

## ТРАНСФОРМАЦИЯ МЕЖСУБЪЕКТНОЙ КОММУНИКАЦИИ В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Статья посвящена исследованию трансформации межсубъектной коммуникации в виртуальном пространстве. Данная трансформация зачастую считается кризисной и негативной. Предлагается ряд гипотез, способных прояснить механизм данной трансформации. Делается вывод, что наиболее правдоподобной является гипотеза о том, что трансформация коммуникации в виртуальном пространстве вызвана, прежде всего, спецификой установленных для данной коммуникации правил. Их поддержание и самовоспроизводство основано на конформизме, проявляемом субъектами, попадающими в виртуальное пространство коммуникации. Приводится аргументация, подтверждающая, что наблюдаемая агрессивность и «токсичность» коммуникации в виртуальном пространстве не может рассматриваться как показатель существования морально-нравственного кризиса культуры.

*Ключевые слова:* виртуальное пространство; субъект; коммуникация; правила; конформизм

Категория субъекта является одной из основных в философии, интерес к ней появился едва ли не одновременно с возникновением философии как таковой. Самым распространенным определением, которое можно дать субъекту, является следующее: субъект – носитель деятельности, сознания и познания [6]. Иными словами, можно сказать, что субъект – это человеческий индивид, рассматриваемый через его активность, объективированную или умозрительную. Нужно заметить, что некоторые философы, например И. Т. Касавин, полагают [1], что возможно существование коллективного субъекта. Однако учитывая дискуссионность данного мнения, в рамках статьи субъект будет полагаться единичным.

Ввиду того, что конкретный субъект существует только в единстве его самости, социальных связей и взаимоотношений, культурно-исторических особенностей, а также познавательной и реальной активности, можно утверждать, что каждый индивидуально рассматриваемый субъект подвергается определенным трансформациям в течение времени своего существования.

Появление и широкое распространение информационных технологий, уже ставших неотъемлемой частью современной культуры, неизбежно оказывает влияние и на людей, живущих в ней. Сфера коммуникации трансформируется особенно сильно: появляются инструменты коммуникации, не имеющие аналогов в прошлом. Некоторые из них претендуют стать достаточно влиятельными, чтобы стать факторами трансформации культуры как таковой [2].

Коммуникация все чаще происходит в виртуальном пространстве – то есть в созданном техническими средствами мире, воспринимаемом человеком посредством органов чувств. Межсубъектная коммуникация становится не прямой, а опосредованной техническими средствами. Такие коммуникации мы будем называть виртуальными коммуникациями или коммуникациями в условиях виртуального пространства. Упомянутые изменения в межсубъектной коммуникации зачастую рассматриваются как кризисные, негативные, нежелательные [5]. Следует также сделать оговорку, что, разумеется, не все виртуальное пространство одновременно выступает в качестве пространства, в котором происходит межсубъектная коммуникация, в рамках статьи

будет идти речь о той части виртуального пространства, необходимо присущей коммуникации.

Можно выдвинуть несколько гипотез, объясняющих механизм трансформации межсубъектной коммуникации в условиях виртуального пространства. Первая из них будет заключаться в том, что виртуальное пространство имманентно обладает некими свойствами, меняющими характер межсубъектного взаимодействия. Изотропность пространства означает одинаковость его свойств по всем направлениям, все направления равноправны. Однородность же означает, что результаты любого физического взаимодействия в одних и тех начальных условиях будут одинаковы вне зависимости от его положения в пространстве.

Нетрудно заметить, что эти свойства также справедливы и для виртуального пространства: к примеру, виртуальное пространство мессенджера WhatsApp и однородно (сетевое место отправления сообщения не имеет никакого значения для его содержания при доставке адресату), и изотропно (сама по себе сущность сетевого пути сообщения, представляющего собой некую систему обмена информации между серверами и шлюзами при участии шифрования, неизменна). Данный пример справедлив и для любых других систем виртуальной коммуникации.

Таким образом, особенности коммуникации в виртуальном пространстве не могут быть выведены из каких-либо имманентно присущих ему свойств. Гипотеза о том, что сами по себе свойства виртуального пространства ведут к трансформации межсубъектной коммуникации, опровергается ввиду того, что данные свойства неотличимы от свойств реального физического пространства.

Вторая гипотеза, которую можно выдвинуть, заключается в том, что для коммуникации в виртуальном пространстве реальный субъект неким образом создает мало зависимого от себя самого виртуального субъекта, действия которого обусловлены активностью уже не столько породившего его субъекта, сколько приобретенными в виртуальном пространстве социальными связями, ожиданиям, правилам. Иными словами, реальное и виртуальное меняются местами. Созданный виртуальный субъект начинает жить своей жизнью, утрачивая связь с настоящим индивидом, его породившим. Крайним примером такой ситуации может быть создание

человеком анкеты в какой-либо социальной сети, которая наполняется чужими фотографиями, выдуманными историями о финансовом успехе, богемном отдыхе, взаимодействии со знаменитостями и так далее.

В рамках одного из предыдущих исследований, касающегося изучения связи виртуального и реального субъектов, был проведен опрос [3], респондентам которого предлагалось оценить степень отождествления себя с персонажем ролевой компьютерной игры во время взаимодействия с ней. Компьютерные ролевые игры, действие которых разворачивается в виртуальном пространстве, позволяют игроку взаимодействовать с ним множеством способов, предлагая по возможности максимально комплексное (с поправкой на уровень технических средств) воспроизведение реальности и доступных в ней активностей. Взаимодействие с виртуальным пространством при этом осуществляется при посредничестве персонажа, аватара, виртуального субъекта, созданного человеком. Комплексная интерактивность и свобода действий виртуального субъекта в компьютерной ролевой игре, как можно предположить, максимально ярко проявят растождествление реального и виртуального субъектов.

Опрос был проведен 09.04.2018 в социальной сети «ВКонтакте». Респондентам на вопрос о степени отождествления себя с главным героем ролевой игры предлагался выбор из трех вариантов ответа – «высокий», «средний» или «низкий», качественные описания были даны в шапке опроса. По состоянию на 15.10.2021 получен 2601 ответ, из них 2374 от респондентов мужского пола и 227 – женского. Были получены следующие результаты (с округлением до целых чисел):

– Высокий (48 %). Качественное описание: «На время игры герой становится не более, чем вашим игровым аватаром, ваши мысли и поступки – его мысли и поступки»;

– Средний (41 %). Качественное описание: «Герой – кто-то вроде «значимого близкого»; явно несоответствующие логике игры или заранее созданному образу персонажа действия не будут совершены даже несмотря на ваше собственное несогласие с ними»;

– Низкий (11 %). Качественное описание: «Герой игры – самостоятельный персонаж со своим характером (определенным желанием отыгрыша или самой игрой), а контроль над ним не более, чем средство развитие истории».

Стоит отметить, что итоговое распределение ответов в процентах очень мало (в пределах 2–3 %, не считая установки таких критериев, оставляющих слишком малое (менее 3 % от общего числа опрошенных) число респондентов) зависит от пола, возраста или страны жительства респондентов. Это свидетельствует об универсальности полученных данных.

Можно заключить, что лишь только для 11 % игроков виртуальный субъект категориально является «другим» по отношению к ним, то есть действия аватара в виртуальном пространстве для абсолютного большинства опрошенных производятся не от «его» имени, а от имени индивида, его создавшего, субъекта реального. Гипотеза растождествления реального и виртуального субъектов не находит существенного подтверждения.

Наконец, третья гипотеза, способная объяснить реально наблюдаемую трансформацию межсубъектной коммуникации в условиях виртуального пространства заключается в том, что оно, имея схожие с реальным пространством свойства и подразумевая взаимодействие субъектов от своего имени, имеет существенно отличающийся от коммуникации реальной набор правил.

Достаточно очевидным кажется, что субъект, попадая в пространство с каким-либо набором правил, в большинстве случаев старается модифицировать свою деятельность таким образом, чтобы она этих правил не нарушала. Проще говоря, один и тот же индивид, находясь в ресторане, у себя дома или на работе, будет демонстрировать различное поведение просто исходя из тех правил, которые установлены в соответствующих пространствах.

Американский политолог и социальный философ Стивен Пинкер в своей известной и высоко цитируемой работе «The Better Angels of Our Nature» доказывает, что следование индивидов сложившейся норме ее дополнительно укрепляет, вовлекая в ее исполнение еще больше индивидов, лично, быть может, ее совершенно не разделяющих. Механизм, лежащий в основе этого процесса – конформизм, желание присоединиться к большинству. Автор описывает эксперимент, проведенный математиком Дунканом Уотсом: ученый создал два практически идентичных веб-сайта, с которых любой желающий мог загружать гаражную рок-музыку.

Различие между ними заключалось в том, что в одной версии сайта счетчик загрузок был виден всем пользователям, а в другой – только самому исследователю. В первом случае довольно быстро сформировался топ загрузок, песни из которого собирали львиную долю загрузок. Во втором случае загрузки распределились намного более равномерно [7, с. 501–502]. Конформизм, таким образом, проявляется даже в том случае, если для индивида, совершающего выбор, не предусмотрено никакой ответственности и, более того, о его выборе никто не узнает. Индивид совершает выбор в пользу того варианта, который уже выбрало большинство, даже вопреки своим собственным вкусам.

Точно также в виртуальном пространстве межсубъектной коммуникации поначалу стихийно были установлены некие правила поведения, которые впоследствии укреплялись присоединением к ним новых и новых людей. Большинство субъектов, находящихся в виртуальном пространстве коммуникации, принимают существующие в нем правила, которые, в свою очередь, существенно отличаются от принятых при реальных коммуникациях. При наблюдении со стороны кажется, что виртуальное пространство или, вернее, практики коммуникации в нем, являются ярким подтверждением наличия серьезного нравственно-ценностного кризиса в обществе [5], однако, представляется, что наблюдается скорее следствие конформного поведения, нежели морально-нравственного упадка. Более того, подобный упадок был бы зафиксирован объективными показателями – например, уровнем убийств или количеством совершенных преступлений. Однако, данные показатели в РФ демонстрируют устойчивый нисходящий тренд [4].

Продолжая анализ правил и норм, справедливо будет заметить, что все из них так или иначе исходят из культуры – и требуется обоснование специфичности правил и норм коммуникации именно в виртуальном пространстве, иначе же это будет аргумент в пользу существования морально-нравственного кризиса. Он бы хорошо объяснил причину появления агрессивных и даже контркультурных правил коммуникации в виртуальном пространстве.

Виртуальное пространство стало возможно благодаря развитию технических средств, причем его появление можно достаточно точно привязать к одной из конкретных дат. Традиционно называется 2 сентября 1969 года – день, в который данные с одной ЭВМ были переданы на другую посредством кабеля. Иными словами, появление виртуального пространства достаточно точно локализовано во времени, до которого оно попросту не существовало и не могло вырабатывать никаких правил коммуникации внутри себя.

Первоначально в формировании правил коммуникации в виртуальном пространстве участвовало сравнительно небольшое количество субъектов (коммуникация в виртуальном пространстве не была массовой до 90-х годов) [8]. В ситуации малого количества участников некой группы, ее общие взгляды, ценности и коммуникативные практики имеют высокие шансы не репрезентовать собой существующую культурную норму в силу личной специфики каждого из индивидов, вносящего существенный вклад в итоговое позиционирование данной группы. Иными словами, правила виртуальной коммуникации, которые воспринимаются как агрессивные и «токсичные», были сформированы небольшой по своей численности группой, не являющейся репрезентативной выборкой для описания состояния культуры.

Тем не менее, данная группа сумела сформировать норму коммуникации в виртуальном пространстве, которая самим фактом своего существования подталкивает к исполнению самой себя. Каждый из новых

субъектов, попадающих в виртуальное пространство коммуникации, сталкивается с уже имеющейся нормой коммуникации – и большинство, как было доказано в эксперименте Дункана Уотса [7, с. 502], присоединяется к ней. При этом конформное поведение является очень распространенным и не представляет из себя отклонение от психологической нормы, то есть субъект, демонстрирующий конформное поведение, вполне может демонстрировать высокое морально-нравственное воспитание. Таким образом, отсутствуют основания для того, чтобы наблюдаемые проблемы коммуникации в виртуальном пространстве, характеризовали состояние пространства культуры в целом. Изучение правил коммуникации в пространстве театра, ровно как и правил коммуникации, установленных в социально неблагополучной городской окраине, взятых по отдельности, не могут дать достаточных данных для анализа не то, что общего состояния культуры, но даже для достоверного суждения о состоянии культуры коммуникации в широком смысле.

Резюмируя все вышенаписанное, можно сделать несколько выводов:

Во-первых, при помощи философского анализа был найден наиболее общий механизм, обеспечивающий трансформацию межсубъектной коммуникации в условиях виртуального пространства. Этот механизм представляет собой конформное поведение субъекта, входящего в виртуальное пространство коммуникации, в котором уже установлены некоторые правила, которые субъект принимает, начинает исполнять и, тем самым воспроизводит их, несмотря на их отличия от правил, принятых в реальной коммуникации;

Во-вторых, наблюдаемая агрессия, «токсичность» и непунктуальность коммуникаций в условиях виртуального пространства не дают убедительных оснований для описания современной культуры как пребывающей в состоянии морального, нравственного или ценностного кризиса.

## Литература

1. Касавин И. Т. Коллективный субъект как предмет эпистемологического анализа // *Epistemology & Philosophy of Science*. – 2015. – № 4 (46). – С. 5–18;
2. Нарыков Н. В., Кузьменко И. С. Информационная коммуникация как фактор социальной солидарности // *Общество: философия, история, культура*. – 2020. – № 4 (72). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnaya-kommunikatsiya-kak-faktor-sotsialnoy-solidarnosti> (дата обращения: 15.10.2021);
3. Опрос: Насколько высок ваш типичный уровень отождествления себя с главным героем ролевой игры при первом прохождении? // Вконтакте URL: [https://vk.com/best\\_rpg\\_games?w=wall-1112285\\_1192795](https://vk.com/best_rpg_games?w=wall-1112285_1192795) (дата обращения: 15.10.2021);
4. Показатели преступности России // Портал правовой статистики Генеральной прокуратуры РФ URL: [http://crimestat.ru/offenses\\_chart](http://crimestat.ru/offenses_chart) (дата обращения: 15.10.2021);
5. Пряхина А. В., Пряхин Н. Г. Нравственно-ценностный кризис и коммуникация в современном информационном обществе // *Знак: проблемное поле медиаобразования*. – 2017. – № 3 (25). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nravstvenno-tsennostnyy-krizis-i-kommunikatsiya-v-sovremennom-informatsionnom-obschestve> (дата обращения: 15.10.2021);
6. Субъект // Новая философская энциклопедия URL: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH018dd6e872549db6296a3b8d> (дата обращения: 15.10.2021);
7. Pinker, S. *The Better Angels of Our Nature*. – London: Penguin Group. – 2011. – 915p;
8. Share of the population using the Internet, 1990 to 2019 // *Our World in Data* URL: <https://ourworldindata.org/internet> (дата обращения: 15.10.2021).