

© 2012 г. А.Н. Кирюшин

УДК 101

СТРУКТУРА ФЕНОМЕНА КОММУНИКАЦИИ

Соответствующие представления о сущности коммуникативной деятельности достаточно разнородны, но при этом значительное число отечественных специалистов (Г.С. Пшегусова, Е.Н. Юхвид и др.) 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 % [1]. 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» [2]. Смешение этих двух видов человеческой деятельности присуще исследователю медийной коммуникации М. Маклюэну, который понимает коммуникацию предельно широко, включая в нее любое человеческое взаимодействие, чем бы оно не было опосредовано [3, с. 29]. Технологии коммуникации раскрываются через конструкт «расширения органов чувств», то есть человеческого тела [3, с. 59]. 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» [4, с. 76].

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 коммуникации [5]. Описание последней требует привлечения дополнительных (в частности, эмоциональных, социально-психологических) концептов и теоретических конструктов. Коммуникативное влияние есть не что иное, как психологическое воздействие одного коммуниканта на другого с целью изменения его поведения. Эффективность коммуникации измеряется 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.

Наиболее перспективным и открывающим широкий исследовательский простор мы считаем понимание сущности коммуникативной деятельности как процесса установления связи [6], 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. *Первым* ее компонентом выступает повседневная (обычная), или консуэральная, коммуникация. К ней следует относить привычное для нас массовое общение людей, технологические системы его обеспечения и т. п. *Вторым* функциональным компонентом является симулятивная (неконсуэральная) коммуникация. Феномен симулятивности (неконсуэральности) свое непосредственное выражение находит в виртуальной деятельности.

Виртуальные процессы, как и вся коммуникативная деятельность, по своему содержанию субъект-объекта и 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 актуализации имеет свои этапы. С их завершением виртуальная реальность становится консуетальной. Типичным примером объект-объектной виртуальной деятельности выступает ситуация, когда совместно решают какую-либо задачу два или более компьютера (например, проходит чемпионат мира среди шахматных программ). Разумеется, виртуальной эта деятельность выглядит с точки зрения человека как субъекта.

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

Итак, ранее природу виртуальности была определена как неконсуетальная (неконстантная) коммуникация [7, с. 100-103]. 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*». 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 друг от друга 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 симулякром [8, с. 229]. 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 реальность [9, с. 7]. В це-

лом же здесь отсутствует четкое разделение объективного и субъективного и различные содержания перетекают друг в друга, становясь неразличимыми. Невозможно, далее, согласиться с тем, что какие-то исторические или современные явления и процессы (первобытное общество, виртуальная реальность и т.д.) могут существовать вне диалектического процесса [10, с. 3,20,268,360]. В подобных представлениях о специфике виртуальности и симулякра отчетливо просматривается тенденция абсолютизации субъективной стороны и недооценка другой стороны – объективной, которая как бы остается за скобками постмодернистских и постструктуралистских концептов. 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, т.е. 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 позволяет уточнить дефиницию виртуальности и определить ее сущность как симулятивную (неконсуетальную) коммуникацию (И.И. Булычев). 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, реа-

гирующей 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.

Третьим компонентом в структуре коммуникации выступает смешанная – консуетально-неконсуетальная – коммуникация, которая весьма зримое воплощение находит в игровой деятельности. Для обозначения данного компонента коммуникации воспользуемся термином «аугментированная» реальность. Этот термин заимствован нами у В.С. Бабенко, который обозначил с его помощью особый, или «расширенный», вид реальности [11, с. 13-14]. 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. Симульный характер игры определяется, во многом, 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 обо-

роны или, напротив, дать простор открытому атакующему футболу, использовать приемы борьбы, еще неизвестные соперникам и т.д.

Разумеется, свобода в игровой деятельности поставлена в более или менее жесткие рамки, поскольку в большинстве случаев опирается на определенные правила (устойчивые связи, отношения). Последние определяются либо 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 его, которая определяется реальными условиями данного действия, т. е. свободно от обязательных способов действия, операций» [12, с. 475]. Итак, структура коммуникации трехмерна и включает в себя повседневную (консуетальную), виртуальную (симулятивную) и аугментированную (смешанную) деятельность.

ЛИТЕРАТУРА

1. Снетков В.М. Психология коммуникации в организациях. СПб., 2000.
2. Каган М.С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. М., 1988.
3. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. Кучково поле, 2003.
4. Кардинская С.В. Самоактуализация социального воображаемого в фигурах рекламной коммуникации // Визуальные аспекты культуры. Ижевск, 2006.
5. Черникова Д.В. Коммуникация и управление в аспекте синергетики. Дисс. канд. филос. наук. Томск, 2004.; Матяш О.И. Что такое коммуникация и нужно ли нам коммуникативное образование // <http://www.russcomm.ru/rca-biblio/m/matyash01.shtml>
6. Булычев И.И. Основы философии, изложенные методом универсального логического алгоритма. Тамбов, 1998.; Обухов К.Н. Коммуникативные основания сетевых структур социального // Вестник Удмуртского университета. 2009. Вып. 1.; Парыгин Б.Д. Социальная психология. СПб., 1999.; Хохлова Е.А. Коммуникационные процессы в современном социокультурном пространстве: автореф...канд. филос. наук. Ставрополь, 2006.; Мартишина Н.И. Функции коммуникации в науке // Философия XX века о познаниях и его аксиологических аспектах: материалы межвузовской научной конференции. Ульяновск, 2009.
7. Булычев И.И. Симулякр как специфическая черта виртуальности // Вестник РФО. 2010. Вып. 3.
8. Делез Ж. Логика смысла. М., Екатеринбург, 1998.
9. Носов Н.А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. М., 1997.
10. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000.
11. Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. СПб, 2006.
12. Леонтьев А.Н. Проблема развития психики. М., 1972.

LITERATURE

1. Snetkov V.M. Psihologiya kommunikacii v organizacijah. SPb., 2000.
2. Kagan M.S. Mir obsheniya: Problema mezhsob'ektnyh otnoshenii. M., 1988.
3. Maklyuen M. Ponimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka. Kuchkovo pole, 2003.
4. Kardinskaya S.V. Samoaktualizaciya social'nogo vobrazhaemogo v figurah reklamnoi kommunikacii // Vizual'nye aspekty kul'tury. Izhevsk, 2006.
5. Chernikova D.V. Kommunikaciya i upravlenie v aspekte sinergetiki. Diss. kand.filos.nauk. Tomsk. 2004.; Mat'yash O.I. Chto takoe kommunikaciya i nuzhno li nam kommunikativnoe obrazovanie // <http://www.russcomm.ru/rca-biblio/m/matyash01.shtml>
6. Bulychev I.I. Osnovy filosofii, izlozhennye metodom universal'nogo logicheskogo algoritma. Tambov, 1998.; Obuhov K.N. Kommunikativnye osnovaniya setevyh struktur social'nogo // Vestnik Udmurtskogo universiteta. 2009. Vyp. 1.; Parygin B.D. Social'naya psihologiya. SPb., 1999.; Hohlova E.A. Kommunikacionnye processy v sovremennom sociokul'turnom prostranstve: avtorefkand.filos.nauk. Stavropol', 2006.; Martishina N.I. Funkcii kommunikacii v nauke // Filosofiya HH veka o poznaniyah i ego aksiologicheskikh aspektah: materialy mezhvuzovskoi nauchnoi konferencii. Ul'yanovsk, 2009.
7. Bulychev I.I. Simulyakr kak specificheskaya cherta virtual'nosti // Vestnik RFO. 2010. Vyp. 3.
8. Delez Zh. Logika smysla. M., Ekaterinburg, 1998.
9. Nosov N.A. Virtual'nyi chelovek: Ocherki po virtual'noi psihologii detstva. M., 1997.
10. Bodriiyar Zh. Simvolicheskii obmen i smert'. M., 2000.
11. Babenko V.S. Virtual'naya real'nost': Tolkovyi slovar' terminov. SPb, 2006.
12. Leont'ev A.N. Problema razvitiya psihiki. M., 1972.