
И. И. БУЛЫЧЁВ, А. Н. КИРЮШИН

О БАЗИСНЫХ ЛОГИКО-ФИЛОСОФСКИХ КОНСТАНТАХ ТЕОРИИ КОММУНИКАЦИИ

Алгоритм изложения категории (теории) коммуникации является общим с другими философскими понятиями, отличаясь в то же время своим конкретным содержанием. Этот единый логический алгоритм, как мы его понимаем, предполагает предварительное уточнение сущности исходной категории (в данном случае категории коммуникации). Затем необходимо выполнить три теоретико-методологических требования, а именно исследовать: 1) атрибуты; 2) стороны основного (диалектического) противоречия; 3) структуру коммуникации¹.

В чем заключается *сущность* коммуникативной деятельности? Соответствующие представления достаточно разнородны, но при этом значительное число отечественных специалистов (среди них Г. С. Пшегусова, Е. Н. Юхвид и многие другие)² склонны сводить ее к информационной. Эта теоретическая парадигма разделялась и разделяется многими авторами. В то же время немало тех, кто указывает на факт колоссальной потери информации при некоторых сопутствующих коммуникации условиях. Так, В. М. Снетков отмечает, что потери информации могут составлять при стрессовых состояниях до 80 %³.

¹ Булычёв, И. И. Основы философии, изложенные методом универсального логического алгоритма. – Тамбов: Тамбов. гос. ун-т, 1999. – С. 5.

² Пшегусова, Г. С. Социальная коммуникация: сущность, типология, способы организации коммуникативного пространства: дис. ... д-ра филос. наук. – Ростов н/Д., 2003; Тихонова, С. В. Социальная мифология в коммуникационном пространстве современного общества: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. – Саратов, 2009; Юхвид, Е. Н. Социально-философский анализ информативно-коммуникативной системы общества в концепции М. Маклюэна: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – М., 2007; Михайлова, Т. Л. Системный подход в коммуникативистике // Вестник Нижегородского ун-та. Серия «Социальные науки». – 2007. – № 3(8). – С. 64–71; Ионов, А. С. Социально-философский анализ проблемы исследования коммуникативной деятельности: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – М., 2006 и др.

³ Снетков, В. М. Психология коммуникации в организациях. – СПб., 2000.

М. С. Каган отмечал популярность информационного подхода в Европе еще в 60-х гг. прошлого столетия. Данная парадигма интерпретирует коммуникацию как «любой обмен информацией между динамическими системами или подсистемами этих систем»⁴. Смешение данных двух видов человеческой деятельности присуще исследователю медийной коммуникации М. Маклюэну, который понимает коммуникацию предельно широко, включая в нее любое человеческое взаимодействие, чем бы оно ни было опосредовано⁵. Технологии коммуникации раскрываются через конструкт «расширения органов чувств», то есть человеческого тела⁶. Подобного рода совместное «вынесение» части своего тела способствует установлению отношений, то есть коммуникации. В таком случае под коммуникацией понимается не столько передача информации, сколько установление связи, некой «совместности». Именно совместное «знание», или «код», в теории другого исследователя – М. Кастельса – делает возможным установление «связи», коммуникации, в рамках которой генерируются и передаются «сообщения»⁷.

Информационный подход является удобной номологически-дедуктивной моделью объяснения упрощенного функционирования ряда взаимосвязанных социальных процессов. Не исключая возможности применения некоторых положений теории информации при описании фактора коммуникации, важно все же не смешивать и не отождествлять эти два родственных и одновременно специфических вида человеческой деятельности. Природа феноменов информации и коммуникации далеко не одинакова. Обмен информацией – необходимое, но недостаточное условие коммуникации⁸. Описание последней требует привлечения дополнительных (в частности, эмоциональных, социально-психологических) концептов

⁴ Каган, М. С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. – М., 1988.

⁵ Маклюэн, М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. – Жуковский: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003. – С. 29.

⁶ Там же. – С. 59.

⁷ Кардинская, С. В. Самоактуализация социального воображаемого в фигурах рекламной коммуникации // Визуальные аспекты культуры: сб. науч. ст. / под ред. В. Л. Круткина. – Ижевск, 2006. – С. 76.

⁸ Черникова, Д. В. Коммуникация и управление в аспекте синергетики: дис. ... канд. филос. наук. – Томск, 2004; Матяш, О. И. Что такое коммуникация и нужно ли нам коммуникативное образование // Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://www.russcomm.ru/rca-biblio/m/matyash01.shtml>

и теоретических конструктов. Коммуникативное влияние есть не что иное, как психологическое воздействие одного коммуниканта на другого с целью изменения его поведения. Эффективность коммуникации измеряется именно тем, насколько удалось такое воздействие. Следовательно, при обмене информацией происходит изменение самого типа отношений, который сложился между участниками коммуникации. Ничего похожего не происходит в «чисто» информационных процессах. Коммуникативное влияние как результат обмена информацией возможно лишь тогда, когда человек, направляющий информацию (коммуникатор), и человек, принимающий ее (реципиент), обладают единой или сходной системой кодификации и декодификации.

Это особенно важно потому, что коммуникатор и реципиент в коммуникативном процессе постоянно меняются местами. Всякий обмен информацией между ними возможен лишь при условии, что знаки и, главное, закрепленные за ними значения известны всем участникам коммуникативного процесса. Только принятие единой системы значений («тезаурус») обеспечивает возможность партнеров понимать друг друга. Все дело, однако, в том, что, даже зная значения одних и тех же слов, люди могут понимать их неодинаково: социальные, политические, возрастные особенности могут быть тому причиной. Еще Л. С. Выготский отмечал, что мысль никогда не равна прямому значению слов. Поэтому у общающихся должны быть идентичны – в случае звуковой речи – не только лексическая и синтаксическая системы, но и одинаковое понимание ситуации общения. А это возможно лишь в случае включения коммуникации в некоторую общую систему деятельности.

В условиях человеческой коммуникации могут возникать совершенно специфические коммуникативные барьеры. Они не связаны с уязвимыми местами в каком-либо канале коммуникации или с погрешностями кодирования и декодирования, а носят социальный или психологический характер. С одной стороны, такие барьеры могут возникать из-за того, что отсутствует понимание ситуации общения, вызванное не просто различным языком, на котором говорят участники коммуникативного процесса, но различиями более глубокого плана, существующими между партнерами. Это могут быть социальные, политические, религиозные, профессио-

нальные различия, которые не только порождают разную интерпретацию тех же самых понятий, употребляемых в процессе коммуникации, но и вообще различное мироощущение, мировоззрение, миропонимание. Такого рода барьеры порождены объективными социальными причинами, принадлежностью партнеров по коммуникации к различным социальным группам; при их проявлении особенно отчетливо выступает включенность коммуникации в более широкую систему общественных отношений и деятельности. Естественно, что процесс коммуникации осуществляется и при наличии этих барьеров – даже военные противники ведут переговоры. Но вся ситуация коммуникативного акта значительно усложняется благодаря их наличию.

Наиболее перспективным и открывающим широкий исследовательский простор мы считаем понимание сущности коммуникативной деятельности как процесса установления связи⁹, обеспечения всесторонних контактов субъекта с объектом. Информационная же деятельность выполняет задачу обеспечения общества разнообразными сведениями и тем самым снимает неопределенность, которая возникает при их недостаточности или избыточности.

К *атрибутам* коммуникативной деятельности мы относим технокommunikацию и общение. В данной связи необходимо уточнить взаимосвязь понятий «коммуникация» и «общение». К общению следует относить исключительно межсубъектные, или субъект-субъектные, отношения. Они, следовательно, являются одной из двух основных форм коммуникативной деятельности, которая бывает также и объект-объектной (технокommunikация). Правда, нередко говорят об «общении» человека с природой, компьютером и т. п. Однако в данном случае употребление этого термина некатегориально. К контактам подобного типа более применим термин «коммуникация».

⁹ Булычев, И. И. Основы философии, изложенные методом универсального логического алгоритма. – Тамбов, 1998; Обухов, К. Н. Коммуникативные основания сетевых структур социального // Вестник Удмуртского ун-та. – 2009. – Вып. 1. – С. 145–148; Парыгин, Б. Д. Социальная психология. – СПб., 1999; Хохлова, Е. А. Коммуникационные процессы в современном социокультурном пространстве: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Ставрополь, 2006. – С. 7. и др.; Мартишина, Н. И. Функции коммуникации в науке // Философия XX в. о познаниях и его аксиологических аспектах: материалы межвузовской научной конференции. – Ульяновск, 2009. – С. 87. и др.

В ходе общения между субъектами (индивидами, социальными группами, макрообщностями) происходит обмен знаниями и оценками, мыслями и переживаниями, чувствами и эмоциями. Наиболее глубокий смысл общения – в установлении с другим человеком не просто любого контакта, а положительной эмоциональной связи (состояния взаимопонимания и взаимоподдержки).

Технологическое (объект-объектное) отношение в сфере коммуникации складывается между различными материальными системами, к которым относится все то, что чаще всего именуется инфраструктурой: железнодорожные, воздушные и морские пути, телефонная и телеграфная связь и многое другое. Технокоммуникация выступает тем реальным фундаментом, на котором базируется массовое общение субъектов. Ведь морские и железнодорожные перевозки людей, системы радио- и видеосвязи во многом призваны обеспечивать стабильные контакты субъектов путем создания различных материальных каналов для их разностороннего общения.

Сложность разведения коммуникативных субъект-субъектных и объект-объектных отношений гносеологически обусловлена тем, что они не существуют вне и за пределами деятельности людей. Технокоммуникация в качестве объект-объектного отношения – это не то же самое, что естественные связи материально-природных образований, которые функционируют за границами и независимо от общественной формы движущейся материи.

Человек – участник не только субъект-субъектных, но и объект-объектных отношений. Субъект-субъектное общение предполагает в первую очередь взаимосвязь и эмоционально-духовное взаимодействие людей. Напротив, объект-объектная технокоммуникация использует прежде всего телесно-физические свойства человека: силу его рук, ног и т. д. Когда индивид реализует не столько свои интеллектуальные, сколько телесные способности (например, мускульную силу собственного тела), он выступает скорее объектом, чем субъектом коммуникативной, информационной или какой-либо иной деятельности.

Если первоначально объект-объектное отношение вбирало в себя главным образом телесно-физические качества работника, то со временем по мере возрастания информационно-орудийной оснащенности технокоммуникация все больше использует его субъ-

активные духовные силы. Так, современная электронно-вычислительная техника успешно продуцирует новую информацию.

Различие между объект-объектной и субъект-субъектной формами коммуникации предполагает моменты абсолютного и относительного. Абсолютность разделения целостной коммуникативной системы на два вида детерминируется их принципиальной несводимостью друг к другу. Это и понятно, если учесть, что отношение машины к машине отнюдь не эквивалентно взаимодействию между людьми как субъектами. Способность человека превращать в объект деятельности самые разные свои качества и свойства вносит в проводимое здесь разграничение момент относительности. Поэтому субъект-субъектные и объект-объектные связи не являются абсолютно противоположными или рядоположенными. Их взаимодействие носит совсем иной характер: они переплетаются, взаимопроникают и взаимопредполагают друг друга, существуя в единой коммуникативной системе.

Как следует понимать тезис о том, что отношения субъекта с другим субъектом и объекта с объектом выступают таковыми лишь по форме, а не по содержанию? Остановимся вначале на субъект-субъектном отношении. Оно представляет собой взаимосвязь субъектов различных уровней. При этом мы сталкиваемся с тем, что определенные социальные общности относятся к другим людям не как к равноправным субъектам, а как к типичным объектам: животным, машинам или вещам. Тем самым возможности одних индивидов и социальных общностей как субъектов ограничиваются другими субъектами, в результате чего их отношение приобретает характер субъект-объектного.

Конечно, вполне реально существование типа отношений, который иногда называют «атомистическим» и который выражается в стремлении людей вести предельно замкнутый образ жизни, не позволять обращаться с собой как с объектом. Можно сказать, что эти люди стремятся как бы замкнуться в своей субъектности. Однако подобный стиль жизни невозможно возвести в норму, ибо он привел бы к распаду общества, да и характерен он лишь для отдельных индивидов и социальных групп. Впрочем, даже отдельная личность осуществляет свою жизнедеятельность субъект-объектным образом: человек должен поддерживать здоровье своего тела и его от-

дельных органов, потреблять воду и продукты питания, а также решать те или иные умственные задачи, которые ставит перед ним жизнь, тем самым выделяя как материальные, так и идеальные предметы деятельности. Следовательно, даже предельная степень автономизации не позволяет человеку полностью «избавиться» от объекта: внутреннего или внешнего, идеального или материального. В еще большей степени сказанное относится к таким сложным субъектам-объектам, как общность или население региона, государства, мира в целом. Таким образом, население и индивид могут быть рассмотрены не только как субъекты, но и в качестве особых объектов общественной технологии. С точки зрения объекта-субъекта, люди интегрируют все плюсы и минусы сложившейся социальной технологии, начиная с процесса их воспроизводства естественным или искусственным путем. Иными словами, человек «технологичен» не только в смысле прямой связи его телесности с материальной природой и общественной средой. Уже при рождении возможны различные методы появления ребенка на свет, в ходе жизни человеку приходится обзаводиться всяческими техническими искусственными приспособлениями.

Устойчивость общества во многом обеспечивается эффективно функционирующим государством, где действуют чиновники, которые управляют людьми как вещами. Поэтому взаимоотношения между управленцами-бюрократами и управляемыми, являясь по форме типично человеческой межсубъектной связью, по содержанию выступают в качестве субъект-объектных, ибо одна из сторон присваивает себе функции субъекта, тогда как вторая нередко приравнивается к рядовому объекту среди других объектов. В художественной литературе красочно представлена многовековая картина этого отчужденного, часто унижительного и бесправного положения простого гражданина, его многосторонней зависимости от воли чиновника.

Вместе с тем было бы ошибочным думать, что в какой-то период истории отношения людей способны оказаться вне или за пределами субъект-объектной связи (выражающейся в отношениях неравноправия, неравновеликости, асимметричности). Каждая формация или историческая стадия должны обеспечить интересы социума, ограничив в чем-то реализацию жизненных целей отдельных соци-

альных групп и индивидов в пользу общества. Дисимметрия присуша и отношениям субъектов на межличностном уровне. Приведем характерный пример. Скажем, пациент нуждается в медицинской помощи. Хирург делает ему операцию по удалению аппендикса. Взаимодействие этих двух людей, будучи по форме субъект-субъектным, по содержанию остается субъект-объектным, то есть неравновеликим. Для больного от удачи в этом взаимодействии зависит нередко вся его дальнейшая жизнь и здоровье, а для врача это один из рядовых эпизодов в его профессиональной деятельности. В иной ситуации уже врач может оказаться в положении объекта-субъекта у того же самого бывшего своего пациента.

Для описания субъект-субъектного характера человеческого общения обычно используют термин «диалогичность». Действительно, общение есть своеобразный диалог на равных или взаимодействие двух равнозначных субъектов. Вместе с тем диалог двух человек по содержанию остается субъект-объектным, то есть в какой-то мере асимметричным, ибо один из людей играет ведущую и более активную роль, тогда как второй менее активен. Но даже в ситуации полного интеллектуального и эмоционального равновесия общение, если оно не хочет превратиться в диалог глухих, предполагает попеременную активность одного из субъектов: один говорит – другой слушает, затем они меняются местами, следовательно, говорит второй – первый слушает.

Все сказанное выше свидетельствует о фундаментальности субъект-объектной (объект-субъектной) связи и ее принципиальной неотделимости от межсубъектных и межобъектных отношений. Эта субъект-объектная связь может осуществляться в одной из двух форм – субъект-субъектной или объект-объектной; наличие сразу двух форм не является в каждом конкретном случае обязательным. В то же время объект-субъектная связь не способна существовать сама по себе, то есть вне своей конкретной формы.

К *сторонам основного* (диалектического) *противоречия* феномена коммуникации мы относим гратуал (от лат. *gratus* – привлекательный) и ингратуал (от лат. *ingratus* – непривлекательный). Эти термины введены в философскую теорию с целью описания особенностей феномена виртуальности. Мы полагаем необходимым расширить понимание гратуала и ингратуала до важнейших

констант не только виртуальной, но и более объемной коммуникативной деятельности.

Гратуальность коммуникации означает не только ее привлекательность, приятность, но и необычные, непривычные, экзотические события, которые сопровождают процесс установления общественной связи. Гратуальная составляющая – это как бы наиболее интенсивный (эмоционально, информационно) способ коммуникации, сопровождаемый актуализацией или укрупнением образа реципиента. Эмоционально-психологическое содержание гратуальной стороны процесса коммуникации конкретизируется и коррелируется с соответствующим ему информационным, управленческим и иным содержанием.

Другой стороной движущего противоречия коммуникации является *ингратуал*. В ингратуале процесс установления связи становится вязким, тяжелым, непривлекательным. Сфера коммуникативной деятельности здесь как бы уменьшается – отрицательный эмоциональный фон не позволяет информации схватываться, она перерабатывается с трудом. В ингратуале сознание субъекта как бы сужается и становится «темным», а мышление – вязким, внимание – рассеянным и т. д. В ингратуале осуществление коммуникации возможно только с помощью напряжения волевых усилий, процесс установления связи «не идет».

Таким образом, для общественной связи имеет существенное значение, какая именно сторона окажется преобладающей: гратуальная или ингратуальная. В зависимости от преобладания одной из них эффективность коммуникативного процесса значительно меняется: она повышается в гратуале и уменьшается в ингратуале. Усиление гратуальной стороны основного движущего противоречия коммуникации можно трактовать как переход на более высокий эмоциональный уровень процесса установления общественной связи, актуализация же ингратуальной составляющей означает ее переход на более низкий уровень. Психологически гратуал переживается человеком как расширение и усиление своих коммуникативных способностей, а ингратуал – как их сужение и ослабление.

В качестве примера можно привести динамику развития отношений семейной пары. Первоначально отношения молодых людей носят ярко выраженный гратуальный характер. Их общение интен-

сивно и, как правило, доставляет партнерам немало приятных переживаний. Это первый период в жизни семьи, который может длиться от нескольких дней до многих лет. В границах второго периода гратуальные и ингратуальные эмоции обладают тенденцией уравновешивать друг друга. Общение супругов становится менее интенсивным и уже не доставляет тех приятных волнений, которые были ранее. В границах третьего временного цикла постепенно начинают преобладать ингратуальные настроения, которые способны привести к распаду прежней семьи. Показательна в рассматриваемом плане история семейных уз Л. Н. Толстого и его супруги. На первом этапе оба пережили яркое и незабываемое чувство любви, гратуальные чувства здесь несомненно превалировали над ингратуальными. Позднее устанавливается примерное равновесие этих двух противоположных сторон коммуникации. И, наконец, на третьем этапе в отношении супругов все более примешивается ненависть, результатом чего и стал побег знаменитого писателя из семьи. Ингратуальные настроения взяли верх над гратуальными.

Приведем далее пример из области технокоммуникации. Завод-изготовитель выпускает какое-либо новое удачное средство связи: машину, самолет или что-либо другое. Начинается этап экспансии этого изделия по всему миру. Это период гратуала. Затем постоянно меняющиеся условия жизни и ее динамика требуют более мощных и эффективных средств связи. До определенного момента удается повышать их характеристики (скорость передвижения, вместимость салонов и т. п.). Однако такой рост (преимущественно количественный) рано или поздно обнаруживает свои границы, за которые уже невозможно выйти в рамках данного производственного стандарта. И тогда начинаются поиски новых принципов средств передвижения (допустим, на смену прежним самолетам приходят сверхзвуковые). Какое-то время старые и новые артефакты сосуществуют, что в контексте нашего исследования означает совмещение гратуальной тенденции с ингратуальной. Затем наступает третий период существования и эксплуатации изделия, когда оно становится старым и неэффективным в технологическом или ином измерении и устраняется из эксплуатации. Например, сегодня в ряде регионов мира запрещено использование самолетов, уровень шума которых превышает определенные пределы, которые еще недавно считались допустимыми.

Приведенные нами примеры свидетельствуют о том, что гратуал и ингратуал не являются исключительно психологическими (эмоциональными) или социально-психологическими факторами коммуникации, но имеют и отчетливо выраженные техногенные свойства.

Далее перейдем к описанию *структуры* коммуникации, которая, на наш взгляд, включает в себя три основных компонента.

Первым ее компонентом выступает повседневная (обычная), или консуетальная, коммуникация. К ней следует относить привычное для нас массовое общение людей, технологические системы его обеспечения и т. п.

Вторым функциональным компонентом является симулятивная (неконсуетальная) коммуникация. Феномен симулятивности (неконсуетальности) свое непосредственное выражение находит в виртуальной деятельности.

Виртуальные процессы, как и вся коммуникативная деятельность, по своему содержанию субъект-объекта осуществляются одновременно (параллельно) в двух своих формах – субъект-субъектной и объект-объектной. Так, с одной стороны, работая с компьютером, человек постоянно общается с самим собой: ведет внутренний диалог, проговаривает «про себя» и оценивает новые идеи, оценки, образы и т. д. С другой стороны, компьютер представляет собой системное техническое устройство, в котором различные его подсистемы обеспечивают единый, согласованный контакт с человеком или с другими компьютерами.

Пользователь берет в руки мышку и начинает работать на компьютере. Это типичная субъект-объектная по своему содержанию (виртуальная) деятельность. Субъект, включая компьютер, тем самым устанавливает контакт с объектом, в данном случае с объективированным коллективным рассудком (искусственным интеллектом). Или человек приходит в картинную галерею и начинает рассматривать находящиеся там экспонаты. В ходе этого процесса актуализируются его эстетические интенции. Аналогичные явления возникают при посещении концерта, театра и т. д. Субъект-субъектная форма виртуальности устанавливается между людьми в процессе их общения: двое партнеров слушают музыку и достигают совместной эйфории или впадают в транс. Процесс актуализа-

ции имеет свои этапы. С их завершением виртуальная реальность становится консуетальной.

Типичным примером объект-объектной виртуальной деятельности является ситуация, когда два (или более) компьютера совместно решают какую-либо задачу (например, проходит чемпионат мира среди шахматных программ). Разумеется, виртуальной эта деятельность выглядит с точки зрения человека как субъекта.

Отличительным признаком виртуальной коммуникации выступает неконсуетальность (неконстантность). Что означает этот признак и в чем заключается смысл оппозиции консуетальность/неконсуетальность (константность/неконстантность)? Под консуетальной (константной) деятельностью специалисты в области виртуалистики понимают достаточно привычную для субъекта деятельность. Подобная нормальная (нормативная) деятельность является не виртуальной, а константной. И, следовательно, виртуальности противостоит не виртуальность, то есть консуетальность, которая представляет собой обычную, повседневную, следовательно, хорошо известную и апробированную субъектом деятельность. Напротив, неконсуетальная деятельность необычна, ненормативна, непривычна, то есть в определенном плане неестественна для человека. Константными выступают свойства, постоянно присущие человеку, например способности. Благодаря константности обеспечивается требование воспроизводимости результатов, то есть реализация определенного свойства в любое время и в любом месте. Причем эти свойства могут носить как социально позитивный, так и негативный характер¹⁰.

Психологически неконстантность виртуальности проявляется в том, что к событиям последней нельзя привыкнуть. Иными словами, сколько бы раз данное событие (виртуал) ни возникало, каждый раз оно переживается как необычное и непривычное¹¹. Это событие протекает спонтанно и переживается как фрагментарное, в нем изменяется топос реальности.

Повседневная коммуникация имеет тенденцию усреднять и стандартизировать отношения субъектов, унифицировать нормы

¹⁰ Носов, Н. А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. – М.: Магистр, 1997. – С. 7.

¹¹ Там же. – С. 15.

морали и поведения. Виртуальная же коммуникация дает человеку ощущение неограниченной свободы, возможность самому создавать этические нормы и модели поведения. Вследствие опосредованности компьютером большинству форм технической виртуальной коммуникации присуща такая характеристика, как анонимность (понимаемая как анонимность диалога, в котором партнеры не представлены друг другу), что в сочетании с возможностью в любой момент уйти от контакта приводит к снижению психологического риска в процессе общения. В результате виртуальная коммуникация делает возможным удовлетворение обычно подавляемых побуждений, что способно спровоцировать маргинальное поведение.

Кроме того, следствием анонимности является отсутствие у коммуникантов достоверной информации друг о друге. Поэтому в ходе виртуальной коммуникации происходит непрерывное конструирование как образа виртуального собеседника (зачастую путем приписывания ему тех характеристик, которыми он на самом деле не обладает), так и правил взаимодействия с ним. В таком случае общение с виртуальным собеседником посредством Интернета или электронных коммуникаций – это установление связи со сформированным виртуальным образом, находящимся уже в сознании человека, в «самообразе» (по терминологии Н. А. Носова).

Более того, в процессе виртуальной коммуникации происходит постоянное конструирование личности самого коммуникатора: специфика виртуального взаимодействия позволяет создавать о себе какое угодно впечатление, например любую маску и роль, иными словами, экспериментировать со своей идентичностью. Не случайно большинство участников виртуального взаимодействия пользуются псевдонимами (никами): смена имени фиксирует символический отказ от реальной личности и выход из реального социума, что сближает виртуальную коммуникацию со средневековым карнавалом.

Поскольку в ситуации виртуального взаимодействия изначально отсутствуют те факторы, которые образуют и поддерживают социальное неравенство в реальном мире (у виртуальных персонажей нет тел, а значит, нет и пола, возраста, расы, национальности), виртуальная реальность носит принципиально нестатусный харак-

тер, а единственным критерием социальной эффективности в Интернете являются личностные качества и коммуникативные навыки участника взаимодействия. Размывание реальных ролей и статусов, уничтожение пространственных барьеров и географических границ, наконец, деконструирование самих субъектов взаимодействия затрудняет контроль над виртуальной коммуникацией со стороны тех или иных социальных институтов, поэтому еще одной существенной ее особенностью является неинституциональность, которая неизбежно сопровождается неопределенностью социальных норм, регулирующих поведение людей в этой сфере¹².

Различие между симульным (виртуальным) и консуетальным включает в себя моменты абсолютного и относительного. Абсолютность их различия заключается в том, что определенное явление не может быть в одно и то же время константным (виртуальным) и неконстантным. Относительность такого их противопоставления обусловлена тем, что виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью; и так, в принципе, до бесконечности. И в обратную сторону – виртуальная реальность может умереть в своей константной реальности. Кроме того, в отличие от виртуальной константная реальность представляет собой порождающую реальность¹³.

Итак, ранее мы определили природу виртуальности как неконсуетальную (неконстантную) коммуникацию. Между тем термин «неконсуетальность», во-первых, содержит в себе отрицательную частицу «не», что отнюдь не приветствуется научной логикой; во-вторых, неконстантный характер, скорее всего, присущ не только виртуальной, но и другим формам коммуникации, в частности игровой деятельности. Точнее, здесь, по-видимому, примерно в равной степени неконстантность сочетается с константностью. Данная ситуация требует поиска термина, который бы вполне позитивно раскрывал специфику именно виртуальной реальности. С этой целью целесообразно рассмотреть возможность использования термина *симулякр*.

¹² Малькова, Е. Ю. Этические проблемы виртуальной коммуникации: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – СПб., 2004. – С. 7–8.

¹³ Носов, Н. А. Указ соч. – С. 13.

В силу ряда причин термин приобрел во многом негативное содержание, что не в последнюю очередь обусловлено теми коннотациями, которые он получил в постструктуралистской и постмодернистской философии. Так, Ж. Делёз выдвинул задачу «низвержения платонизма», имея в виду в первую очередь проблему установления адекватных различий между самой вещью и ее образами, между оригиналом и копией, моделью и симулякром. Применяя весьма субъективистский метод, Делёз стремится предельно отделить подлинные копии реальности от симулякров. Приводимые им доводы порой не лишены оригинальности и изобретательности, однако позиция мыслителя все-таки выглядит шаткой. В качестве «доказательства» Делёз и самого человека именуется симулякром¹⁴. Ж. Бодрийяр также полагает, что симулякр не соотносится ни с какой реальностью, кроме своей собственной. Таким образом, симулякр рассматривается ими в качестве исключительно искусственной (негативной) сущности и выходит за границы оппозиции «подлинник – копия».

В действительности виртуальное не есть нечто исключительно субъективное (мнимое, воображаемое, несуществующее). Мало того, виртуальная реальность в отличие от всех других психических производных типа воображения характеризуется тем, что человек воспринимает и переживает ее не как порождение своего собственного ума, а как объективную реальность¹⁵. В целом же здесь отсутствует четкое разделение объективного и субъективного и различные содержания перетекают друг в друга, становясь неразличимыми. Далее, невозможно согласиться с тем, что какие-то исторические или современные явления и процессы (первобытное общество, виртуальная реальность и т. д.) могут существовать вне диалектического процесса¹⁶. В подобных представлениях о специфике виртуальности и симулякра отчетливо просматриваются тенденция абсолютизации субъективной стороны и недооценка другой стороны – объективной, которая как бы остается за скобками постмодернистских и постструктуралистских концептов.

¹⁴ Делёз, Ж. Логика смысла. – М.: Раритет; Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – С. 229.

¹⁵ Носов, Н. А. Указ. соч. – С. 14.

¹⁶ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть. – М.: Добросвет, 2000. – С. 3, 20, 268, 360.

В определенной мере негативной окраске термина способствует языковая проблема, которая связана с употреблением в качестве прилагательного от существительных «симуляция» и «симулякр» одного и того же слова «симулятивный» («симульный»). Между тем помимо гносеологических существуют также аксиологические (социальные) причины: новые технологии, включая виртуальные, в обществе отчуждения не могут не быть также отчужденными, то есть во многом социально негативными. Виртуальная реальность, как и любая иная, сама по себе не является чем-то сугубо отрицательным. Ее оценочный статус зависит от тех целей, для которых она используется.

Понятие симулякра, на наш взгляд, – обязательный и неотъемлемый элемент в общей системе виртуальной реальности. Но чем именно он здесь является? Или, по-другому, в каких традиционных философских категориях можно было бы его истолковать? По-видимому, симулякр следует рассматривать в качестве сущностной черты виртуальной деятельности, которая, будучи целостным явлением, включает в свою ткань также элементы консуетального бытия.

Сказанное выше позволяет уточнить дефиницию виртуальности и определить ее сущность как симулятивную (неконсуетальную) коммуникацию.

Симулятивная (внутриличностная или межличностная) виртуальная коммуникация, будучи по форме субъект-субъектной, в содержательном формате остается субъект-объектной, роль объекта здесь выполняет искусственный самообраз, созданный психикой человека, но воплощенный компьютером в техническую виртуальную реальность.

Так, шахматная игра человека с компьютером представляет собой процесс установления симулятивной (неконстантной) связи между сознанием (знаниями, умениями) игрока и заложенным в компьютер алгоритмом шахматной программы, реагирующей на его ходы. В то же время у человека, играющего с компьютером, возникает стойкое убеждение в том, что ему противостоит не машина, наделенная возможностями быстрого перебора ходов и выбора из них оптимального, а достойный противник, скрывающийся за экраном монитора.

В первом приближении отличия виртуальных шахмат от обычных могут показаться не слишком серьезными: перед игроком те же правила игры, 64 черно-белые клеточки доски и т. п. Иными словами, ситуация выглядит во многом константной. Между тем разница между обычными и виртуальными шахматами достаточно значима и определена: она касается как самого процесса игры, так и особенностей общения субъекта с компьютерной программой. С одной стороны, стиль компьютерных программ в отличие от мышления человека выглядит во многом предсказуемым и не таит в себе неожиданностей иррационального или крайне субъективного плана. С этой точки зрения шахматная программа, имеющая тот же коэффициент (уровень), что и человек, казалось бы, выступает менее грозным соперником, нежели белковый интеллект. Однако, с другой стороны, компьютерная программа в рамках своего уровня не делает в отличие от человека досадных ошибок или «зевков» (позиционных или тактических). И в силу этого при равных уровнях естественного и искусственного интеллектов последний окажется в конечном счете сильнее первого (он будет чаще выигрывать). Это обстоятельство психологически крайне неприятно для человека. В обычных же шахматах ошибки одного из игроков уравниваются аналогичными ошибками партнера. Даже если шахматная игра ведется между двумя партнерами по Интернету, то и в этом случае ситуация не теряет своего неконстантного характера. Прежде всего это касается психологической ситуации – ведь играющие не видят и не чувствуют эмоционального состояния друг друга, что так важно в любом нормативном спортивном состязании. При этом следует учесть, что в спортивных виртуальных играх симулякров в количественном плане значительно меньше, чем в коммуникациях неспортивного плана (различные контакты через Интернет и т. п.).

Третьим компонентом в структуре коммуникации выступает смешанная – консуетально-неконсуетальная – коммуникация, которая находит весьма зримое воплощение в игровой деятельности.

Для обозначения данного компонента коммуникации воспользуемся термином «аугментированная деятельность». Этот термин заимствован нами у В. С. Бабенко, который обозначил с его помо-

щью особый, или «расширенный», вид реальности¹⁷. Первоначально термин «аугментированная реальность» использовался для характеристики ситуации, когда деятельность человека предполагала наличие неких дополнительных кибернетических средств. Впоследствии под аугментированной реальностью подразумевалась ситуация, когда на реальную картину, видимую наблюдателем, накладывалось синтезированное изображение в виде графиков, символов и т. п.

Эталоном аугментированной коммуникации выступает игровая деятельность. Как известно, существует бесчисленное множество концептов, касающихся проблемы сущности, функций или способов классификации игр. В данной работе не ставится цель их критического или какого-либо иного анализа. Наша задача – обосновать коммуникативно-аугментированную природу игры. Подлинная игра осуществляется в коллективе. Поэтому мы солидарны с теми исследователями, которые рассматривают игру как школу общения.

В то же время реально возможны «чисто» технические игры без участия человека, например чемпионат шахматных программ или футбольный матч среди роботов и т. п.

Коммуникативная специфика игры заключается в неразрывной связи в ее содержании феноменов консуетальности и симулятивности. Возможны также ситуации, когда в игровой деятельности доминирующей является симульная составляющая или, наоборот, когда доминирует реальность консуетального плана. Однако если брать игровую деятельность в ее всеобщности, эти противоположности уравнивают друг друга.

Всякая полноценная игра, с одной стороны, содержит в себе неустранимый элемент новизны, креативности, с другой – она никогда не покидает реальность нормативную (привычную). В игре обе эти стороны дополняют и взаимообуславливают друг друга. Исследователи отмечают, что в игре людей наличествуют как отлет от действительности, так и проникновение в нее. В игре отсутствует воздействие на предметы, аналогичное, скажем, материально-

¹⁷ Бабенко, В. С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. – СПб.: ГУАП, 2006. – С. 13–14.

практической деятельности, но вместе с тем все существенное в ней обладает статусом подлинной реальности (чувства, желания, замыслы). Так, в футбольном матче или шахматном турнире участники стремятся добиться реальной, а не виртуальной победы над соперником.

Симульный характер игры во многом определяется наличием в ней чувства свободы. Иными словами, в игре человек чувствует себя свободным. Играя, например, в футбол, индивид волен избрать различную стратегию или тактику: скажем, играть от обороны или, напротив, дать простор открытому атакующему футболу, использовать приемы борьбы, еще неизвестные соперникам, и т. д.

В рассматриваемой связи характерно противопоставление игры и труда. Не отрицая взаимосвязи между ними (свободный, творческий труд может быть игрой физических и интеллектуальных сил), исследователи все же указывают на то, что труд – это не игра, а игра – не труд. И хотя игровой элемент присущ буквально всем видам деятельности, акцентированные игры характерны в первую очередь для сферы досуга, которая и предоставляет человеку максимум свободы.

Разумеется, свобода в игровой деятельности поставлена в более или менее жесткие рамки, поскольку в большинстве случаев опирается на определенные правила (устойчивые связи, отношения). Последние либо определяются самими играющими по образцу отношений в неигровой реальности, либо заранее устанавливаются местным, региональным или международным социумом. Специалисты отмечают, что игры, которые предполагают соревнование, могут перерасти в спортивные игры, где важен уже не только процесс игры, но и ее результат (выигрыш или проигрыш). Здесь проходит тонкая грань, за которой, собственно игра переходит в спорт. В этом случае доминирующим мотивом становится уже не столько содержание игры, сколько ее результат. Игровое начало хотя и сохраняется, однако игра переходит в свою противоположность, где целью уже выступает выигрыш. Последний является относительно внешним фактором для самого процесса игрового действия. Как отмечает в данной связи А. Н. Леонтьев, мотив игры лежит не в результате, а в содержании самого действия. Поэтому игровое действие свободно от той обязательной стороны, которая определяется

его реальными условиями, то есть свободно от обязательных способов действия, операций.

Итак, структура коммуникации трехмерна и включает в себя повседневную (консультативную), виртуальную (симульную) и игровую (аугментированную) деятельность.

В заключение приведем алгоритмическую схему изложения категории коммуникативной деятельности.

Коммуникативная деятельность		
1	2	3
Атрибуты	Стороны основного противоречия	Структура
Технокоммуникация	Гратуал	Виртуальная
Общение	Ингратуал	Игровая Повседневная