

УДК 304.5+008

СОЦИАЛЬНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Голубинская А.В.

В статье предлагается переосмысление теории социальных конструктов П. Бергера и Т. Лукмана в условиях развитого цифрового общества. Мир повседневной жизни, рассматриваемое сквозь призму концепции виртуальной реальности, приобретает новые черты: интерсубъективность, темпоральность, схемы типизаций и другие социально-конструктивистские концепты обретают новое содержание. Автор предлагает рассмотреть, как трансформируется мир «здесь-и-сейчас» в эпоху виртуализации социальных практик и как эти изменения влияют на социальную природу человека и его рефлексивные процессы.

Ключевые слова: социальное конструирование, виртуальная реальность, виртуальные коммуникации, виртуализация социального.

THE SOCIAL CONSTRUCTION OF VIRTUAL REALITY

Golubinskaya A.V.

The article is aimed to rethinking the theory of social construction of P. Berger and T. Luckmann in the context of digital society. The conception of virtual reality helps to find new traits of the world in everyday life: intersubjectivity, temporality, schemes of typification and other social-constructivist concepts that receive new meanings. The author proposes to research the way of the world transformation “here and now” in the age of virtualization of social acts, and how these changes effect human social nature and reflective processes.

Keywords: social construction, virtual reality, virtual communication, virtual society, Berger, Luckmann.

П. Бергером и Т. Лукманом был обозначен парадокс, лёгший в основу теории социального конструктивизма: личность создаёт социальную реальность, социальная реальность создаёт личность. Ключевыми понятиями теории стали «знания», трактуемого как уверенность в том, что феномены являются реальными и обладают специфическими характеристиками, и «реальности», то есть качества феноменов, существующих независимо от нашей воли [1, с. 4]. Реальность и знание являются относительными, не универсальными для всех людей мира. Среди всего множества реальностей особое значение приобретает реальность повседневной жизни. Такая реальность интерпретируется людьми на основе их индивидуального жизненного опыта, насыщается их субъективными смыслами [1, с. 17].

Социально-конструктивистская концепция Бергера и Лукмана была разработана в 60-х годах прошлого века. В настоящее время повседневная жизнь человека имеет существенное отличие от повседневной жизни современников этих исследователей, и большая часть этих изменений пришлась на последние десятилетия, среда человеческого обитания теперь немыслима без виртуальных технологий. Сегодня эти технологии представляют собой отдельную форму реальности со всеми включёнными в неё сферами общественного бытия. Политические процессы развиваются в рамках концепций открытого правительства и электронного государства. Феномен электронной демократии порождает новые формы взаимодействия государства с обществом: интернет-выборы, виртуальные приемные, общедоступные страницы политических деятелей в социальных сетях. Экономическая сфера жизни общества дополняется формами виртуального предпринимательства, онлайн-магазинами, виртуальными банками и электронными деньгами.

Разумеется, всё это оказывает влияние на социальную структуру современных обществ. С одной стороны, социальные институты становятся элементами «дополненной» реальности, то есть функционируют в условиях взаимодействия реального с виртуальным (например, электронное образование, предоставляющее открытый доступ к обучению в ведущих вузах мира). В то же

время, исследователи активно обсуждают феномен виртуальных сообществ. Виртуальное сообщество можно рассматривать как матрицу социальных связей, где личные отношения возникают при помощи компьютерных технологий; причём такие личные отношения идентичны реальным: люди обретают друзей, находят любовь, поддерживают друг друга, делятся мнениями, создают предметы искусства, удовлетворяют свои интеллектуальные, досуговые и другие коммуникационные потребности [см. 6]. В рамках виртуальных коммуникаций появляются новые социальные роли и статусы, обозначающие место пользователя в виртуальном мире, кардинально меняются модели идентичности, рефлексии, способы символического конструирования человеком собственного «я»: в условиях виртуальной реальности он может как бы вести диалог с собой посредством своей виртуальной личности.

Виртуальная реальность, будучи предметом исследований разных наук, даже в рамках социально-гуманитарного знания обладает как минимум четырьмя традициями истолкования:

- мир, созданный компьютерными технологиями визуализации, т.е. техническая виртуальная реальность;
- внутренний мир человека и сон, т.е. психологическая виртуальная реальность;
- мир искусства и отдельных его произведений, т.е. эстетическая виртуальная реальность.

Каждая трактовка, так или иначе, отображают значение слова «*virtualis*», т.е. «возможный». В данной статье мы придерживаемся первого подхода. Дж. Ланье, внёсший значительный вклад в появление подобных технологий, определил виртуальную реальность как «дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [4, с. 86]. Упрощая формулировку, можно обозначить такие характеристики виртуальной реальности, как опосредованность цифровыми технологиями, возможность

интерактивного взаимодействия с ней, структурная и функциональная аналогичность действительному миру. Однако, есть ещё один аспект, благодаря которому проблема высоких технологий привлекла внимание обществоведов: возможность осуществления в такой среде социального взаимодействия. Именно такой подход обосновывает введение в использование такой абстрактной категории, как «киберпространство». Киберпространство представляется как симулированная опосредованная электронными устройствами часть ноосферы, пространство не природного, а интеллектуального происхождения. Отношение человека, виртуальной реальности и киберпространства хорошо отражает формула Т.А. Кирик: «виртуальная реальность начинается там, где в киберпространство входит человек» [3].

Повседневная жизнь рассматривается как совокупность неоднократных, обычных явлений и состояний человека, постоянных жизненных ситуаций, переживаемых как реальность. Повседневная реальность «интерпретируется людьми и имеет для них субъективную значимость в качестве цельного мира» [4, с. 40]. Феномены повседневной жизни систематизируются в образцах, ритуалах, схемах и концептах, объективированных при помощи языка. Понимание этих явлений, приписывание им смыслов и внесение их в свою картину мира осуществляется посредством коммуникаций. Принципиально важно то, что коммуникация, формирующая модель интерпретации окружающего мира, должна происходить непосредственно, лицом к лицу [5, с. 53-54].

Виртуализация повседневной деятельности человека – это актуальный процесс. Уже на сегодняшний день практически любая повседневная практика коммуникации имеет виртуальный аналог, и события виртуального мира переживаются настолько же реально и значимо, как и в материальной действительности. Система таких аналогов позволяет судить о виртуальной повседневной реальности как её качественно новой форме. В процессе перехода из реального в виртуальное повседневность претерпела существенные

изменения. Обнаружить их можно при помощи сравнительного анализа особенностей повседневности, отмеченных социологами-конструктивистами, и наблюдаемых в настоящее время результатов этого перехода.

Фокус понимания повседневной реальности, как доказано Бергером и Лукманом, – это «здесь» и «сейчас», то есть её восприятие зависит от степени пространственной и временной приближенности или удаленности от субъекта [1, с. 18-19]. Повседневная жизнь человека физически ограничена и складывается в зонах, доступных для манипуляции, а удалённые зоны выходят за пределы необходимости повседневной жизни. Пребывание человека в гипертекстовом пространстве не имеет подобных ограничений: «здесь» индивида в виртуальной реальности может образовывать отдалённые друг друга анклав, хотя свойство отдалённости не применимо для виртуального пространства, так как любые расстояния в глобальной сети при одинаковой скорости преодолеваются за одно и то же время. Более того, не человек преодолевает это пространство с целью достижения пункта назначения, а сам пункт назначения движется к человеку по его запросу. В то же время, виртуальные личные коммуникации – это коммуникации «здесь», которые могут утрачивать параметр «сейчас». Виртуальные диалоги продолжаются независимо от временных и пространственных ограничений, они существуют в конкретном «здесь» киберпространства, но «сейчас» участников коммуникации, отправителя сообщения и адресата, могут быть разными временными точками. Даже в рамках одного диалога виртуальное общение дискретно.

Теоретики повседневной жизни выражали значимость повседневных ситуаций «лицом к лицу» в конструировании общего бытия «здесь и сейчас». Именно в таких ситуациях познаётся субъективность «другого»: «В ситуации лицом к лицу другой совершенно реален. <...> Можно даже сказать, что в ситуации лицом-к-лицу другой гораздо более реален для меня, чем я сам» [1, с. 23]. В этих коммуникациях важен не столько обмен информацией, сколько использование невербальных средств экспрессивности и их интерпретация. В

виртуальных коммуникациях, лишённых личного взаимодействия, человек остаётся наедине с собой, будучи не способным полноценно интерпретировать установки и намерения другого – его интерпретация происходящего опирается исключительно на индивидуальный опыт. Если в реальной коммуникации реконструировать субъективные намерения можно при помощи инструментальных и сигнификативных объективаций [1, с. 26], в виртуальной коммуникации первая группа вряд ли доступна в полном объёме.

Упомянутый принцип «реальности другого, превосходящей реальности себя» относит к проблеме понимания субъективности. Личная субъективность самого себя доступна через рефлексию, в то время как идентификация субъективности другого – это, в том числе, и акт схватывания экстралингвистических смыслов. С этой точки зрения, декодирование смыслов сообщения другого в виртуальной коммуникации неизбежно приводит человека к рефлексии: не представляя субъективность другого, он интерпретирует смыслы по образу своих. Здесь можно найти пример, упомянутый Бергером и Лукманом. В качестве альтернативной (виртуальной) повседневности они указывали сон: «Я признаю, что люди, с которыми я сталкиваюсь в повседневной жизни, имеют отношение к реальности и сильно отличаются от бесплотных образов моих сновидений» [1, с. 18]. Если представить виртуальную реальность как глобальный социальный сон, то это высказывание будет вполне адекватно отражать проблему виртуальной идентификации других. Человек делит окружающих на два полюса: «на одном полюсе континуума находятся те другие, с которыми я часто и интенсивно взаимодействую в ситуациях лицом-к-лицу <...>. На другом полюсе – крайне анонимные абстракции, которые по самой своей природе никогда не могут стать доступными взаимодействию лицом-к-лицу» [1, с. 25].

Континуум, о котором идёт речь, – это континуум типизаций, то есть концептуального понимания групп, приписывания общих свойств всем членам группы. В пример абстракций Бергер и Лукман приводили королеву Англии: её личность условно знакома для англичан и не-англичан, несмотря на отсутствие

личных контактов. В условиях виртуальной коммуникации анонимность и персонализация развиваются одновременно и интенсивно. С одной стороны, социальные сети и другие ресурсы позволяют найти информацию о многих людях, выйти с ними на контакт, что указывает на тенденцию персонализации (или установления тождества между виртуальной и реальной личностью). С другой стороны, никогда нельзя быть уверенным, кто находится по ту сторону экрана. Если усложняется форма идентификации другого, то можно предположить, что формируется универсальная модель коммуникации в сети.

Последнее из отличий, которые необходимо упомянуть, это свойство темпоральности. Во-первых, повседневная жизнь человека строится на осознании конечности всего окружающего, и в первую очередь свою собственную. Народная мудрость, которая является частью повседневного знания, формирует обычный взгляд человека на своё значение и значение своего труда: «Ничто не вечно, и даже камни стираются в пыль». Идея конечности транслируется культурой на протяжении веков, она становится мотивом всего человеческого мышления: «У меня есть лишь определенное количество времени, отпущенное мне для реализации моих проектов, и знание этого влияет на мое отношение к этим проектам. Поскольку я не хочу умирать, это знание отравляет тревогой мои проекты» [1, с. 22].

Появление виртуальной реальности вносит кардинально новое представление о вечности: информация бессмертна. Информация может иметь такие свойства, как актуальность, достоверность, но не конечность. Ничто нельзя удалить из сети без следа, и в доказательство этому можно привести множество примеров (например, частые заголовки новостей на подобие «Два года назад суд постановил изъять данные фотографии из Интернета»). Содержательная часть киберпространства с учетом социальных факторов (например, эффект Стрейзанд) определяет виртуальную реальность и её контент свойствами аутопойезиса. В связи с этим, утрачивается чувство конечности – следы человека в сети останутся там навсегда.

Во-вторых, темпоральность также представляет собой повседневную жизнь человека как последовательность действий, расположенных во времени: «В рамках системы координат, установленной темпоральной структурой, я воспринимаю как ежедневный "ритуал", так и всю мою биографию» [1, с. 22]. В то же время Бергер и Лукман приводят пример, который наглядно демонстрирует специфику виртуальной повседневности: «Я не могу сдать тот или иной экзамен, пока не усвою определенных образовательных программ, не могу приступить к работе, пока не сдам экзамена и т.д.» [1, с. 22].

В условиях популяризации электронного образования и концепции индивидуальной образовательной траектории, даже использованная авторами иллюстрация темпоральности теряет актуальность. Уже сегодня Открытые Университеты мира предлагают образовательные услуги нового стандарта, где принцип последовательности реализуется на усмотрение обучающихся. Вместе с этим, темпоральность виртуальной реальности способна к возобновлению: заново переиграть, «пережить» ту или иную ситуацию, явление невозможно в повседневной жизни, но характерно для жизни по ту сторону экрана [2].

В целом, можно отметить, что анализ современности при помощи инструментов подхода Бергера и Лукмана обладает научным потенциалом. Именно повседневное знание переживает наибольшее количество трансформаций под воздействием интернетизации социальных практик, однако ключевые аспекты этой теории требуют переосмысления.

Список литературы:

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М., 1995.
2. Ворожейкин Е.П. Стратегии массовой экранной культуры [Электронный ресурс] // *Studia Humanitatis*. 2015. № 3. URL: <http://st-hum.ru/node/308> (дата обращения: 03.08.2016).

3. Кирик Т.А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы [Электронный ресурс] // Studfiles.ru. Файловый архив для студентов [сайт]. 26.02.2016. URL: <https://goo.gl/NQwL5p> (дата обращения: 03.08.2016).

4. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / Под. ред. Н.А. Носова. М., 1997.

5. Смирнова Н.М. От социальной метафизики к феноменологии «естественной установки» (феноменологические мотивы в современном социальном познании). М., 1997.

6. Rheingold H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, Massachusetts, 2000.

Сведения об авторе:

Голубинская Анастасия Валерьевна – аспирант кафедры философии, младший научный сотрудник Института открытого образования, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского (Нижний Новгород, Россия).

Data about the author:

Golubinskaya Anastasia Valerievna – graduate student of Philosophy Department; junior researcher of Open Education Institute, National Research Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod (Nizhny Novgorod, Russia).

E-mail: golub@ioo.unn.ru.