

С.Н. Макеев

Особенности коммуникативного взаимодействия социума в пространстве расширенной объективно-виртуальной реальности

В статье рассматриваются особенности коммуникативного взаимодействия в пространстве расширенной объективно-виртуальной реальности, становление которой обусловлено возникновением и применением информационно-компьютерных технологий. Автором отмечено, что в процессе общения в рамках объективно-виртуальной реальности применяются вспомогательные инструменты: смайлы, мемы, демотиваторы и др., которые ориентированы на эмоционально-чувственное усиление текстовой составляющей. Впервые совершена попытка выявления онтологической сущности данного процесса и определена ее гносеологическая значимость для коммуникативного взаимодействия. Обозначены проблемы, возникающие при использовании вспомогательных инструментов общения в расширенной объективно-виртуальной реальности.

Ключевые слова: общение; коммуникативное взаимодействие; расширенная объективно-виртуальная реальность; смайл; мем; демотиватор.

Введение

Общество как самоорганизующаяся система, характеризуется постоянным стремлением к формированию более совершенных форм и способов коммуникативного взаимодействия, обусловленных текущим уровнем научно-технического и социокультурного развития. Появление и массовое распространение информационно-компьютерных технологий привело к реструктуризации и модернизации путей передачи и способов хранения информации, а также внесло значительные изменения в ее содержание. Всемирная паутина стала не просто хранилищем массива информации, но и превратилась в многомерное коммуникативное пространство взаимодействия огромного числа людей, которое год от года увеличивается [7].

Вследствие перемещения процесса социальных коммуникаций в пространство расширенной объективно-виртуальной реальности [6] возникла необходимость использования вспомогательных инструментов для отражения эмоциональной и вербальной составляющей процесса общения, присущих устной форме коммуникативного взаимодействия. Стремление компенсировать эти недостающие элементы способствовало изменению традиционного общения в пространстве расширенной объективно-виртуальной реальности.

А многообразие возникших форм и видов вспомогательных инструментов для передачи информации, их эффективность и целесообразность использования породило ряд вопросов и проблем для исследования социальной философии.

Шаблонные графические инструменты объективно-виртуального общения

Для решения проблем эмоционально-культурного фона процесса объективно-виртуального общения Кевин Маккензи (Kevin MacKenzie) в 1979 году предложил использовать в электронной переписке знаковые *смайлы* (от *англ.* smile — улыбка), которые представляют собой набор определённых символов, выражающих какую-либо эмоцию [12]. Изначально они были знаковые, чуть позже графические, сейчас актуален их анимированный способ отображения. Однако подобные вспомогательные средства при трансляции информации в процессе устного выступления были рекомендованы к использованию психологом Дейлом Карнеги ещё в 1926 году, который, для того, чтобы быть понятым аудиторией, предложил использовать изображения лиц с выражением эмоций, вещей и предметов, стимулирующих и мотивирующих к действию [2]. Таким образом, идея использования смайлов при общении не нова, однако именно в рамках расширенной объективно-виртуальной реальности она получила массовое распространение.

Постепенно процесс объективно-виртуального общения стал обретать более качественное и иное содержание. Виды смайлов, как средств ускоренной передачи информации, значительно расширились. Следовательно, количество передаваемых эмоций в виде графических образов тоже возросло.

В структуре рассматриваемой среды общения также очень актуален феномен спонтанной репликации единиц текстовой и визуальной информации, носящий название «интернет-мем» (от *греч.* «мимема», «подобие») [11]. Концепция мема и сам термин были предложены эволюционным биологом Ричардом Докинзом в 1976 году в книге «Эгоистичный ген», где он определяет его как «единицу культурной информации», способную быстро «размножаться» [13]. Мемом может считаться любая идея, символ, манера или образ действия, осознанно или неосознанно передаваемые от человека к человеку посредством речи, письма, видео, ритуалов, жестов и т. д. Интернет-мем — информация в той или иной форме (медиаобъект, фраза, концепция или занятие), как правило, остроумная и ироническая, приобретающая популярность в интернет-среде посредством ее распространения в социальных сетях, на форумах, в блогах, в мессенджерах и др. [4].

Мем, как и смайл, несет в себе задачу выражения эмоционального состояния участника общения. Отличие между ними заключается в том, что смайл может выразить какую-то одну конкретную эмоцию, а мем отражает суть или комичность сложившейся ситуации. Образное представление передаваемой информации, которое содержит мем, способствует более ясному изложению конкретного случая, поскольку не все жизненные ситуации можно полно и ярко описать в текстовой форме в короткий промежуток времени.

К структурной единице вспомогательных средств расширенного объективно-виртуального общения можно отнести и такой элемент, как демотиватор. Демотиватор, или демотивационный постер, определяется как изображение, состоящее из картинки и комментирующей ее надписи-слогана, составленных по определенному формату [3]. По мнению социологов, жанровая специфика демотиваторов проявляется в том, что они прежде всего [1]:

- направлены на удовлетворение культурных потребностей участников расширенного объективно-виртуального общения;
- обладают «четкими общими чертами, одинаковыми жанровыми особенностями и конвенциональными правилами их создания»;
- «обеспечивают реализацию творческого потенциала личности и содержат результат креативного осмысления реальности»;
- существуют преимущественно в рамках Интернета;
- представляют собой особый вид искусства — «комментирующего» или «интерпретативного».

Все вышеперечисленные средства, в совокупности с фотографиями реальных изображений, способствуют образованию расширенного имманентного диалога между участниками сетевого интернет-общения. Это именно те элементы, которые составляют основу эмоциональной окраски и культуры расширенного объективно-виртуального коммуникативного пространства. С помощью смайлов, стикеров, мемов, демотиваторов и фотоматериалов может быть обеспечена не только компенсация эмоциональной и вербальной составляющей процесса общения, но и увеличение скорости и расширение границ воспринимаемой информации. Рассмотренные выше вспомогательные средства позволяют вести расширенный объективно-виртуальный диалог практически так же полноценно, как и при естественной форме общения, а в некоторых случаях даже превосходить его качественно.

Данные обстоятельства позволяют говорить о том, что, начиная с момента использования вспомогательных средств интернет-общения, стала формироваться новая коммуникативная культура, обеспечиваемая посредством информационно-компьютерных технологий, формирование которой продолжается и по сегодняшний день [5].

Проблемы, обусловленные расширенным объективно-виртуальным общением

Популярность смайлов, мемов, демотиваторов и подобных им картинок-образов достаточно полно объясняет индийский философ и мистик Бхагван Шри Раджниш Ошо [9]. Он трактует это тем, что подобные элементы общения в первую очередь направлены на подсознание человека, которое характеризуется образностью и подобно маленькому ребенку. Ошо приводит пример, что если задача состоит в том, чтобы научить ребенка читать, то ему изначально показывают большую картинку, а под ней слово, которое впоследствии ассоциируется

с изображением. По мере того как ребенок растет, картинки уменьшаются, слов становится больше и к моменту поступления в университет картинки из книг исчезают практически полностью. По мнению Раджнйша, информационно-компьютерные технологии отчасти вернули человечество на примитивный уровень, потому как люди снова стали смотреть картинки и практически перестали читать. В этом философ видит опасное явление, потому как существуют вещи, которые нельзя передать картинкой. Опасность также заключается в том, что люди начинают забывать язык, его магию и красоту и превращаются снова в примитивных существ, воспринимающих только язык образов. Данная тенденция, согласно умозаключению философа, ведет человечество к умственной отсталости [10].

Дж. Оруэлл в своем романе-антиутопии «1984» также описывал подобный феномен притупления мышления при формировании нового языка — «новояза», представляющего собой «единственный на свете язык, чей словарь с каждым годом сокращается». Новояз образуется из английского языка путем существенного сокращения и упрощения его словаря и грамматических правил. Вследствие данных сокращений у человека утрачиваются способности к размышлению, а его мысли превращаются в бурный поток логически не связанных образов [8].

Вывод

Система образов и знаков, предложенная Д. Карнеги для изъяснения сущности передаваемой информации, нашла непосредственное применение в условиях расширенной объективно-виртуальной реальности при реализации имманентного коммуникативного взаимодействия. Данная система вспомогательных инструментов общения оформилась в виде смайлов, мемов, картинок, демотиваторов и коротких аудио- и видеороликов. Впоследствии функции данной вспомогательной системы расширились и стали включать не только способ понятного и интересного изложения своих мыслей, но и нести в себе самостоятельные средства эмоционального и образного взаимодействия.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующий вывод об инновационном способе образного замещения и расширения объективной формы общения вспомогательными графическими, аудио- и видеоэлементами. Безусловно, их применение в виде шаблона очень удобно и информативно именно при имманентном общении в рамках сетевых интернет-сервисов. Однако за время развития процесса общения в пространстве расширенного объективно-виртуального взаимодействия общества образовалась особая культура, в которой ценится оригинальность и уместное оперирование вспомогательными элементами, точно так же как и при живом общении. Последнее обстоятельство в принципе исключает использование каких-либо шаблонов в процессе социальных коммуникаций личности.

Несмотря на присутствующее противоречие, шаблонные вспомогательные средства продолжают пользоваться популярностью в пространстве расширенной объективно-виртуальной реальности. В свою очередь это позволяет говорить

о том, что люди, использующие их, приоритетно выбирают скорость, нежели индивидуальность в содержании общения. Поэтому отчасти можно согласиться с мнением Б.Ш. Раджнйша Оша и Дж. Оруэлла. Отчасти лишь потому, что теория данных трудов не учитывает факт того, что современное общество перешло на другой уровень познания действительности, где расширенные объективно-виртуальные технологии являются всего лишь инструментом, позволяющим обогатить традиционную форму общения. Сегодня процесс общения преимущественно происходит в виде построения расширенной презентации, включающей использование стилизованных изображений-образов, соответствующих конкретной тематике диалога. Данные вспомогательные средства объективно-виртуального коммуникативного взаимодействия вывели процесс общения на новый уровень, сделав его наглядным и понятным собеседнику (даже на уровне подсознания). Сами по себе рассматриваемые средства расширения возможностей общения нейтральны. Поэтому лишь злоупотребление ими приводит к притуплению мышления, а также к замещению и искажению передаваемой информации.

Литература

1. *Бабина Л.В.* Об особенностях демотиватора как полимодального текста // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 2 (20). С. 28–33.
2. *Дейл Карнеги.* Как вырабатывать уверенность в себе и влиять на людей, выступая публично. URL: http://www.edgarcaysi.narod.ru/karnegi_kv_u_10.html (дата обращения: 28.04.2016).
3. Демотиватор // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Демотиватор> (дата обращения: 23.04.2016).
4. Интернет-мем // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Интернет-мем> (дата обращения: 23.04.2016).
5. *Кртова О.В., Черная Е.В.* Особенности использования технологии моделирования в решении проблемы формирования культуры интернет-общения в юношеском возрасте // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. 2014. № 39-2.
6. *Макеев С.Н.* Общение в расширенной объективно-виртуальной реальности как основополагающий фактор формирования современного общества // Современные проблемы развития фундаментальных и прикладных наук: сборник трудов II международной научно-практической конференции. Publishing House, 2016. С. 161–164.
7. *Макеев С.Н., Макеев А.Н., Зейналов Г.Г.* «Смайл» как элемент интернет-общения — современная интерпретация эмоций // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1. URL: <http://www.science-education.ru/125-20194> (дата обращения: 30.06.2015).
8. Новояз // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Новояз> (дата обращения: 23.04.2016).
9. Ошо (Бхагван Шри Раджниш) // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Ошо_\(Бхагван_Шри_Раджниш\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Ошо_(Бхагван_Шри_Раджниш)) (дата обращения: 23.04.2016).

10. Ошо о Саньясе. URL: <http://oshosatori.ru/ru/sanenter/oshosan.html> (дата обращения: 23.04.2016).
11. *Савицкая Т.Е.* Интернет-мемы как феномен массовой культуры. URL: http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/news/KVM_archive/articles/2013/03/2013-03_r_kvms3.pdf (дата обращения: 28.04.2016).
12. Смэйлик // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=75332175> (дата обращения: 28.04.2016).
13. Что такое Мем? // URL: <http://1001mem.ru/faq> (дата обращения: 23.04.2016).

Literatura

1. *Babina L.V.* Ob osobennostyax demotivatora kak polimodal'nogo teksta // *Filologicheskie nauki. Voprosy' teorii i praktiki.* Tambov: Gramota, 2013. № 2 (20). С. 28–33.
2. *Dejl Karnegi.* Как вы'rabaty'vat' uverennost' v sebe i vliyat' na lyudej, vy'stupaya publichno. URL: http://www.edgarcaysi.narod.ru/karnegi_kv10.html (дата обращения: 28.04.2016).
3. Demotivator // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Demotivator> (дата обращения: 23.04.2016).
4. Internet-mem // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Internet-mem> (дата обращения: 23.04.2016).
5. *Kretova O.V., Chernaya E.V.* Osobennosti ispol'zovaniya texnologii modelirovaniya v reshenii problemy' formirovaniya kul'tury' internet-obshheniya v yunosheskom vozraste // *Lichnost', sem'ya i obshchestvo: voprosy' pedagogiki i psixologii.* 2014. № 39-2.
6. *Makeev S.N.* Obshhenie v rasshirennoj ob'ektivno-virtual'noj real'nosti kak osnovopolagayushhij faktor formirovaniya sovremennogo obshchestva // *Sovremennyye problemy' razvitiya fundamental'ny'x i prikladny'x nauk: sbornik trudov II mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii.* Publishing House, 2016. S. 161–164.
7. *Makeev S.N., Makeev A.N., Zejnalov G.G.* «Smajl» как элемент интернет-общения — современная интерпретация эмоций // *Sovremennyye problemy' nauki i obrazovaniya.* 2015. № 1. URL: <http://www.science-education.ru/125-20194> (дата обращения: 30.06.2015).
8. Novoyaz // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Novoyaz> (дата обращения: 23.04.2016).
9. Ошо (Bxagvan Shri Radzhnish) // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Osho_\(Bxagvan_Shri_Radzhnish\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Osho_(Bxagvan_Shri_Radzhnish)) (дата обращения: 23.04.2016).
10. Ошо о Саньясе. URL: <http://oshosatori.ru/ru/sanenter/oshosan.html> (дата обращения: 23.04.2016).
11. *Saviczskaya T.E.* Интернет-мемы как феномен массовой культуры?. URL: http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/news/KVM_archive/articles/2013/03/2013-03_r_kvms3.pdf (дата обращения: 28.04.2016).
12. Смэйлик // Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=75332175> (дата обращения: 28.04.2016).
13. Что такое Мем? // URL: <http://1001mem.ru/faq> (дата обращения: 23.04.2016).

S.N. Makeyev

**Features of Communicative Interaction of Society
in the Space of an Extended Objectively Virtual Reality**

The article considers the features of communicative interaction in the space of expanded objectively virtual reality, the becoming of which is due to the emergence and use of information and computer technologies. The author noted that in the process of communication within objectively virtual reality are applied auxiliary tools: smiles, memes, demotivators and others that focus on emotional and sensual enhancement of textual component. For the first time an attempt is made to identify the ontological nature of the process and its epistemological importance for communicative interaction is determined. The problems arising from the use of auxiliary tools of communication in the extended objectively virtual reality.

Keywords: communication; communicative interaction; enhanced objectively virtual reality; smile; meme; demotivator.