посредством компьютера впервые обретающее определенные формы.

Исходя из сказанного, создание виртуального «Ты» в компьютерной виртуальной реальности можно рассматривать как попытку человека преодолеть отчуждение в современном мире. Но эти отношения нельзя считать ни подлинно человеческими отношениями, ни отношениями с образами субъектов на экране. Это состояние «*между*», которое становится новой формой преодоления одиночества через создание нового альтернативного бытия. Виртуальное пространство становится территорией «между», где и состоит диалог. В нем могут принять участие как реально существующие люди, так и любимые персонажи литературных произведений, герои фильмов и т. д. Их «вторая жизнь» в Интернет-пространстве развивается на специальных сайтах. Например, огромной популярностью пользуются сайты, посвященные Штирлицу, Чапаеву. Привлекателен для молодых сайт FANDORIN.ru (Эраст Фандорин — виртуальный сыщик XIX века, герой романа Бориса Акунина), «Официальный сайт Эраста Петровича» (т. е. посвященный конкретному герою романа) и т. д.

Виртуальная реальность диалога перестраивает парадигму мышления, корректирует психику человека. Возможности вхождения в состояние «существования без четких границ» могут быть описаны философской категорией «снятия». «В данном контексте снятие может объяснить появление нового качества, в котором представлены два ранее взаимодействующих. Например, зеленый цвет — не синий и не желтый, но в снятом виде содержит в себе то и другое. Бытие этого «снятого» качества (зеленый цвет, возникающий при смешении синего и желтого) можно именовать виртуальным (Д. В. Пивоваров). Новое качество далеко не всегда предсказуемо на основе анализа исходных взаимодействующих качеств и возникает неожиданно для наблюдателя» [21]. Также непредсказуемы последствия виртуальных диалогов как взаимодействия с самим собой или виртуальным собеседником.

Виртуальная реальность сети является одной из форм самовыражения человека, которая не достигается им в социальном пространстве. Это происходит через включение в информационно-коммуникативную деятельность разных партнеров. Каждый человек как индивидуален, так и социален, поэтому оставаясь один на один с компьютером, ищет возможности самореализации в квазисоциуме. Социальность проявляется через желание установить коммуникативные отношения с другими людьми, вступить с ними в контакт. Даже если это желание не связано с реальной личностью, а предполагает интерактив-

ное взаимодействие с незнакомыми людьми через систему Интернет.

Признание за компьютерной виртуальной реальностью игрового начала предполагает понимание ее внутренней диалогичности, форма выражения которой может быть различной, например условной, и принадлежать миру одного субъекта. Здесь уместно напомнить мысль Ж. Лакана, что бессознательное — это речь Другого [22], так как человек включается в игру с самим собой. Понимание этого происходит не всегда, поскольку виртуальное пространство — это особый тип информационно-коммуникативного пространства, разворачивающийся нелинейно во времени, через выстраивание многообразных связей и все более глубокое вхождение человека в состояние виртуала. Учитывая, что в сознании человека всегда присутствует, согласно В. С. Библеру, «внутренний диалог», перед человеком раскрывается удивительная возможность общения со своим «Я-Другим».

Во многом от самого человека зависит, какая будет выстроенная им виртуальная реальность. Так, в виртуальном пространстве Сети и сами акторы виртуальной реальности, и модели взаимодействия по желанию каждого участника (без обязательного декларирования своего решения) могут осознаваться либо условными, либо восприниматься адекватными жизненной реальности. Согласия на коды и типы коммуникации не требуется, так как выход в Сеть — это уже демонстрация готовности к коммуникации.

Если в реальной жизни общение выстраивается как субъект-субъектные отношения либо отношения между субъектом и субъектами, то в виртуальном пространстве реальный субъект всегда единственен, остальные участники коммуникативного пространства всегда «воображаемы», и это является еще одной особенностью коммуникативной деятельности в виртуальном пространстве. Так возникает виртуальный полилог между виртуальными субъектами. Если же коммуникации происходят в Интернет-пространстве, то «виртуальные» собеседники получают возможность при обоюдном желании перенести взаимоотношения в реальный мир.

Однако познать личность через Интернет-пространство достаточно сложно. «Онлайновые» (в реальном времени) полилоги в специально созданных в сети коммуникационных пространствах — «Чате» и «Аське» посредством «компьютерного новояза»: унифицированно-лаконичных фраз, отдельных слов и символических знаков, не способны передавать языковую сложность речи, смысловую наполненность пауз речи и жестов, интуитивность понимания и чувственность восприятия, т. е. всего, чем наполнено живое общение. Говорить о полноценных диалогах также является большим преувеличением, ибо в них почти отсутствуют непредсказуемые повороты,

отвлечения, недосказанности. Креативное начало процесса взаимодействия, как правило, невысоко. Тем не менее это не мешает пробуждению дружеских чувств, возникновению привязанностей. И хотя в виртуальном сетевом пространстве нет жестких этических границ, нет частной территории, тем не менее каждый имеет право отреагировать на обращение к другому человеку. «Мимолетность» отношений (по О. Тоффлеру), имеющая место в социокультурной реальности, также находит отражение и в среде пользователей Интернета. Хотя деструктивное начало воспринимается как краткое, временное состояние, а процессы созидания всегда более продолжительны и очевидны, нельзя не помнить, что разрушение личности начинается с мелочей и не может быть «на время». Поэтому черты деструктивизма, которые несложно обнаружить и в виртуальной реальности как разновидности игры, — одна из оборотных сторон увлечения иными реальностями [23]. Уникальность формы и интерактивность взаимоотношений — факторы, обеспечивающие успех коммуникации и тягу к виртуальному общению среди подростков. Не случайно в сетевом пространстве процветает мифологичная («игровая») идентичность, складывающаяся из набора преставлений о себе. В частности, в пространстве Интернета живут и обмениваются символическим капиталом симулякры, имеющие телесность — особый тип людей, экспериментирующих в воображаемой реальности, воспринимаемой ими как подлинная социокультурная реальность. «Вживаемость» подростков в виртуальный мир столь велика, что даже способна привести к деструкциям, при которых выход в жизненный мир и социальное пространство будет восприниматься как разрушение своего мира, а не игровая ситуация, предполагающая неустойчивость и временную ограниченность.

#### **Компьютер в роли посредника и канала коммуникации**

Если Интернет может быть отнесен к средствам, обеспечивающим коммуникацию отсутствующих, то можно ли рассматривать «виртуальную реальность» как надличностную форму коммуникации? Сегодня Интернет — это уже не только сложная транспортно-информационная система, саморазрастающийся гипертекст, а глобальная самоорганизующаяся система, интегративное виртуально-реальное пространство высокой размерности, в строительстве которой участвуют миллионы жителей планеты. Кроме того, компьютерные сети Интернет можно рассматривать как особый тип посредников коммуникации, существование которых в современной культуре является, по мнению Н. Лумана, обязательным. Рассматривая учреждения современной культуры, которые служат преобразованию невероятной коммуникации в вероятную, Н. Луман

предлагает использовать понятие «посредники». Он считает такое определение правомерным, ссылаясь на работу Т. Парсонса «Политика и социальная структура». В ней Т. Парсонс относит к посредникам технику, технические средства, служащие расширению коммуникации отсутствующих, называя их «символически генерализированными посредниками обмена (“media of interchange”)».

Н. Луман уточняет значение и роль трех различных видов посредников обмена:

— языка, обеспечивающего понимание коммуникаций на надиндивидуальном уровне и служащего основой для дальнейших коммуникаций;

— посредников распространения, включающих формы фиксации информации;

— и, наконец, символически генерализированных посредников обмена, которые в сфере социальных систем не ограничиваются только средствами массовой информации, а включают в себя множество посредников (деньги, власть, ценностные ориентации и др.), через которые реализуется цель коммуникации. Последние возникают в условиях не вполне известных ситуаций, т. е. в те моменты, когда техника распространения информации начинает обеспечивать возможность выхода за пределы непосредственного взаимодействия участников к неизвестному числу лиц, не участвующих в нем. Более того, сложность ситуации заключается в том, что успех коммуникации уже не зависит от непосредственного участия в процессе.

Такое понимание новых условий достижения успеха коммуникации позволяет Н. Луману прийти к выводу, что современная культура развивается благодаря изменениям в технике коммуникации в новых условиях. Ускорение изменений наращивает темпы преодоления возникающих невероятностей коммуникации: время обуславливает выбор того, что протекает быстро, хотя и увеличивает невероятность достижения [24].

Обратим внимание на тот факт, что ученый не упоминает о компьютерах, электронных сетях и Интернете, несомненно обладающих расширенными возможностями для успешного проведения коммуникационного взаимодействия. Более того, имеющих на сегодня не только статус «интерактивных», но и действительно обеспечивающих успех процессов взаимодействия. Чем это может быть обусловлено?

На наш взгляд, ответ на этот вопрос можно найти у самого Н. Лумана, который подмечает, что «когда коммуникация выходит за круг участвующих в ней лиц, понимание усложняется, а отказ от нее упрощается» [24]. С периода освоения письменности, выведшей коммуникацию за пределы круга участников, ограниченного в пространстве и во времени, участие в коммуникации предполагало не только мастерство общения, но и наличие определенной практической аргумен-

тации. Приняв форму законов «взаимовозрастающих сложностей», «взаимного усиления невероятностей», такой подход базируется на следующей установке: к постоянному улучшению взаимопонимания между людьми нет прямого пути. И дело здесь не только в условиях коммуникации, представляемой Интернетом. Создавая систему информационно-коммуникационной сети, человечество не столько упростило процессы взаимодействия, сколько сделало их более динамичными, сложными, перевело в режим нелинейности.

Обратим внимание, что классическая европейская философия исходила из первичности устной речи по отношению к письму как посреднику в коммуникации. По этому поводу Ж. Деррида говорит, что тем самым установился приоритет инструментальной функции письма — функции переводчика речи, которая выступала как важная фоногенетическая субстанция. Она представляла из себя систему: слышание (понимание) — себя-говорящим [25]. Компьютер находится сегодня на переходной стадии от использования его «инструментальной» функции (назовем ее простой) к обретению им некой новой ценностно-смысловой сущности (сложной). В сетях формируется собственная внутренняя логика коммуникации.

Подобно тому, как устная речь отличается от письма как фонографического средства, «компьютерные тексты» далеко не идентичны традиционным письменным. Их сравнительный анализ позволяет некоторым исследователям считать фиксируемую компьютерами речь упрощенной, лишённой семантической нагруженности. Однако это относится не ко всем типам текстов, так как при действительно имеющей место лаконичности, «сленговости», компьютер не снижает глубины коммуникационного процесса, сохраняя индивидуальные начала вступающих в коммуникацию. Расширяется функциональная палитра каждого знака — зачастую он несет на себе и более глубокую смысловую нагрузку, ибо выступает в функции жеста, эмоциональной реакции, значения (в данном случае речь идет не о «чате»).

Письмо, согласно Ж. Деррида, это «след», «скольжение по смыслу» [25]. На наш взгляд, подобное определение правомерно использовать по отношению к «компьютерному письму», которое включает в себя язык как основу коммуникационного взаимодействия. Однако главное отличие передаваемой посредством компьютера речи заключается в формируемой новой семантической модели культуры. Культуры, которая обладает и формирует иную традицию передачи информации. Культуры, в которой компьютерное письмо в силу технического несовершенства современной техники, ограниченного круга приобщенных к этой культуре и владеющих соответствующими техническими средствами если и не уступает по объему, то постоянно стремится рас-

ширить пространство «киллобайтов», придав ему содержательно-смысловое наполнение. Нелинейность развертывания текстов делает их непохожими на книжные тексты.

Книга — как один из важных информационно-коммуникативных каналов — утратила в сетевом пространстве свою вещность, но приобрела новые возможности визуального, мультимедийного решения текста и его нелинейной структуризации. «Диалогичность» книги расширилась до интерактивности писателя-читателя-героя-критика и т. д. Переход от тысячелетней книжности к бурно растущей компьютерной «безбумажности» получает самые неоднозначные оценки в научной литературе [26]. Однако в целом, исходя из того, что вещественное бытие книги многомерно, делается вывод, разделяемый и нами, что она не растворится в виртуальном континууме информационного общества, а изменится по своим функциональным, социально-экономическим и эстетическим аспектам, лишь частично будет замещена электронными носителями [27]. Уже сегодня в новых условиях коммуникации и новых форматах рождается «сетература» — литература сети «Интернет» [28]. В виртуальном пространстве информационно-коммуникативных сред возникают новые интегративные феномены, которые занимают «срединное» положение между искусством и неискусством. Поэтому формирующийся современный художественно-технический комплекс выступает не только показателем важного значения техники, которое она занимает в системе, но и знаменует появление новых жанров и видов художественно-эстетической деятельности: мультимедиапродукция, компьютерная литература (художественные гипертексты), аватары (нечто среднее между компьютерной игрой и интерактивным театром), компьютерная виртуальная реальность, видеоинсталляции, лазерные картины и т. п. Ранее в этот комплекс вошли дизайн, некоторые жанры экранных видов искусства, реклама, клип-продукция, музыкальные и киноримейки и т. п.

Таким образом, в настоящее время сетевая структура Интернета порождает множество информационно-коммуникативных сред, основными признаками которых является интерактивность и художественно-эстетическое решение, что позволяет свободно обращаться с любым из объектов в пространстве и времени, модифицировать его, причем творцом может стать любой из пользователей Интернета — профессионал или дилетант. С этим связано формирование эстетики виртуальности, которая концентрирует свое внимание на автономизированных симулякрах, создающихся в трехмерных киберпространствах, исследовании принципов нелинейного, виртуального монтажа (эффекты многосложных наложений, морфинга, проницаемости вещного мира и т. д.) [29].

Интерактивность как явная предпосылка успеха коммуникации, не зафиксированная в традиции, выступает как незакрепленная инновация, не сближающая людей, скорее — разделяющая их. В этом проявляется гетерогенность современной культуры, ядро которой трудно обнаружить: индивидуальность, доведенная до непонимания. Обозначенные аспекты позволяют некоторым исследователям оценивать современные культурные процессы как однонаправленные, идущие навстречу техницизму. Подобная категоричность не нова в философии культуры: вызревание, порождение, осмысление, принятие или отторжение новых форм культуры всегда требует определенного времени.

На наш взгляд, негативная оценка развития технических средств, образующих информационно-коммуникативный пласт современной культуры, которая достаточно часто дается не только в средствах массовой информации, но и в научной литературе, выносится без признания факта формирования нового типа и стиля культуры. В частности, утверждения о тотальном превращении культуры в текстуру свидетельствуют о пренебрежительном отношении к рациональной и технической деятельности, являющейся важным показателем динамики цивилизационного развития. Конечно, в этом заключается противоречивая сущность культуры по отношению к жизни, природе, ко всему естественному миру, частью которого является человек, но который также остро нуждается и в развитии мира искусственного.

Действительно, в сетевой культуре выстраивается определенная стилевая структура, конституирующая особое ценностно-смысловое поле, которое пересекается с иными существующими моделями жизнедеятельности, не нарушая при этом свободы выбора человеком любого другого пути. Выбор становится основой самопроектирования человека, он обеспечивает его самоидентичность. Поэтому нельзя однозначно утверждать, будто бы целостность человека как единство ментально-поведенческих и духовно-практических проявлений и целостность культурного мира насильственно разрушается под воздействием техносферы. То, что информационно-коммуникативные сети становятся каналами миграции культурных смыслов и влияют на процесс самоидентификации субъекта культуры — это очевидно. Более того, бессмысленно спорить по поводу усиления значения нового «компьютерного» стиля в современной культуре. Он действительно становится основой языковой системы информационного типа культуры и порождает ее структурные и смысловые изменения, дает начало новому циклу идентификаций, активизирует общение различных форм культурной идентичности [30]. Поэтому информационно-коммуникативное пространство разрастается в огромный квазисоциум, где взаимодействуют

люди, устанавливаются связи между различными стилями, трансформируется стилевая палитра современной культуры как самоорганизующейся целостности. Около девяти миллионов пользователей электронной почты и Интернета в России активно участвуют в формировании этого киберпространства. Эти люди меняются, они становятся другими, нежели остальные сто тридцать миллионов, способствуя утверждению и тиражированию нового стиля в системе культуры, обеспечивая переход к новому типу культуры.

Нельзя не учитывать, что создание технологии виртуальной реальности свидетельствует о желании человечества развивать интерактивные формы коммуникации подобно модели «субъект-субъект», позволяющие человеку осуществлять межличностное общение. Конечно, сохранить зону «трансцендентного», феноменологическую природу коммуникативного акта очень трудно, особенно в условиях массированного продвижения новой техники и технологий. Поэтому по отношению к виртуальному пространству Интернета так же применимо понятие «посредник», по аналогии со средствами массовой информации, т. е. инструментом, расширяющим коммуникацию до неприсутствующих. При таком понимании информационно-коммуникативное пространство, действительно, становится огромным квазисоциумом.

Завершая, повторим, что информационно-коммуникативные среды, и в частности сетевое виртуальное пространство как ценностно-смысловое поле современной информационной культуры, уже не предполагают установления диалога в его классическом понимании, ибо «виртуальный диалог» отличается от известного «внутреннего диалога» и рассматривается как нелинейные (микроскопические) взаимодействия, позитивность результатов которых зависит от возможности реализации «дружеских интерфейсов» между человеком и информационными системами. Новый тип сложности не может быть познан вне человеческой интуиции и эмоций [31], поэтому относить людей, подолгу «зависающих» в Интернете, к примитивно устроенным «кибергам» более чем некорректно. Значительная часть из них расширяет свои культурные ресурсы за счет новой информации и знания.

Современный мир не может отказаться от информационных технологий. Но означает ли эта масштабная технизация культуры тотальное исключение духовных компонентов из человеческой жизни выстраиванием ложного аттрактора? В конечном счете, каково будущее культуры, зависит от самого человека.

Процессы самоорганизации сетевого пространства, выстраивая новый тип всемирной коммуникации, задают новый тип сложности, определяя социокультурные изменения и трансформацию сферы трансцендентного в чело-

веке. Это позволяет сделать вывод, что антропосоциокультурная система меняет уровень устойчивости, приближаясь к пороговому состоянию — границе хаоса и порядка. Согласно «закону сохранения сложности», требуется создание необходимых параметров порядка и неформальных преобразований системы, чтобы помочь человеку адаптироваться к новым формам культуры.

Информатизация, будучи сложным интеграционным социокультурным процессом, стимулирует непрерывное и сверхбыстрое технологическое обновление общества. Это порождает огромное множество новых, неизвестных ранее проблем, трансформирует формы и направленность социализации и инкультурации, в целом — жизненный мир человека. Исследование процесса становления личности в информационно-коммуникативных средах свидетельствует об усиливающихся рисках и опасностях, связанных с изменениями уровня информационно-психологической безопасности человека в современном мире. Культурная среда, окружающая современного человека, предельно мозаична, она формируется из разных форм культуры, которые способствуют созданию определенной картины мира и особой художественно-эстетической реальности. «Обживая» компьютерную виртуальную реальность, человек изменяет свой внутренний мир, духовно-этические установки, в целом — тип мироотношения и миропонимания.

Интенсификация процессов распространения информационно-коммуникативных сетей обостряет исследовательский интерес к изучению виртуальных миров. Современная культура при помощи специальных технических средств и технологий открывает перед человеком новые виртуальные пространства — интерактивные информационно-коммуникативные среды. Пространство этих миров развивается подобно сложной самоорганизующейся системе, в которую включен человек, регулярно черпающий из этого пространства виртуальные ресурсы. Значение виртуальных реальностей разного типа не сводится только к расширению познавательных потребностей человека; влияние этих виртуальных пространств во многом определяет бытие человека в реальном мире, расставляет новые социокультурные акценты, от которых зависит дальнейшее развитие человечества.

Создание сети Интернет, динамичной широкомасштабной искусственной информационно-коммуникативной среды, обозначило веху в развитии информационной культуры. Изменение объективных и субъективных условий коммуникации трансформирует общесоциальные и индивидуальные ценностные ориентиры, средства и формы общения людей. Сохраняя потребность в общении, в процессе которого индивид утверждает себя как личность и реализует себя как нравственное существо, современный человек утрачи-

вает способность к живому, непосредственному общению, ибо в условиях «прединформационного» типа культуры рождаются не только новые коммуникативно-информационные формы, но складывается иной тип субъектов общения.

Культурная практика основывается на многообразии быстро сменяющихся, реально сосуществующих текстов культуры, которые складываются в целостность по принципу дополнительности. Процесс информатизации, расшатывая структуру прежних форматов целостности культуры (книжной — письменной, окончательно сложившейся в XIX веке, и экранной — аудиовизуальной, сформировавшейся к середине XX столетия), формирует новую целостность компьютерной культуры, основанной на интерактивном взаимодействии. Однако чрезмерное насыщение информационно-коммуникативного пространства техникой и засилье разного рода технологий инициируют появление новых артефактов и паттернов, которые не получают достаточного временного лага для их перехода из новаций в традиции. Это способствует усилению ситуации мозаичности, фрагментарности, бессвязности и полиморфности. В свою очередь, самореферентность и аутопойезис информационно-коммуникативных систем предполагает снятие хаоса и порядка — одновременного восприятия и отторжения информации, в результате которого рождается ответ на поступающую информацию.

Учитывая значительную роль техники в определении социокультурного климата современного общества, необходимо продолжить поиск путей взаимодействия людей с миром специализированных форм культуры и технических систем, направленных на сохранение гуманистической компоненты общественной жизни.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. *Тоффлер О.* Футурошок / О. Тоффлер. — СПб. : Лань, 1997.
2. *Туровский М. Б.* Отражение в культуре антиномий нравственности / М. Б. Туровский // *Философские основания культурологии.* — М. : РОССПЭН, 1997. — С. 192–93.
3. *Марков Б. В.* Человек в пространстве культуры / Б. В. Марков. — СПб., 1997. — С. 191.
4. *Бодрийяр Ж.* Соблазн / Ж. Бодрийяр, пер. с фр. А. Гарджи. — М., 2000. — С. 116–127.
5. *Ильин В. В.* Человек в мире / В. В. Ильин, А. С. Панарин, Д. В. Бадовский // *Политическая антропология.* — М., 1995. — С. 23.
6. *Каган М. С.* Эстетика как философская наука / М. С. Каган. — СПб., 1997. — С. 77.
7. *Ясперс К.* Истоки истории и ее цель / К. Ясперс // *Смысл и назначение истории.* — М., 1991.
8. *Гайденко П.* Человек и история в свете философии коммуникации К. Ясперса / П. Гайденко // *Человек и его бытие как проблема современной философии : сб. статей.* — М., 1978. — С. 129.
9. *Лосев А. Ф.* Платон. Аристотель / А. Ф. Лосев, А. А. Таха-Годи. — М., 1993. — С. 94–95.

10. Франк С. А. Личность и мировоззрение Ф. Шлейермахера / С. А. Франк // Речи о религии: Монологи. — СПб., 1994.
11. Фейербах Л. Сущность христианства / Л. Фейербах // Сочинения. Т. 2. — М., 1995; Фейербах Л. Основные положения философии будущего / Л. Фейербах // Сочинения. Т. 1. — М., 1995.
12. Бубер М. Два образа веры / М. Бубер. — М., 1999.
13. Носова Т. В. Соположение реальностей / Т. В. Носова // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 11. — М.: Изд-во «Путь», 2000. — С. 7.
14. Бирюкова Г. М. Воображение и комплементарные способы осмысления природы диалога / Г. М. Бирюкова // Традиции и новации в современных философских дискурсах. — СПб., 2001.
15. Дворецкая Е. В. В поисках утраченного смысла: фабрикация кумиров / Е. В. Дворецкая // Российская массовая культура конца XX века. — СПб., 2001. — С. 62–63.
16. Арто А. Театр и его двойник / А. Арто. — М., 1993. — С. 68–69.
17. Бахтин М. М. К философии поступка / М. М. Бахтин // Философия и социология науки и техники: ежегодник. 1984–1985. — М., 1986. — С. 137.
18. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. — М., 1979. — С. 229.
19. Библер В. С. Культура. Диалог культур / В. С. Библер // На гранях логики культуры: Книга избранных очерков. — М.: Русское феноменологическое общество, 1997. — С. 226–227.
20. Buber M. I and Thou / M. Buber. — N. Y., 1971. — P. 85.
21. Микешина Л. А. Новые образы познания и реальности / Л. А. Микешина, М. Ю. Опенков. — М., 1997. — С. 201.
22. Качалов П. В. Лакан: заблуждение тех, кто не считает себя обманутым / П. В. Качалов // Логос. — 1992. — № 3. — С. 178–180.
23. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Э. Берн. — Л., 1992. — С. 253.
24. Луман Н. Невероятность коммуникации / Н. Луман // Проблемы теоретической социологии. Вып. 3. — СПб., 2000. — С. 43–54.
25. Деррида Ж. Конец книги и начало письма / Ж. Деррида // Интерциональность и интертекстуальность. — Томск, 1998. — С. 220.
26. Соколов В. Г. «Публичка» в проекте смысловой экспертизы / В. Г. Соколов // Смыслы культуры: материалы междунар. науч. конф. — СПб., 1996. — С. 145–167.
27. Ваганов А. Краткая феноменология Всемирной Паутины / А. Ваганов // Общество и книга: от Гутенберга до Интернета. — М., 2000. — С. 73.
28. Конрадова Н. Феномен непрофессиональной Интернет-литературы: проблемы нормы и ее нарушения (на примере жанра любовной прозы) / Н. Конрадова // Творение — творчество — репродукция: художественный и эстетический опыт. Вып. 16. — СПб., 2003. — С. 161–167.
29. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. — СПб.: Изд-во «Алетейя», 2000.
30. Устюгова Е. Н. Стиль и культура: опыт построения общей теории стиля / Е. Н. Устюгова. — СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2003. — С. 197–199.
31. Майнцер К. Сложность и самоорганизация. Возникновение новой науки и культур на рубеже века / К. Майнцер // Синергетическая парадигма: Многообразие поисков и подходов. — М., 2000. — С. 70.

*Передплацуйте  
і читайте  
журнал*

# ІНТЕГРАТИВНА АНТРОПОЛОГІЯ

У ВИПУСКАХ ЖУРНАЛУ:

**Передплата приймається  
у будь-якому  
передплатному пункті**

**Передплатний індекс 08210**

- ◆ Методологія інтегративних процесів
- ◆ Генетичні аспекти біології та медицини
- ◆ Патологічні стани і сучасні технології
- ◆ Філософські проблеми геронтології та геріатрії
- ◆ Дискусії