

Лопатинская Тинатин Давидовна

кандидат философских наук,
старший преподаватель кафедры философии
Астраханского государственного университета

ОДИНОЧЕСТВО В СЕТИ: ОСОБЕННОСТИ САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ [1]

Аннотация:

В статье рассматривается проблема самореализации человека в условиях виртуальной среды. Автор затрагивает вопросы воздействия высоких технологий на жизненный мир человека, самого человека, а также важнейшие составляющие человеческого бытия; выявляет изменения, касающиеся погружения человека XXI в. в новую языковую реальность, которая на сегодняшний день является одной из наиболее ярких и наглядных форм самореализации индивида в условиях виртуальной среды; обосновывает тезис о том, что сфера виртуальных технологий возвела между индивидами непреодолимую границу, в результате чего реальное межличностное общение постепенно вытесняется общением в виртуальной среде. Это неминуемо поднимает вопрос о виртуальной коммуникации как некоем симулякре реального общения, что усиливает проблему одиночества в сети.

Ключевые слова:

виртуальное пространство, одиночество в сети, виртуальная коммуникация, новая языковая реальность, самореализация человека.

Lopatinskaya Tinatin Davidovna

PhD in Philosophy,
Senior Lecturer, Philosophy Department,
Astrakhan State University

LONELINESS IN THE NETWORK: SPECIFICS OF PERSONAL FULFILLMENT IN THE CONTEXT OF VIRTUAL ENVIRONMENT [1]

Summary:

The article deals with the problem of personal fulfillment in the context of virtual environment. The author discusses how high technologies impact a lifeworld of a person, a personality itself, as well as the most important components of human life. The author considers the changes associated with embracing of the 21st century new language reality, which today is one of the brightest and evident forms of personal fulfillment in the context of virtual environment. The paper proves the thesis that the sphere of virtual technologies has built insuperable border between people, therefore, the actual interpersonal communication is gradually forced out by communication in the virtual environment. It is inevitably raises a problematic issue of virtual communication as a simulacrum of actual communication, which intensifies the problem of loneliness in the network.

Keywords:

virtual space, loneliness in network, virtual communication, new language reality, personal fulfillment.

На современном этапе развития общества проблема одиночества в сети является одной из самых сложных, поскольку, с одной стороны, ее смысл лежит на поверхности, а с другой стороны, он экзистенциален. В целом понятие «одиночество» относится к разряду категорий, «реальный жизненный смысл которых, казалось бы, отчетливо представляется даже обыденному сознанию. Но эта интуитивная ясность обманчива, ибо она скрывает сложное, подчас противоречивое философское содержание понятия, ускользающее от рационального описания» [2, с. 47].

Активное развитие новейших виртуальных технологий и их стремительное внедрение во все сферы жизни современного человека неминуемо ведут к объединению индивидов, стиранию всевозможных границ. Однако в этом «глобализующемся» мире самость личности, значимость каждого отдельного человека неуклонно падает. Оставаясь наедине с собственными проблемами, индивид неминуемо становится «одиноким».

Человек XXI в., со свойственной ему культурой, перемещающейся в виртуальное пространство, постепенно отгораживается, отстраняется, «уходит» от общения в традиционном смысле этого слова. Изменяется сама роль общения: зачастую индивиды предпочитают личностному общению общение виртуальное, что неуклонно приводит к одиночеству в сети.

Расширение сферы высоких технологий влечет за собой необратимые процессы всеобщей стандартизации, порождающей унифицированность, усредненность, выравнивание, обезличивание, состояние, когда все хотят быть похожими на некий высший стандарт. Такие процессы способствуют потере индивидуальности, изменению содержания и формы жизнедеятельности общества» [3, с. 169]. Это зарождает проблему виртуальной коммуникации в сети как некоего симулякра реального общения, что ведет к прогрессированию одиночества индивида.

Под влиянием всеобщей виртуализации индивид самореализуется в интернет-среде, где создает свой особенный имидж, позволяющий ему без затруднения влиться в виртуальную коммуникацию.

Виртуальная коммуникация – понятие не новое, однако именно стремительное развитие новых виртуальных технологий обеспечивает ей ту главенствующую роль, которую она занимает

в пространстве современной культуры. В современной реальности общение через сеть является передовым способом взаимодействия индивидов между собой. Подобный вариант взаимодействия определяет существование индивида не только в сфере коммуникации, он охватывает большинство сфер жизни современного общества, целеустремленно формирует заданное сознание, создает приоритеты, тем самым «навязывая» определенный сетевой образ жизни. С одной стороны, став полноценным участником сетевого общения, индивид приобщается к массе, становится «как все», вырывается из состояния постоянного одиночества, при этом по-прежнему остается одиноким, только уже в множестве подобных ему людей. С другой стороны, он обретает индивидуальное самоутверждение, возвышается на следующую ступень, открывающуюся перед ним в результате осуществления виртуальной коммуникации, которая выступает определенным индикатором, обязательным показателем признаком, символизирующим положение человека с его новым приобретенным сетевым образом.

Таким образом, на сегодняшний день одной из наиболее ярких и наглядных форм самореализации человека в условиях виртуальной среды является самореализация через виртуальную коммуникацию посредством погружения в новую языковую реальность, в которой сформировывается и функционально развивается виртуальный язык, действующий в многомерном виртуальном пространстве.

Виртуальный язык – это «текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, которая обладает основными свойствами виртуальной реальности и является видом символической реальности, созданной на основе компьютерной и некомпьютерной техники и реализующей принцип обратной связи» [4]. Таким образом, виртуальный язык выступает прежде всего в качестве особого социокультурного шифра, системы именования, базиса для «взаимопонимания между иначе разобщенными индивидами» [5, с. 306]. Язык независим в своем существовании от конкретного индивида, но передается последнему, «пробуждая в нем сообразно обстоятельствам чувства», «навязывает себя», «предшествует» ему и «переживает» его [6, с. 10]. При этом язык объединяет всех говорящих на нем причастностью к новейшей эпохе так называемого рубежа тысячелетий. Именно поэтому каждая новая эпоха располагает индивидуальным вербальным арсеналом, где новый язык работает оптимальным способом, исключительно в определенном контексте, который в полном объеме показывает его назначение.

Таким образом, виртуальный язык, обладая новейшими, неповторимыми схемами построения слова, словосочетания, текста, где вербальная составляющая закрепляется визуальной, предлагает использовать их в рамках виртуального дискурса, который характеризуется анонимностью его участников. Также при этом возможно использование иконических элементов в тексте, что в свою очередь играет очень важную роль. В зависимости от употребляемых изобразительных элементов – смайликов, аватаров, иллюстраций – вербальной части текста подвластны различные оттенки значения.

В современной действительности виртуальный язык наличествует в самых разнообразных формах:

Электронная почта – взаимодействие от одного до нескольких участников виртуального дискурса с помощью электронных писем, которые пересылаются с одного конкретного электронного ящика на другой или другие.

Форум – это некое взаимодействие одного или нескольких участников виртуального дискурса благодаря выложенным на веб-сайте высказываниям, которые, как правило, объединены в разные разделы в зависимости от заданной темы обсуждения.

Гостевая книга – это значительно упрощенная версия форума, который используется для взаимодействия участников виртуального дискурса с помощью размещения различных комментариев, кратких заметок, адресуемых владельцу того или иного веб-сайта.

Чат предполагает онлайн-общение нескольких индивидов на том или ином веб-сайте посредством обмена публичными сообщениями на заданную тему.

Блог предполагает взаимодействие участников виртуального общения на некоем веб-сайте с помощью ведения публичных журналов, дневников или записок в формате онлайн, которые состоят из статей, заметок, свободных сочинений и т. п. на разнообразные темы; подразумевает доступ всех желающих к записям для ознакомления с ними и комментирования в дальнейшем.

Мгновенные сообщения – это виртуальное онлайн-общение посредством мгновенного обмена сообщениями при помощи специальной программы.

Многопользовательская ролевая игра – взаимодействие участников виртуального общения с помощью обмена короткими сообщениями в рамках абстрактной игры, где каждый из участников сливается с конкретным воображаемым персонажем и работает от его имени.

Флейм – это взаимодействие участников виртуального общения, основанное на обмене сообщениями, носящими провокационный характер и, как правило, направленными на разжигание спора, ссоры между коммуникантами.

«Сетевой флирт» – взаимодействие участников виртуального дискурса с целью осуществления киберфлирта, не предполагающего продолжения отношений вне Сети.

«Виртуальный роман» – продолжительный дискурс участников виртуального общения, которые испытывают друг к другу эмоциональное, психическое, а также физическое влечение, однако при этом взаимодействуют только с помощью Сети.

«Креатифф» – это специфическое взаимодействие коммуникантов с помощью использования сленга, особой орфографической формы слов, используемых с целью осуществления языковой игры.

«Флуд» – определенный поток сообщений, не несущих ни смысловой, ни эмоциональной нагрузки, помещенный внутрь контекста без конкретной цели.

Таким образом, для каждого из жанрово-стилистических направлений и течений характерны свои уникальные особенности:

– сокращение – умышленное сжатие слов с целью уменьшения времени, затрачиваемого на набор сообщения, при этом начальный смысл которого сохраняется;

– усиление – употребление универсальных слов, которые максимально усиливают эмоциональную нагрузку слов;

– обновление – конструирование новых слов с помощью сложения ранее существующих основ;

– заимствование – это применение слов, заимствованных из других языков;

– символизация (употребление смайликов и других символов) – применение графических символов с целью отображения разнообразных эмоций [7].

Такое многообразие форм, в которых виртуальный язык на сегодняшний день выступает в качестве базового, позволяет говорить о том, что в современной действительности виртуальный язык выполняет роль особого механизма восприятия нового многомерного виртуального пространства. Он тонко реагирует на те или иные потребности каждого конкретного индивида и выстраивает свое предложение с учетом индивидуальных запросов, тем самым как бы подсказывает человеку, чего от него ждут окружающие, как ему с ними себя вести и т. д., и человек верит этим рекомендуемым правилам поведения. Иными словами, в современном обществе сформировалось новое пространство для самореализации – виртуальная коммуникация, которая предоставляет человеку особые, мощные, в чем-то уникальные возможности самореализации, раскрытия его творческого потенциала, преодоления внутренних противоречий с целью полного выявления собственных сил и способностей, в совокупности изменяющих окружающий мир, социум, технологии [8, с. 82–89].

При этом нельзя не отметить, что в процессе виртуального общения неминуемо происходит нарушение традиционной коммуникативной схемы: «Я» взаимодействует не с подлинным адресатом, а со своим представлением о нем, наделяя его признаками и качествами, которыми он может и не обладать. Это порождает мистификацию подлинного коммуникативного акта» [9]. Но в ситуации отсутствия иной коммуникации, некой отчужденности и оторванности индивида от реальности виртуальная коммуникация воспринимается им как способ избавления от одиночества, не являясь в действительности таковым.

Таким образом, сфера виртуальных технологий возвела между индивидами непреодолимую границу, в результате чего реальное межличностное общение постепенно вытесняется общением в виртуальной среде. Это неминуемо порождает проблему виртуальной коммуникации как «псевдозаменителя реального общения», что в свою очередь усугубляет проблему одиночества в сети.

Ссылки и примечания:

1. Проект «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке РГНФ № 14-03-00289а.
2. Пузанова Ж.В. Философия одиночества и одиночество философа // Вестник РУДН. Серия «Социология». 2003. № 4-5. С. 47.
3. Лопатинская Т.Д. Реклама-игра как средство формирования виртуальной реальности (на примере языковой игры) // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. 2013. № 6. С. 169.
4. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса : автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Волгоград, 2009.
5. Козлова Н.Н. Комплекс «Искры»: мифология и жизнь // Миф в культуре: человек – не-человек / ред. Л.А. Софронова, Л.Н. Титова. М., 2000. С. 306.
6. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление // Миф. Сказка. Эпос: фрагменты классических работ философов и литературоведов XIX–XX веков : хрестоматия / сост. д-р филос. наук С.Н. Бройтман. Екатеринбург, 1997. С. 10.
7. «Словоново» – словарь компьютерной лексики, жаргона и сленга [Электронный ресурс]. URL: <http://www.slovo-novo.ru/tag/> (дата обращения: 09.10.2016).
8. Южанинова Е.Р. Интернет как новое пространство самореализации молодежи // Вестник ОГУ. 2013. № 7 (156). Июль. С. 82–89.
9. Матеев Д.А. Феномен одиночества и проблема нарушения коммуникации. Новосибирск, 2012. 183 с.

References:

- Kozlova, NN 2000, 'Kompleks «Iskry»: mifologiya i zhizn', *Mif v kul'ture: chelovek – ne-chelovek*, Moscow, p. 306, (in Russian).
- Levi-Bryul, L 1997, 'Pervobytnoye myshleniye', *Mif. Skazka. Epos: fragmenty klassicheskikh rabot filosofov i literaturovedov XIX–XX vekov: khrestomatiya*, Yekaterinburg, p. 10, (in Russian).
- Lopatinskaya, TD 2013, 'Reklama-igra kak sredstvo formirovaniya virtual'noy real'nosti (na primere yazykovoy igry)', *Vestnik KGU im. N.A. Nekrasova*, no. 6, p. 169, (in Russian).
- Lutovinova, OV 2009, *Lingvokul'turologicheskiye kharakteristiki virtual'nogo diskursa*, D.Phil. thesis, Volgograd, (in Russian).
- Mateyev, DA 2012, *Fenomen odinochestva i problema narusheniya kommunikatsii*, Novosibirsk, 183 p., (in Russian).
- Puzanova, ZV 2003, 'Filosofiya odinochestva i odinochestvo filosofa', *Vestnik RUDN. Seriya «Sotsiologiya»*, no. 4-5, p. 47, (in Russian).
- Yuzhaninova, ER 2013, 'Internet kak novoye prostranstvo samorealizatsii molodezhi', *Vestnik OGU*, no. 7 (156), July, pp. 82–89, (in Russian).