

УДК 091

DOI: 10.34670/AR.2020.81.89.013

## Актуальность понятия виртуально-коммуникативной среды для анализа явлений культуры

**Мамедов Азер Агабала оглы**

Доктор философских наук,  
профессор кафедры философии,  
Российский государственный аграрный университет –  
Московская сельскохозяйственная академия им. К.А. Тимирязева,  
127550, Российская Федерация, Москва, ул. Тимирязевская, 49;  
e-mail: azermamedov@mail.ru

**Самухин Антон Хосеевич**

Аспирант,  
Московский педагогический государственный университет,  
119435, Российская Федерация, Москва, Малая Пироговская ул., 1/1,  
e-mail: lee55@rambler.ru

### Аннотация

В статье рассматривается понятие виртуально-коммуникативной среды для философского анализа явлений массовой культуры. Актуальность его использования показана как на ряде примеров, так и в сравнении с понятиями виртуальная реальность, что делает возможным его применения в сферах культурологии и социологии. Оценивая роль информационных технологий в современную эпоху, авторы обращают внимание на определенные изменения в образе мышления, мотивации и действий субъектов культуры, предпочитающих интерактивные медиа традиционным СМИ. Это, в свою очередь, приводит к трансформации общего культурного пространства. Авторы подчеркивают, что многообразие, конкурентность и дискуссионность подходов к трактовке понятия виртуальной реальности свидетельствует об отсутствии единых стандартов, что является компрометирующим для большого числа определений данного феномена во всех сферах гуманитарного знания, включая социально-философский пласт. Появление социальных сетей стало итогом развития и адаптации интернета для целей межкультурных коммуникаций, унификация которых была реализована в границах единой платформы-сервиса социальной сети, служащей связующим звеном как между смежными, так и абсолютно непохожими сообществами.

### Для цитирования в научных исследованиях

Мамедов А.А., Самухин А.Х. Актуальность понятия виртуально-коммуникативной среды для анализа явлений культуры // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том 9. № 6А. С. 18-25. DOI: 10.34670/AR.2020.81.89.013

### Ключевые слова

Интернет, информационные технологии, культура, виртуальная реальность, виртуально-коммуникативная среда.

## Введение

В XXI веке информатизация и виртуализация культуры оказала специфическое влияние на понятийный аппарат многих гуманитарных наук. Такие слова и выражения, как виртуальность, виртуальная реальность, виртуальная среда, стали необходимыми для релевантного описания, классификации и толкования различных феноменов культуры жителей больших городов. Благодаря этим понятиям можно успешно анализировать различные аспекты отношений глобальной мировой культуры к локальным культурам стран и субкультурам различных социальных групп. Новые механизмы зарождения и передачи культурного кода используют как цифровые, так и традиционные каналы коммуникации, ставшие вторичными и ведомыми по отношению к первым.

## Основная часть

Платформой многих общественных и культурных течений за последние 20 лет стал Интернет. Его роль в этом процессе сложно переоценить. Всемирная паутина, действуя через социальные медиа, приняла роль тотального проводника новых традиций в сфере социума. В то же время не представляется возможным рассматривать интернет в качестве самостоятельного явления, в отрыве от его пользователей и моделей их поведения. Именно пользователи сети создают коммуникативную надстройку, формирующую повестку дня. С затруднениями представляются сейчас изменения в поле культуры в отрыве от медиaprостранства, служащего основой всех инноваций.

Какова роль информационных технологий в формировании культурной повестки дня? Каков масштаб их влияния на принятие решений людьми? Воздерживаясь от точных оценок, мы можем констатировать, что она достаточно значительна, чтобы говорить о трансформации культуры общества многих западных стран. Согласно данным по России, Интернет обошел телевидение по охвату аудитории [Борова, 2019]. Очевидно, что вследствие данного процесса происходят определенные изменения в образе мышления, мотивации и действий субъектов культуры, предпочитающих интерактивные медиа традиционным СМИ. Вследствие этого процесса трансформируется общая культурная повестка и *mainstream*, формируясь внутри полиантической многофакторной медиареальности. Для прояснения специфики данных изменений мы бы хотели предложить гипотетическую модель с тремя логическими полюсами. Один из полюсов — это виртуальная реальность в ее традиционном понимании (порожденная компьютером реальность), которая выступает в роли фактора, влияющего на культуру и социум. С другой стороны — реципиенты новой культуры, пользователи культурного кода, находящиеся под воздействием *виртуальной реальности*. Некоторые пользователи в свою очередь могут создавать значимые информационно-культурные продукты, меняющие впоследствии как саму виртуальную реальность, так и их картину мира онлайн и офлайн. Синтез виртуальной реальности с повседневной культурой, событиями в обществе и их дальнейшие взаимные изменения можно дифференцировать по ряду указанных выше признаков от традиционных явлений культуры и обозначить понятием *виртуально-коммуникативной среды*.

В то же время многообразие, конкурентность и дискуссионность подходов к трактовке понятия *виртуальной реальности* свидетельствует об отсутствии единых стандартов, что является компрометирующим для большого числа определений данного феномена во всех

сферах гуманитарного знания, включая социально-философский пласт. Ранее в статье «Три подхода к трактовке виртуальности» [Самухин, 2014, 141] мы рассмотрели онтологическо-философский, физико-научный, компьютерно-технологический подходы к ее интерпретации. По итогу анализа последний был признан нами наиболее релевантным и одновременно популярным для описания ряда явлений культуры. Согласно компьютерно-технологическому подходу, виртуальная реальность — это мир, созданный посредством компьютерных и информационных технологий для человека. Однако необходимо отметить, что все перечисленные подходы сохраняют определённую степень актуальности, получая поддержку исследователей в соответствующих научных областях. Доминирующая позиция последнего подхода имеет свою оборотную сторону. Это большая вариативность в трактовке феноменов культуры, связанных с влиянием цифровых технологий. Тотальность в интерпретации различных, гетерогенных по своей природе общественных явлений, для объяснения которых используется ярлык «виртуальный», уводит в сторону от понимания природы виртуальности в целом. При таком подходе виртуальными одновременно оказываются: культура, сервер, реальность, методы, функции, машина, общество, общение, звонок, секс и т.д. Ввод понятия виртуально-коммуникативной среды будет способствовать решению вопроса демаркации определенных категорий знаний о культуре от бытовых и популярных коннотаций, их точечного философского осмысления с возможностью применения социологических моделей.

Предпосылками для данного шага становятся попытки осмысления феномена виртуальности как отдельной сферы культуры, где она выступает в роли «самостоятельного феномена, сформировавшегося в рамках виртуальной реальности, независимо от информационно-технической или духовно-символической природы ее происхождения на фоне активно развивающихся информационных технологий» [Усанова, 2020]. При таком понимании виртуальная культура существует параллельно по отношению ко всей остальной реальности, обладая своими субститутами и имея игровой характер. Наседкина Ю.В. в своей кандидатской диссертации «Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры» противопоставляет виртуальную реальность погружения и коммуникативную виртуальную реальность интернет [Наседкина, 2005, 11]. Исследовательница предложила выделить два аспекта виртуальной реальности: информационный и коммуникативный. С нашей точки зрения последний аспект является главным для обозначенного сегмента виртуальной реальности, для которого целый ряд культурных механизмов, возникших за последние 20 лет, стал перманентной виртуально-коммуникативной средой, где информация (истинность и актуальность которой стремительно меняется) играет лишь вторую, обслуживающую роль в сложившейся и продолжающейся складываться конфигурации коммуникативных практик.

Елхова О. И. в своей статье «Виртуальная реальность коммуникации» [Елхова, 2020] отмечает, что коммуникационные технологии создают собственную среду, которую она определяет так — «коммуникативная виртуальная реальность». К ее свойствам относится преобразующий для общества характер за счет трансформации структуры социальных коммуникаций через виртуальную среду. С таких позиций коммуникативные процессы сетевого взаимодействия являются устойчиво-функционирующими и при этом всецело не принадлежат ни сфере субъекта, ни сфере объекта» [Елхова, 2020]. Если субъект — это пользователь компьютера, а объект — совокупность аппаратных и программных технологий, на которые направлена деятельность субъекта, то коммуникативная среда, возникающая во время взаимодействия субъекта с объектом или других субъектов между собой через виртуальную

среду, может быть рассмотрена как виртуальная по отношению к ним. Именно эта среда, с нашей точки зрения, окружает всех, кто сталкивается с сетевой коммуникацией в обществе в целом, будь то подросток, играющий в многопользовательские видеоигры онлайн, или сотрудник фирмы, проводящий сеанс видеосвязи с коллегами. В отличие от виртуальной реальности фокус понятия виртуально-коммуникативной среды направлен на всю совокупность способов взаимодействия субъектов друг с другом как в цифровой, так и смежной среде, возникающей при помощи технологий виртуальной реальности.

Обратимся к вопросу соотношения понятий виртуальной реальности и виртуально-коммуникативной среды. С нашей точки зрения, виртуальная реальность — понятие более узкое, полностью входящее в объем понятия виртуально-коммуникативной среды. Виртуальная реальность связана с феноменами, порожденными различными типами компьютерной техники. Необходимо подчеркнуть, что виртуальная реальность традиционно рассматривается многими исследователями как визуальная среда со своими визуальными и художественными средствами выражения [Самухин, 2014, 141]. «Виртуальная реальность — это «трехмерная интерактивная графика, которая в соединении с техническими средствами реалистического отображения позволяет пользователю в реальном масштабе времени погрузиться в моделируемый на компьютере мир» [Севальников, 2003, 210]. Это связано с тем, что в момент ввода в обиход компьютерно-технологического подхода к трактовке виртуальности не было представления о ее коммуникативной составляющей, так как тогда отсутствовали глобальные коммуникационные технологии. Вышеперечисленное отличает ее от понятия виртуально-коммуникативной среды, феномен которой включает в себя весь спектр возможностей для культурно-коммуникативных практик как в границах виртуальной реальности, так и за ее пределами, но при этом имеющими к ней непосредственное отношение.

Виртуально-коммуникативная среда может быть лишена визуального аспекта, когда ее феномены проявляются в физическом мире без помощи визуально-графических средств, однако с применением информационных технологий. Общий объем коммуникативных практик, охватываемых данным понятием, можно представить в виде трехмерной модели коммуникаций, включающей межличностную, межгрупповую и межкультурную. В первом и втором случае в качестве примера можно привести коммуникации в личных сообщениях, мелких и крупных сообществах в социальных сетях. Если рассматривать межкультурную коммуникацию, то триггером для нее чаще становятся популярные информационные поводы как мира онлайн, так и офлайн, вызывающие соответствующую реакцию аудитории. Каждому из этих уровней присущи своя специфика, манера и этикет общения. Все типы коммуникаций объединяют информационные технологии, с помощью которых они происходят. Данная модель находится в постоянной динамике за счет ее информационной составляющей, где звеньями являются как конкретные пользователи, так и группы сообществ. Само понятие коммуникации при этом включает в себя код (язык коммуникации), контекст и значение, приписываемое событию субъектами коммуникаций. Контекст в данном случае влияет на процесс обозначения. Контекстом может быть место коммуникации (офлайн или онлайн), общественная острота тематики коммуникации, возможность соотнесения объекта коммуникации с реальным физическим референтом (является ли объект симулякром?). Значение коммуникации всегда будет нести некий ореол виртуальности, условности и порожденности. Иными словами, сохранять иллюзию возможности у пользователя в любой момент оборвать коммуникацию, даже если это немедленно сделать невозможно в случае, если референции онлайн и офлайн тождественны. Многообразие виртуальных и около-виртуальных коммуникаций в различных

культурных контекстах в совокупности с техническими средствами и возможностями виртуальной реальности и образуют *виртуально-коммуникативную среду*.

Коснувшись вопроса условности и порожденности коммуникации в виртуально-коммуникативной среде, хотелось бы обратиться к остальным параметрам виртуальности, озвученными отечественным исследователем-виртуалистом Носовым Н. А. на страницах своих работ [Носов, 1994]. Помимо указанных, он обозначил еще три критерия: актуальность, интерактивность, автономность. С нашей точки зрения, лишь первые два также можно отнести к свойствам виртуально-коммуникативной среды. Ее актуальность выражается в популярности и объеме реакций на наиболее свежие и значимые информационные поводы, рассматриваемые как объекты коммуникаций. Именно они становятся наиболее цитируемыми и индексируемыми новостями в сети. Интерактивность виртуально-коммуникативной среды выражается в постоянной взаимосвязи между субъектами и объектами коммуникаций, вследствие чего меняется статус актуальности. В то же время спорным является тезис об автономности виртуально-коммуникативной среды. Как раз наоборот: она чувствительна как к технической конфигурации средств распространения информации, так и к субъектам коммуникаций, от которых всецело зависит контекст и значение информации.

Обратимся к специфике коммуникаций в виртуально-коммуникативной среде. Она во многом обусловлена актуальными коммуникационными технологиями группового общения, коими являются современные социальные медиа и социальные сети. Лавренчук Е. А. в своей кандидатской диссертации рассуждает о специфической координации поведения пользователей в социальных сетях, провоцируя возникновение новых смысловых контекстов общения и выработку правил поведения. Система общественных ценностей порождает чувство принадлежности к сообществу, где «субъекты, образующие комьюнити, на время делегируют социальным сетям собственные идентичности» [Лавренчук, 2011]. Важно учесть, что действие данного механизма будет справедливо отнести ко всей виртуально-коммуникативной среде. Общение в мире офлайн, в то же время связанное с онлайн, давно вобрало в себя специфику последнего [Гришаева, 2020].

Необходимо отметить, что данный механизм работает в любой социальной группе, которая может быть не связана с виртуально-коммуникативной средой. Особенно ярко специфика коммуникации начинает проявляться в современных медиа-явлениях, таких как блогерство и инфлюенсинг. Они становятся своеобразными нишевыми точками притяжения для пользователей. Явление блогинга аккумулирует различные конфигурации взглядов на мир. Популярность многих блогеров связана скорее не с новизной (созданием новой субкультуры), а с харизматичным выражением негласных представлений о мире и обществе, бытующих в определенных культурных кругах. Блогер, набравший большую популярность, становится инфлюенсером – лидером и выразителем мнений. Полем деятельности инфлюенсера является виртуально-коммуникативная среда, которая служит связующим звеном между рядовыми пользователями и моделями восприятия культурной реальности. Релевантным примером является деятельность непризнанных официально политических деятелей и геймеров. Первые, будучи лишены доступа к официальным СМИ и действуя только в цифровом пространстве, расширили охват и лояльность своей аудитории в несколько раз, используя исключительно виртуальные медиа-ресурсы. Геймер изначально действует в виртуальном мире видеоигры. И геймер, и политик, становясь блогерами, расширяют свою область деятельности на виртуально-коммуникативную среду, которая является объединяющим и связующим полем для общения различных пользователей и их сообществ.

## Выводы

Мы предполагаем, что развитие социальных сетей и видеоигр за последние 20 лет стало необходимым условием для развития виртуально-коммуникативной среды в наши дни. Сетевые и многопользовательские игры стали одним из первых культурных явлений, где были реализованы идеи коммуникации игроков в виртуальных игровых мирах, где формировались виртуальные сообщества-кланы. Появление социальных сетей стало итогом развития и адаптации интернета для целей межкультурных коммуникаций, унификация которых была реализована в границах единой платформы-сервиса социальной сети, служащей связующим звеном как между смежными, так и абсолютно непохожими сообществами [Самухин, 2020].

## Библиография

1. Борова Т.М. Исследование: интернет в России обошёл телевидение по суточному охвату аудитории в первом квартале 2019 года // [Электронный ресурс]. URL: <https://vc.ru/media/69569-issledovanie-internet-v-rossii-oboshel-televidenie-po-sutochnomu-ohvatu-auditorii-v-pervom-kvartale-2019-goda> (дата обращения: 02.11.2020).
2. Самухин А.Х. Три подхода к трактовке виртуальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология искусствознание. Вопросы теории и практики. – Электрон. журн. – Тамбов: Грамота, 2014. — № 3 (41): в 2-х ч. Ч. I. — С. 141.
3. Усанова Д. О. Виртуальная культура как феномен современности и ее репрезентация в субкультурных практиках // [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-kultura-kak-fenomen-sovremenosti-i-ee-reprezentatsiya-v-subkulturnyh-praktikah/viewer> (дата обращения: 02.11.2020).
4. Наседкина, Юлия Валерьевна. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: автореферат дис... кандидата культурологии: 24.00.01 / Рос. гос. пед. ун-т им. А.И. Герцена. – Санкт-Петербург, 2005. - 23 с.
5. Елхова О.И. Виртуальная реальность коммуникации // Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена [Электронный ресурс]. URL: [Фундаментальная библиотека имени императрицы Марии Федоровны. https://lib.herzen.spb.ru/text/elkhova\\_137\\_62\\_70.pdf](https://lib.herzen.spb.ru/text/elkhova_137_62_70.pdf) (дата обращения: 02.11.2020).
6. Севальников, Андрей Юрьевич. Современное физическое познание: в поисках новой онтологии [Текст]: [монография] / А. Ю. Севальников; Российская акад. наук, Ин-т философии. – М.: ИФРАН, 2003. - 226 с.
7. Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности / Носов Н. А.; Рос. АН, Ин-т человека, Лаб. виртуалистики. – М.: Б. и., 1994. - 195 с.
8. Лавренчук Е.А. Аутопойезис социальных сетей в интернет-пространстве: дис. ... канд. философ. наук: 09.00.11 / Лавренчук Егор Александрович; РГГУ. – М., 2011. – 186 с.
9. Гришаева С.А., Куликова О. А. Социально-психологические особенности процесса трансформации социальной структуры общества и процесса коммуникации в цифровом пространстве // [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-osobennosti-protsesta-transformatsii-sotsialnoy-struktury-obshchestva-i-protsesta-kommunikatsii-v> (дата обращения: 02.11.2020).
10. Самухин А.Х. Предпосылки возникновения и развития виртуальных социальных сетей // [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/predposylki-vozniknoveniya-i-razvitiya-virtualnyh-sotsialnyh-setey> (дата обращения: 02.11.2020).

## The relevance of the concept of virtual-communicative environment for the analysis of cultural phenomena

**Azer A. Mamedov**

Doctor of Philosophy, Professor of Department of philosophy,  
Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy,  
127550, 49, Timiryazevskaya str., Moscow, Russian Federation;  
e-mail: [azermamedov@mail.ru](mailto:azermamedov@mail.ru)

**Anton Kh. Samukhin**

Post-graduate student,  
Moscow Pedagogical State University,  
119435, 1/1, Malaya Pirogovskaya str., Moscow, Russian Federation,  
e-mail: lee55@rambler.ru

**Abstract**

The article discusses the concept of a virtual communicative environment for philosophical analysis of mass culture phenomena. The relevance of its use is shown both in a number of examples and in comparison with the concepts of virtual reality, which makes it possible to apply it in the fields of cultural studies and sociology. Assessing the role of information technology in the modern era, the authors pay attention to certain changes in the way of thinking, motivation and actions of cultural subjects who prefer interactive media to traditional media. This, in turn, leads to the transformation of the common cultural space. The authors emphasize that the diversity, competitiveness and debating approaches to the interpretation of the concept of virtual reality indicate the absence of common standards, which is compromising for a large number of definitions of this phenomenon in all areas of humanitarian knowledge, including the socio-philosophical layer. The emergence of social networks was the result of the development and adaptation of the Internet for the purposes of intercultural communications, the unification of which was implemented within the boundaries of a single platform-service social network, which serves as a link between both adjacent and completely different communities.

**For citation**

Mamedov A.A., Samukhin A.Kh. (2020) Aktual'nost' ponyatiya virtual'no-kommunikativnoi sredy dlya analiza yavlenii kul'tury [The relevance of the concept of virtual-communicative environment for the analysis of cultural phenomena]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 9 (6A), pp. 18-25. DOI: 10.34670/AR.2020.81.89.013

**Keywords**

Internet, information technology, culture, virtual reality, virtual communication environment.

**References**

1. Borova T.M. Issledovaniye: internet v Rossii oboshyol televideniye po sutochnomu okhvatu auditorii v pervom kvartale 2019 goda // [Elektronny resurs]. URL: <https://vc.ru/media/69569-issledovanie-internet-v-rossii-oboshel-televidenie-po-sutochnomu-okhvatu-auditorii-v-pervom-kvartale-2019-goda> (data obrashcheniya: 02.11.2020).
2. Samukhin A.Kh. Tri podkhoda k traktovke virtualnosti // Istoricheskiye, filosofskkiye, politicheskkiye i yuridicheskkiye nauki, kulturologiya iskusstvovedeniye. Voprosy teorii i praktiki. – Elektron. zhurn. – Tambov: Gramota, 2014. — № 3 (41): v 2-kh ch. Ch. I. — S. 141.
3. Usanova D. O. Virtualnaya kultura kak fenomen sovremennosti i eye reprezentatsiya v subkulturnykh praktikakh // [Elektronny resurs]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-kultura-kak-fenomen-sovremennosti-i-ee-representatsiya-v-subkulturnykh-praktikakh/viewer> (data obrashcheniya: 02.11.2020).
4. Nasedkina, Yuliya Valeryevna. Kompyuternye virtualnye realnosti kak fenomen sovremennoy kultury: avtoreferat dis... kandidata kulturologii: 24.00.01 / Ros. gos. ped. un-t im. A.I. Gertsena. – Sankt-Peterburg, 2005. - 23 s.
5. Yelkhova O.I. Virtualnaya realnost kommunikatsii // Rossysky gosudarstvenny pedagogichesky universitet im. A.I. Gertsena [Elektronny resurs]. URL: [Fundamentalnaya biblioteka imeni imperatritsy Marii Fedorovny. https://lib.herzen.spb.ru/text/elkhova\\_137\\_62\\_70.pdf](https://lib.herzen.spb.ru/text/elkhova_137_62_70.pdf) (data obrashcheniya: 02.11.2020).

6. Sevalnikov, Andrey Yuryevich. Sovremennoye fizicheskoye poznaniye: v poiskakh novoy ontologii [Tekst]: [monografiya] / A. Yu. Sevalnikov; Rossyskaya akad. nauk, In-t filosofii. – M.: IFRAN, 2003. - 226 s.
7. Nosov N. A. Psikhologicheskiye virtualnye realnosti / Nosov N. A.; Ros. AN, In-t cheloveka, Lab. virtualistiki. – M.: B. i., 1994. - 195 s.
8. Lavrenchuk Ye.A. Autopoyezis sotsialnykh setey v internet-prostranstve: dis. ... kand. filosof. nauk: 09.00.11 / Lavrenchuk Yegor Aleksandrovich; RGGU. – M., 2011. – 186 s.
9. Grishayeva S.A., Kulikova O. A. Sotsialno-psikhologicheskiye osobennosti protsessa transformatsii sotsialnoy struktury obshchestva i protsessa kommunikatsii v tsifrovom prostranstve // [Elektronnyy resurs]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-osobennosti-protsessa-transformatsii-sotsialnoy-struktury-obshchestva-i-protsessa-kommunikatsii-v> (data obrashcheniya: 02.11.2020).
10. Samukhin A.Kh. Predposylki vozniknoveniya i razvitiya virtualnykh sotsialnykh setey // [Elektronnyy resurs]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/predposylki-vozniknoveniya-i-razvitiya-virtualnyh-sotsialnyh-setey> (data obrashcheniya: 02.11.2020).