

Социокультурный аспект Интернет-коммуникации

В данной статье рассматриваются социокультурные аспекты принципиально нового феномена – виртуальной среды, порожденной распространением средств массовой информации в обществе и их проникновением практически во все сферы жизни общества. Информатизация общества и его урбанизация являются неотделимыми друг от друга процессами. Изучение основных форм виртуального взаимодействия на материале российских и западных исследований и теоретических работ позволяет выявить характеристики виртуальности, а также сопоставить их с параметрами «реального» пространства и времени. Интернет порождает совершенно новую культуру, отличающуюся своими характеристиками – фактически, создает новое социокультурное пространство.

Каждый день мы совершаем те или иные действия, вольно или невольно вступаем в контакт с окружающим миром, передаем или получаем информацию, обмениваемся вербальными или невербальными знаками. Так или иначе, каждый из нас участвует в процессе коммуникации. В общем виде коммуникацию можно рассматривать как «разновидность взаимодействия между субъектами, опосредованного некоторым объектом. В процессе любого коммуникационного акта коммуникатор и реципиент осознанно преследуют три основных цели: 1) познавательную – распространение (коммуникатор) или приобретение (реципиент) знаний и умений; 2) побудительную – стимулирование других людей к каким-либо действиям или получение нужных стимулов и формирование мотивации предстоящего действия; 3) экспрессивную – выражение или получение определенных эмоций и переживаний» [Василенко, 2005].

Внедрение новых информационных технологий практически во все аспекты жизни общества является одним из факторов формирования информационного общества. Процессы глобализации и информатизации общества неразрывно связаны друг с другом. (Известный немецкий ученый У. Бек писал, что «пространственная матрица мира открывает возможность ориентации каждому человеку, независимо от того, в какой точке глобуса он (или она) находится. Благодаря современным средствам коммуникации глобализация осуществляется в принципе без затруднений» [Бек, 2001, с. 304]).

Важную роль в этом играет глобальная сеть Интернет (который некоторые ученые даже ставят в один ряд с такими глобальными открытиями человечества, как письменность или книгопечатание), особенностью которой является не только создание условий для массовой коммуникации, но и

формирование принципиально новой формы социального взаимодействия, другого социокультурного пространства, которые оказывают значительное влияние на «реальные» аспекты жизни человека – такие, как работа, учеба, досуг и т.д. Однако американских философ-футуролог Э. Тоффлер в книге «Шок будущего» обращал внимание на чрезвычайно быстрый темп культурных и политических изменений в современном мире, и реакция человечества на них зачастую носит характер шока, разрушительного стресса и дезориентации [Toffler, 1970]. В этих новых условиях человек вынужден подстраиваться под скорость изменений в обществе, иначе он рискует испытать адаптационный срыв.

Интернет представляет собой новую информационную среду современной культуры, которая «формирует новые коммуникативные практики, новый тип мировосприятия и новый образ жизни. Развертывание интернета в социокультурной сфере имеет противоречивый характер: через приобщение к киберкультуре происходит как централизация, так и децентрализация национальных, региональных и прочих видов культуры» [Михайлов, 2003]. Интернет является не только фактором ускорения технологического прогресса, но и «провокатором» различных инновационных тенденций, а также ценностно-смысловых и рефлексивных проявлений культуры. Интернет способен объединять и комбинировать различные аспекты других средств массовой коммуникации (например, визуальные, звуковые, печатные или видео), и скорость распространения информации в данном случае значительно превышает традиционные формы обмена данными. В то же время, являясь частью СМИ, Интернет обладает присущим им универсализмом тематики и жанрового разнообразия информации. Кроме того, благодаря таким свойствам, как мультимедийность и гипертекстуальность, Интернет способен сделать информацию более богатой не только по изобразительно-выразительным характеристикам, но и более полной и объемной.

Масштабы этого процесса и влияние его как на человека, так и на все общество переоценить довольно сложно. Достаточно сказать, что Интернет-коммуникация породила целый ряд новых терминов – например, «виртуальный мир», «блоги», «чаты», «торренты» и т.д. Исследователь Л. Иванов полагал, что «языковые средства этой функциональной разновидности языка характеризуются определенным набором уникальных (или практически уникальных) лексических или грамматических характеристик, которые могут быть легко выделяемы, формализуемы и образуют единый прагматический комплекс» [Иванов, 2003]. В англоязычной научной парадигме для обозначения такой новой формы языка принято использования следующих терминов: e-language, e-talk, netspeak, weblish и т.д. [Thurlow, 2001]. Функционирование такого языка отделено от других форм коммуникации, поскольку его осуществление возможно исключительно при помощи технических средств. С появлением и распространением Интернета изменились и методологические принципы социокультурных отношений в обществе и средствах передачи знаний и традиций, стали возникать новые термины и понятия: так, к примеру, французский политический теоретик Р. Дебре предлагал широкий спектр

понятий и подходов для объяснения изменений в процессах коммуникации, и впервые ввел термин «медиология» [Дебре, 2009].

Основными форматами общения в Интернете являются электронная почта и системы мгновенного обмена сообщениями, форумы, блоги, чаты, виртуальные конференции, дискуссионные группы и др. А такие приложения, как виртуальные лаборатории и университеты, медицина, системы сетевого мониторинга и управления, по мнению некоторых исследователей, на данный момент являются наиболее перспективными направлениями работы в глобальной сети [Васенин, 1997]. Как правило, английский язык присутствует во всех подобных формах взаимодействия между людьми в сети, он выполняет функцию посредника, который объединяет представителей разных стран и культур – таким образом, пространство Интернета приобретает межнациональный и межкультурный характер. Кроме того, «неуклонно растет объем функциональной информации, доступной во «всемирной паутине», – электронные каталоги товаров, радио и телевизионные программы, новости, коммерческая информация, реклама, различные бюллетени, литературные произведения, развлекательные страницы и пр.» [Сметанина, Маслова, 2009].

Термин «виртуальность» интуитивно ассоциируется у нас с чем-то воображаемым, порожденным фантазией человека. В самом широком смысле под виртуальностью понимается «все, что создано и существует, не будучи актуализированным в физическом мире» [Ионин, 2004, с. 397]. Понимание феномена виртуальности менялось с течением времени: поначалу его использовали в физике для описания «мнимых» качеств объектов, позже – в компьютерных макромоделях, а затем – для обозначения любой репрезентации реальности, не имеющей физических аналогов. «Виртуальная реальность - это место, где встречаются другие реальности (природа, социум, психический мир человека), и способ, каким они взаимопроникают друг в друга. Для каждой эпохи характерны свои специфические разновидности виртуальной реальности. Киберпространство как современная разновидность виртуальной реальности отличается спецификой своего субстрата и всепроникающим характером социопреобразующего потенциала» [Михайлов, 2003]. Понятие же *виртуальный мир* можно определить следующим образом: «это иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир некоей имитационной системой, способной формировать соответственные стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени» [Воронович, 2004, с. 15]. Д. Иванов называет технологии виртуальной реальности симуляционными технологиями, при воплощении которых происходит замещение реального исполнения социальных ролей симуляцией, создается образ реальных атрибутов институциональности [Семенов, 2000].

Интернет-общение представляет собой специфическое проявление массовой культуры. Культуру Интернета отличают собственные характеристики – нормы, язык и т.д. Возникает принципиально новый тип восприятия времени – *реальное* время. «Реальное время – это время, релятивизирующее все прочие членения времени. Когда речь идет о коммуникации в реальном времени,

имеется в виду, что субъективное восприятие длительности, ни стандартизованное время трудовых ритмов, ни всякое другое не играют никакой роли. Реальное время – момент синхронизации передатчика и реципиента» [Ионин, 2004, с. 404]. В условиях такого реального времени информация означает фактически перенесение реципиентов из среды «обычной» повседневности в сферу информационной (виртуальной) реальности. Однако описание общества в данном случае создается не только новостями и сообщениями, в нем участвуют также реклама и развлечения, причем в этих областях описание общества опосредовано нашими индивидуальными установками и готовностью к коммуникации, т. е. весьма косвенным образом [Луман, 2006, с. 145].

Вовлеченностью человека в процесс виртуальной коммуникации определяется новый горизонт интегрированного сознания. Коммуникация в данном случае представляет собой не просто акт отправки сообщения и даже не его содержание как таковое, это триединство информации (содержания), сообщения (передачи содержания) и понимания [Луман, 2006]. Французский мыслитель Ж. Бодрийяр в книге «Система вещей» писал (правда, в отношении телевидения, но, думаю, логично было бы перенести его мысль и на распространение Интернета – фактически, философ предсказал изменения, которые повлекли за собой процессы внедрения информационных средств в сферу человеческой жизни вообще и быта в частности), что массовая коммуникация и порождаемые ею образы разрушают сцену домашнего, внутреннего, приватного пространства-времени: «Сегодня сцены и зеркала больше нет; вместо них появились экран и сеть. Вместо отраженной трансцендентности зеркала и сцены существует некая неотражающая, имманентная поверхность, на которой разворачиваются операции – гладкая операциональная поверхность коммуникации» [Бодрийяр, 1995, с. 210]. Таким образом, с возникновением телевидения уже начинается процесс разрешения прежней системы бытового общения между людьми: несмотря на то, что экран также собирает вокруг себя членов семьи, все внимание он привлекает к себе, живое общение между людьми практически сходит на нет. Однако в данном случае все же сохраняется некоторая степень человеческого взаимодействия и ощущения причастности к общему семейному действу. Следующим шагом, полностью разрушающим ауру семейного очага, становится распространение Интернета, изолирующего членов семьи друг от друга (достаточно вспомнить байки о том, что созвать семью к ужину из соседних комнат проще всего электронной почтой – как говорится, сказка – ложь, да в ней намек). Бодрийяр также приходит к выводу, что количество информации постоянно увеличивается, а вот ее осмысления становится все меньше, что приводит к доминированию в обществе виртуальных моделей.

Отношение разных философов к распространению Интернета и развитию средств массовой коммуникации было, однако, различным – так, например, мнение американского мыслителя М. Маклюэна, напротив, сводится к тому, что развитие средств массовой коммуникации имеет весьма благотворное влияние как на индивида в отдельности, так и на все общество в

целом. Противоположную точку зрения высказывали философы франкфуртской школы Т. Адорно и М. Хоркхаймер, которые полагали, что в ситуации ускоренного развития средств массовой коммуникации человек превращается просто в марионетку (однако в данном случае не стоит забывать, что Адорно и Хоркхаймер действовали в рамках логики постиндустриального общества, то есть их представляли себе общество как систему институтов и стереотипов, социально-историческая реальность. Развитие же средство массовой коммуникации в дальнейшем способствовало трансформации этой реальности в нечто эфемерное, нестабильное). И если теоретики постиндустриального общества говорили об отчуждении человека в социальную сферу, то в эпоху господства Интернета отчуждение происходит в виртуальное пространство.

Одними из наиболее важных характеристик Интернет-коммуникации являются ее опосредованность, анонимность и дистанционность. Всемирная сеть создает условия для коммуникации между людьми, находящимися на огромном расстоянии друг от друга и в разных часовых поясах. Социальные сети, форумы, системы быстрого обмена сообщениями создают среду анонимного общения, где пользователь может в любой момент присоединиться к обсуждению или же покинуть его, примеряя при этом любые маски и играя любые роли. Кроме того, такого рода коммуникация коренным образом меняет структуру и восприятие текста – к примеру, наличие ссылок и возможности непосредственного редактирования текста не только облегчает работу с ним, но и трансформирует привычное представление о «книжном» тексте в совершенно иную плоскость. Филолог Е. Галичкина выделила несколько наиболее значимых аспектов Интернет-дискурса: «электронный сигнал как канал общения; виртуальность; разделенность в пространстве и во времени; опосредованность (осуществляется с помощью технического средства); высокая степень проницаемости; наличие гипертекста; передача эмоций, мимики, чувств с помощью «смайликов»; специфическая компьютерная этика» [Галичкина, 2001, с. 73-74].

Интернет-среда формирует принципиально новую, специфическую культуру, характеризующуюся нематериальностью взаимодействия участников действий, условностью параметров (т.е. искусственностью объектов и возможностью их легко изменять), а также эфемерностью – способностью свободного входа и выхода из виртуальной реальности. Структура средств массовой и интернет-коммуникации обособляется от существующей в обществе социальной системы благодаря тому, что она имеет свой собственный бинарный код, а информация быстро устаревает. В этих условиях средства массовой коммуникации не позволяют обществу «уснуть», поддерживают его готовность критически воспринимать что-то новое и неожиданное: «Масс-медиа “соответствуют” ускоренному внутреннему движению других функциональных систем — экономики, науки и политики, которые постоянно ставят общество перед новыми проблемами» [Луман, 2006, с. 47-48].

Исследователь О. Захарова пишет, что «человечество вступило в новое «осевое время», характеризующееся становлением «электронно-компьютерной» культуры — маркера информационного общества. Подобно предшествующим

типам развитие информационной культуры основано на взаимосвязи и взаимозависимости научно-технических достижений и трансформации ценностно-смысловых оснований» [Захарова О.]. Системообразующими факторами этой новой культуры являются все возрастающая потребность в информации, связанная с социальной и культурной динамикой общества, а также связь с внешним миром с помощью сетевых «нитей». В информационной сфере этой новой социокультурной среды на первый план выдвигаются требования актуальности и новизны преподносимой информации, локализации контекста, а также формирования готовой моральной оценки описываемого.

А. Сычев в работе «Юмор в Интернет-коммуникации: социокультурный аспект», указывая на возможность обмена мнениями и столкновения различных точек зрения в Интернет-среде, сравнивает виртуальную жизнь с карнавальным сознанием средневековья (в трактовке М. Бахтина) и выделяет у них много общих черт: например, доступность и всеобщность подобных форм взаимодействия, свободных от контроля власти; превалирование игровой формы поведения в сетевой коммуникации, а также отмена иерархических отношений и нивелирование статусных различий собеседников. Благодаря сети пространство личной жизни с легкостью включается в публичное пространство, массовость сливается субъективной доверительностью. Игровой характер Интернет-общения проявляется не только в возможности быстрой смены масок и ролей, но также и виртуального окружения [Сычев, 2004, с. 109-122]. Уже упоминавшийся выше философ Ж. Бодрийяр в романе «Америка» называл человека, приверженного такого типа культуры как «телематического»: «Он — оператор виртуальности, и его действия нацелены на информацию и коммуникацию; в действительности речь идет о том, чтобы испытать все возможности программы, подобно тому, как игрок пробует все возможности игры» [Бодрийяр, 2000, с. 39].

Российский исследователь Н. Прохорова в научной работе под названием «Социокультурные аспекты феномена виртуальной коммуникации в русскоязычной сети Интернет» пишет, что в процессе глобализации телекоммуникационная сеть Интернет становится не просто проводником технологических инноваций, которые связаны со скоростной передачей информации и коммуникаций, но также и создателем в духовной жизни и культуре современного общества новой универсальной компьютерной культуры как одного из проявлений массовой культуры, с унифицированностью ее восприятия обществом американского образца [Прохорова, 2006]. Интернет-культура налагает ряд ограничений на специфику социальных взаимодействий в среде виртуального общения, расширяя при этом возможности интерактивности в киберпространстве.

В среде виртуальной коммуникации достаточно четко просматривается полярность двух основных элементов социальной системы организации жизнедеятельности человека — индивидуальный и групповой. Однако социальные различия в Интернет-среде сворачиваются, и возникает пространство для диалога языков и культур — так, С. Михайлов пишет, что

«развертывание интернета сопровождается такими тенденциями в социальной сфере, как формирование глобального типа социальной целостности, снижение значимости прошлых форм коллективного сознания, усиление «атомизации» общества. Триединство этих тенденций свидетельствует о формировании новой социальной структуры. Сетевая организация общества является альтернативной (иерархии и рынку) формой организации социума» [Михайлов, 2003].

Список литературы.

1. Бек У. Что такое глобализация? Ошибки глобализма - ответы на глобализацию / Пер. с нем. А. Григорьева, В. Седельника; Общ. ред. и послесл. А. Филиппова - М.: Прогресс-Традиция, 2001.
2. Бодрийяр Ж. Система вещей. – М.: Рудомино, 1995.
3. Бодрийяр Ж. Америка. – СПб., 2000.
4. Василенко Д.В. Коммуникация: психологический аспект. Сборник научных трудов Северо-Кавказского гос. тех. ун-та. Серия «Гуманитарные науки» №2 (14), 2005.
5. Воронович Б.А., Торукало В.П. Глобализация как социокультурный процесс//Поиск. - 2004. Вып.1.
6. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках. Дис. канд. филол. наук. – Астрахань, 2001.
7. Дебре Р. "Введение в медиологию". - М.: Праксис, 2009.
8. Захарова О. Информационная среда как основа формирования информационной культуры. – Интернет-ресурс <http://oad.rags.ru/vestnikrags/issues/issue0208/020807.htm/>
9. Иванов Л.Ю. Язык в электронных средствах коммуникации // Культура русской речи. – М.: Флинта – Наука, 2003.
10. Ионин Л.Г. Социология культуры. Учеб. пособие для вузов / Л.Г. Ионин; Гос. ун-т – Высшая школа экономики. – 4-е изд., перераб. И доп. – М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2004.
11. Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2006.
12. Михайлов С. Интернет как социальное явление: Дис. канд. филос. наук: 09.00.11: Ульяновск, 2003 169 с. РГБ ОД, 61:04-9/117-9.
13. Сметанина Ю., Маслова Е. Интернет как информационное, языковое и социальное явление и его роль в глобализации и локализации мировых языков.- Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. 2009, №1.
14. Сычев А. Юмор в Интернет-коммуникации: социокультурный аспект // Философия, наука, культура. М., 2004. Вып. 6.
15. Прохорова Н.С. Социокультурные аспекты феномена виртуальной коммуникации в русскоязычной сети Интернет: Дис. канд. социол. наук: 22.00.06 Москва, 2006 177 с. РГБ ОД, 61:06-22/341.
16. Thurlow C. The Internet and language // Consice Encyclopedia of Sociolinguistics, Elsavier, 2001.
17. Toffler A. Future shock, 1970.