МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

МАТЕРІАЛИ VII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ, ВИКЛАДАЧІВ ТА СПІВРОБІТНИКІВ

(Суми, 18-19 квітня 2019 року)

Суми
2019

Марина Колінько
к. філос. н., доцент кафедри філософії
Донецького національного університету імені Василя Стуса

ГЕТЕРОТОПІЧНИЙ ХАРАКТЕР ВІРТУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Зростання ролі інтернет-комунікації в сучасному суспільстві ставить нас перед новими проблемами. Віртуальна комунікація – це простір, який водночас накопичує і скасовує час. З розвитком Інтернету була створена нова форма комунікативного простору, яка дедалі активніше існує в сучасному суспільстві. Інтернет складається з величезного масиву інформації, доступної для тих, хто має доступ до інформаційних технологій, здатний входити у ці нові простори. Інтернет стає гетеротопією – «місцем у місці», окремим значеннєвим простором, оскільки «кіберпростір легко обіймає поняття іншого, обмежує доступ і представляє протиріччя цілі, ілюзії, уяви та девіації» [3] і формується як інфраструктура інтерактивної світової комунікації. Ця точка зору була створена публікаціями і статтями, які подали Інтернет як ідеальний світ. Не тільки в цілому, інтернет або кіберпростір вважається гетеротопією, але простори, які існують в Інтернеті, також можна розглядати як гетеротопії. Йдеться про шари різних просторово-часових відносин, які виникають в інформаційному суспільстві. Актуальний аспект проблеми пов’язаний з інтерпретацією соціальних мереж як локальних, фрагментованих гетеротопій, де у віртуальному плані моменти буття заморожуються назавжди.

Мета статті – довести гетеротопічність сучасного віртуального комунікативного простору. Завдання дослідження: визначити поняття «гетеротопія», проаналізувати гетеротопічні ознаки віртуальної комунікації, виявити роль інтернет-комунікації у сучасній культурі.

Засновник гетеротопології М. Фуко розглядає *гетеротопію* як простір, який порушує безперервність і нормальність звичайних повсякденних місць [2]. Оскільки вони руйнують кордони всередині і між місцями в просторах

«інакшості» (des espaces autres), Фуко назвав їх *гетеротопії*. У методологічному відношенні ідея гетеротопії видається доцільною для дослідження полікультурного простору, в якому співіснують і переплітаються різні культурні світи, цінності, традиції та уявлення.

На думку Н. Лумана, сучасна комунікація у зв'язку з її віртуальною спрямованістю характеризується принципово гетерархічним порядком і відмовою від просторової інтеграції громадських операцій [1]. Просторова дезінтеграція, властива світу електронних комунікацій, приносить з собою «синдром дискомунікації», що у сучасному дискурсі артикулюється як «розірвана комунікація», «ускладнена комунікація», «незавершена комунікація», «конфліктна комунікація», «квазі-комунікація». Наприклад, у засобах масової інформації дезінтегративні процеси відображені у тенденції переходу від хвали прогресу до риторики катастроф. У соціальних мережах анонімні комуніканти конструюють ілюзорний світ. Дискурсивні практики, що реалізуються за допомогою різноманітних сучасних засобів масової комунікації (соціальні мережі, сайти знайомств, Skype, смс-повідомлення), спрямовані, перш за все, на конструювання моментальних, таких, що постійно виникають і розпадаються конкретних, чуттєво-сприйманих ситуацій взаємодії. Вербальний компонент в них далеко не завжди є основним. Багато в чому це обумовлено тим, що відбувається зміщення мети мовної комунікації з досягнення порозуміння на самопрезентацію, тобто експресивна функція комунікації явно починає переважати над інформативною.

На відміну від оффлайнових, суворо регламентованих структур, для мережевої структури віртуального простору характерні наступні риси: відсутність чіткої ієрархічної структури, низький ступінь формалізації, конструювання специфічної реальності зі своїми власними законами і структурами організації. У цьому просторі проходить як комунікація між різними суб'єктами (індивідуальними та груповими), так і взаємодії правил і цінностей, формування організаційних структур, процесів внутрішньо культурного структурування на різних рівнях.

Віртуальний простір не є матеріальним, але він також не є суто суб'єктивною реальністю, оскільки існує об'єктивно і має відповідні соціальні просторові характеристики, зокрема, місце комунікації (форум, блог, сайт тощо). Це місце має чітко визначену адресу, до нього суб'єкт може дійти, використовуючи певну мережеву топологію, що уможливлює переміщення користувачів. Віртуальний простір є неоднорідним, має різну щільність, різний ступінь відкритості. Так, існують закриті або відкриті особисті сторінки чи спільноти, різна кількість друзів, передплатників, ступінь популярності того чи іншого форуму або блогера. Головним способом комунікації в інтернет-мережі є повідомлення, із чого випливає основна особливість віртуальної комунікації – відсутність акту мовлення. Замість цього відбувається друк повідомлення через гаджети. Часто ці повідомлення не персоніфіковані, що позбавляє від відповідальності як за комунікацію у цілому, так і за смислову складову. Глобальний простір інтернет-мережі уможливлює анонімне розчинення у ньому суб'єктів комунікації. Семантичний розгляд комунікації у інтернет-мережі показує примітивізацію свідомості комунікантів, оскільки месседжі вимагають виключення об'ємних текстів із глибокими смислами. Замість них у такому роді комунікації переважають односкладні висловлювання, які часто свідомо спотворюються, перетворюючись на інтернетні сленги. Білл Гейтс ще на початку XXI століття у якості основного тренда розглядав простоту.

Віртуальний простір все більше набуває рис симулякра. У ньому усе більше посилюється контекстуальна невизначеність, незрозумілість мети комунікації. Нечіткість кордонів, незрозумілість культурної ідентичності, загальний соціокультурний контекст ускладнюють комунікативну компетентність. Переважання такої комунікації може бути вкрай негативним для самого комуніканта – він може позбавитися власної соціокультурної ідентичності, здатності розрізнювати себе реального й віртуального, відокремитися у віртуальному кіберпросторі. Суб'єкт у просторі віртуальної комунікації може приймати образ представника будь-якої культури як специфікації різних соціальних спільнот (уявити себе, наприклад,

представником американської молодіжної рок-культури або реалізуватися у іншому образі). Для віртуального суб'єкта не існує обмежень у віртуальному просторі.

Поява Інтернету знаменує виникнення якісно іншого віртуального простору, структура якого відтворює топіку реального культурного простору – систему правил і місць гри, її традицій, ролей. Реальний і віртуальний культурні простори існують паралельно і демонструють можливість переміщення з одного до іншого простору. Варто відзначити таку соціальну роль інтернет-культури як навчання. Новий віртуальний простір, у якому суб'єкт навчається, можливо, є одним із шляхів виходу із кризи освіти. Сучасна людина має навчатися усе життя, але лише сьогодні це стало технічно можливим. Принципи Інтернету суперечать принципам поєднання єдиного авторитетного джерела знань із владою. Віртуальний простір нівелює реальний простір, представник одного континенту може ділитися знаннями із представником іншого у режимі реального часу, що сприяє вирівнюванню не тільки самих континентів, а й, наприклад, міст і сіл, оскільки у селі складно знайти відповідного фахівця і наявність інтернету врятовує. Здатність людей до оперування знаковими системами створює інформаційний світ з усіма його перевагами й небезпеками.

Отже, гетеротопії відкривають інвенцію прихованих світів, відмінності, нових зв'язків, соціальних і культурних експериментів. Як соціальний топос, вони стимулюють культурну активність. Гетеротопічний аналіз може бути інструментом критичного мислення, який підкреслює взаємозв'язки, уникає постулювання універсалізму, наполягає на множинності й різноманітності у світі.

У дослідженні виявлено, що віртуальний простір є специфічною семіотичною реальністю, структура якої відтворює топіку реального комунікаційного простору – систему правил і місць комунікації, відповідних ролей тощо. Для нього характерний певний тип неієрархічної структурованості, різний рівень відкритості, власна динаміка щільності та розпаду комунікацій, певна кількість комунікативних зв'язків, направленість повідомлень. Віртуальні

соціальні мережі не мають фізичного місця й підтримують режим анонімності, але вони є реальністю сучасного світу, набувають все більшого культурного значення і впливу. Віртуальна комунікація більшою мірою, ніж інші її види, забезпечує людині поєднання безпеки, комфорту та гри. Вона інтегрує людство у єдиний інформаційний простір. Вона надає можливість спілкування безлічі людей, що є великим досягненням, але й створює зону ризику інформаційного суспільства.

Список використаних джерел:

1. Луман Н. Невероятность коммуникации. Перевод с нем. А. М. Ложеницина, под редакцией Н. А. Головина / Н. Луман // Проблемы теоретической социологии. Вып 3. Отв. ред. А. О. Бороноев. – СПб. : Издательство СПбГУ, 2000. // [Электронный ресурс] Режим доступа : URL: http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2972.

2. Фуко М. Другие пространства / М. Фуко // Интеллектуалы и власть: Избранные политические статьи, выступления и интервью. Пер. с франц. Б. М. Скуратова под общей ред. В. П. Большакова. – М. : Праксис, 2006. – Ч. 3. – С. 191–204.

3. Young S. Of Cyber Spaces: The Internet & Heterotopias / S. Young // A Journal of Media and Culture. – 1998. – Vol. 1.4. Available at : http://www.uq.edu.au/mc/9811/hetero.php.