

Cultural Studies. Basics / Ed. Jeff Lewis. L., 2003.

Cultural Turn: zur Geschichte der Kulturwissenschaften. Wien, 2001.

Kittler F. Eine Kulturgeschichte der Kulturwissenschaft. München, 2000.

What is Cultural Studies. A Reader / Ed. John Story. L., 1997.

Интернет-ресурсы:

[www.europa.eu.int/comm/education/Eras-mus/trend2.pdf;](http://www.europa.eu.int/comm/education/Eras-mus/trend2.pdf)

www.UNESCO.org/education/studyingabroad;

[www.hrk.de/vbsmodule/texte/std.../bachelor_master/;](http://www.hrk.de/vbsmodule/texte/std.../bachelor_master/)

[www.aha.ru/-moscow64/educational_book;](http://www.aha.ru/-moscow64/educational_book)

[www.ac.wwu.edu/~wwuacs/bachelors.html;](http://www.ac.wwu.edu/~wwuacs/bachelors.html)

www.albany.edu/undergraduate_bulletin/general_education.html//global_cross-cultural;

[www.unc.edu/depts/;](http://www.unc.edu/depts/)

[www.goldsmiths.ac.uk/cultural-studies/programmes/;](http://www.goldsmiths.ac.uk/cultural-studies/programmes/)

[www.unimelb.edu.au/HB/areas/aculture.](http://www.unimelb.edu.au/HB/areas/aculture)

C56 Современность/POST. Альманах социокультурных исследований [Текст] / под ред. Е. Карцева, Г. Зверевой ; Гос. ун-т — Высшая школа экономики. — М. : ТЕИС, 2006. — 390 [2] с. — 1000 экз. — ISBN 5-7598-0426-X (в обл.).

Предлагаемый читателям Альманах социокультурных исследований «Современность/Post» — новое научное периодическое издание, посвященное междисциплинарному изучению проблем творческого саморазвития социума и трансформации культурного самосознания в условиях формирования глобального информационного мира. В методологическом отношении новый Альманах соответствует концепциям и стратегическим направлениям ГУ ВШЭ в социогуманитарной области, призванным содействовать интеграции и взаимодействию различных отраслей знания на «территории» культуры. Первый выпуск Альманаха включает в себя разделы: «Теория и методология», «Социокультурная история: подходы к изучению», «Социально-культурные практики», «Образование и культурная политика». В альманахе представлены статьи исследователей из ГУ ВШЭ, РГГУ, ИС РАН, ИНИОНа, МГУ, МГИМО и других научных центров и высших учебных заведений России. В работах рассматриваются дискуссионные вопросы социокультурной теории и практики, цивилизационной стратегии России в контекстах постсовременности, качественного преобразования социокультурной среды, личностной и групповой самоидентификации.

Для профессиональных культурологов, социологов и философов культуры, а также студентов и аспирантов социально-гуманитарных вузов России.

УДК 316.7

ББК 60.5

Виртуальная личность как конструируемый образ¹

Н.А. Харламов

1. Введение

Повсеместное распространение компьютеров и электронных сетей, в первую очередь, глобальной сети Интернет, привело к тому, что компьютер стал неотъемлемой частью нашего повседневного мира. За технологическими изменениями и новшествами, как это нередко бывает, идут серьезные социальные последствия. К числу таких последствий относится процесс возникновения *виртуальной реальности* и переход в нее (*виртуализация*) ряда ключевых областей социальной реальности. Одной из таких областей является виртуальное общение. Предлагаемая статья посвящена выработке описательной модели виртуальной личности, участвующей в межличностном взаимодействии и общении в компьютерной виртуальной реальности, и рассмотрению ряда свойств такого общения, прямо или косвенно вытекающих из свойств виртуальной личности.

1.1. Виртуальное общение как неразработанная область исследований

Некоторые из новых областей исследования компьютерной виртуальной реальности для социологии оказались более «привычными», чем другие. Так, природа и реальность средств массовой ком-

муникации находились в фокусе социологии на протяжении всего XX в. и породили колossalный объем теоретических и эмпирических данных. Традиция исследования массовой коммуникации практически мгновенно включила в свою область исследований реальность Интернет, увязав с новой реальностью ставшие классическими подходы и выработав новые. В российской социологии эти проблемы также находят освещение. В последние годы выпущены оригинальные работы и учебники по социологии массовой коммуникации (напр. [3]), в которых внимание уделяется Интернету, переводятся работы зарубежных исследователей.

В то же время некоторые сферы остаются менее исследованными. В частности, виртуальное межличностное взаимодействие и общение — это область исследования, которая в настоящее время в значительной мере не разработана в социологии. Вероятно, здесь играет роль естественная близость этой сферы для психологии и социальной психологии. Проблемы виртуального общения чаще находятся в фокусе социальных психологов, чем социологов, как за рубежом, так и в России. В России социально-психологические исследования виртуального общения ведутся уже несколько лет. Например, известность получили работы А. Жичкиной и Е. Белинской. Собственно социологические подходы к виртуальному общению в настоящее время значительно менее развиты.

1.2. Виртуальность и виртуальное общение: постановка проблемы

Виртуальность как метафора сегодняшнего общества получает в социологии широкое распространение, в частности, проф. Дмитрий Иванов предложил концепцию *виртуализации общества* [2]. По его мнению, сегодняшнее общество виртуализируется, развеществляется, социальные институты становятся *образами* и социальные взаимодействия переходят в разряд взаимодействий виртуальных образов. Иванов рассматривает такие сферы, как экономика, политика, наука, искусство, и утверждает, что институты этих сфер виртуализируются. В его концепции в настоящий момент, насколько нам известно, не рассматривается сфера межличностного общения.

¹ Автор выражает благодарность проф. Е.А. Карцеву и проф. Н.Е. Покровскому за комментарии к первым вариантам данной статьи.

Данная статья посвящена межличностному общению в компьютерной виртуальной среде¹. А именно ее задачей является построение описательной модели той сущности, которая вступает в такое общение, — виртуальной личности, и описание ряда характеристик виртуального общения. Исходя из такой модели можно далее исследовать виртуальное общение в его конкретных формах, а также следствия виртуализации общения в других сферах общества².

Виртуальная личность — инкарнация, воплощение человеческой личности в пространстве компьютерных виртуальных образов — вступает во взаимодействие с другими виртуальными личностями, таким образом *общение происходит в виртуальной среде*, т.е. виртуализируется. Иначе говоря, в общении людей появляется *посредник* — технологическое средство коммуникации, в частности компьютеры, объединенные в сеть.

Общение в компьютерной виртуальной реальности становится все более распространенным. Например, все большее количество людей использует в повседневной — в том числе и деловой — жизни программы обмена сообщениями, такие как ICQ³. Изучение такого общения представляется необходимым для понимания сегодняшнего общества.

В построении модели мы частично отталкиваемся от концепции виртуализации общества. В качестве объекта берется взаимодействие лицом-к-лицу, рассматривавшееся Ирвином Гофманом (в

¹ Отметим, что хотя представленная здесь модель ограничивается общением через посредство компьютера, виртуальное общение, вообще говоря, не ограничено только лишь им. Мы считаем, что как виртуальное может рассматриваться и общение посредством SMS (short-message service, короткие текстовые сообщения, посылаемые на мобильный телефон), а в пределе — любое общение в отсутствие личного контакта лицом-к-лицу здесь-и-сейчас (например, телефонный разговор).

² Например, в политической сфере виртуальное общение и виртуальные сообщества можно представить как пространство горизонтальных сетевых структур, на основе которых начинает формироваться новый тип гражданского общества.

³ ICQ — по сходству произношения с англ. «I Seek You» — программа мгновенного обмена сообщениями, в первую очередь текстовыми, через Интернет. Она, в частности, позволяет другим людям узнать о том, что вы в данный момент находитесь в Сети и с вами можно обменяться сообщениями. Для общения через ICQ необходимо установить на своем компьютере программу и получить (бесплатно) уникальный номер и пароль.

частности, в работе «Порядок Взаимодействия» [1] он рассматривал как основной объект микроанализа взаимодействия лицом-к-лицу).

2. Виртуальная среда общения

Прежде чем рассматривать виртуальную личность, следует рассмотреть ту среду, в которой происходит виртуальное общение.

2.1. Технологические формы виртуального общения

С технологической точки зрения виртуальное общение — это в первую очередь так называемая *computer-mediated communication* (СМС-коммуникация при посредничестве компьютера), т.е. коммуникация, обмен информацией между людьми через *компьютерные сети*. Старейшей формой такой коммуникации является электронная почта (e-mail). В настоящее время существует множество форм: почта, программы, позволяющие пользователям обмениваться сообщениями в режиме реального времени (например, ICQ), блоги¹ и многие другие. Итак, виртуальное общение происходит в *среде обмена информацией между людьми через технологическое посредство*.

2.2. Сетевой принцип организации общения

В рассмотрении виртуальной среды удобно использовать понятие *сети*². В этом случае обмен информацией происходит между узлами — источниками и реципиентами информации, например, компьютерами пользователей или адресами электронной почты — через связи, например, пары электронных почтовых адресов или пары номеров ICQ. Здесь нужно заметить, что в *строгом технологическом смысле* слова связью является цепочка компьютеров, соединен-

¹ Блог (blog) — живой журнал (ЖЖ), средство частной авторской электронной публикации сообщений, чаще всего в формате «дневника», допускающего комментирование записей другими людьми. Одним из старейших сервисов такого рода является LiveJournal (<http://www.livejournal.com>).

² Отметим, что *технологическая сеть* не совпадает с *сетью межличностной (или межобразной)*, т.е. сетью межличностных отношений знакомства, дружбы, неприязни, etc.

ний, маршрутизаторов, через которые проходит информация при обмене. Для упрощения можно рассматривать именно *пары узлов*, между которыми происходит обмен. Связь, таким образом, является *каналом коммуникации*¹.

2.3. Принципиальные особенности среды виртуального общения

Можно выделить следующие основные свойства виртуальной среды общения: опосредованность, чувственная редуцированность и контроль над передаваемой информацией.

Основным свойством компьютерной виртуальной коммуникации является ее *принципиальная опосредованность* (технологическими устройствами), и в этом смысле она противопоставляется «физически-реальной» коммуникации лицом-к-лицу (например, «живому» разговору)².

Ввиду принципиальной опосредованности в виртуальном общении не действует напрямую ни один канал чувственного (сенсорного) восприятия³. В настоящее время основным задействованным чувством является *зрение*, воспринимающее письменную вербально-текстовую информацию, текстовые знаки и компьютерные изображения (*images*). В ряде случаев используется также слух (восприятие музыки, звуковых эффектов, аудиозаписей (например, голоса), etc.). Следует подчеркнуть, что, хотя нельзя исключать, что в этот ряд включаются и остальные чувства, а имеющиеся будут принимать более точную, полную и качественную информацию (формат видеотелефона), *принципиально* виртуальное общение технологически опосредовано.

Из технологической опосредованности следует свойство *сенсорной редуцированности* виртуальной коммуникации, т.е., во-пер-

¹ В рассмотрении общения содержание коммуникации — это содержание, нагруженное смыслом, значением, кодом (в противоположность чисто количественному, технологическо-математическому пониманию информации как любой последовательности технически распознаваемых символов).

² Интересно отметить, что Ирвинг Гофман приводил телефонный разговор и почту в качестве примеров редуцированных форм первичного взаимодействия лицом-к-лицу [1: 64].

³ В данной работе чувства рассматриваются, если иное не указано специально, не как эмоции или трансцендентные феномены сознания, но лишь как физиологические каналы восприятия — зрение, слух, осязание, обоняние, вкус.

вых, неполной задействованности чувств и, во-вторых, неполной передачи содержания сенсорного потока через технологическое средство. В настоящий момент практически невозможно создать полную имитацию контакта лицом-к-лицу, т.е. в каждый данный момент передается и воспринимается значительно меньше информации о партнере, чем в ситуации лицом-к-лицу. Так, партнер по ICQ воспринимает партнера не всеми чувствами, и даже если какое-то чувство задействовано — например, если используется функция голосового разговора, — то содержание, глубина звуков, их качество, пространственные характеристики, направление изменяются и ограничиваются (редуцируются).

Таким образом, то, как другой человек, партнер по общению, воспринимается в виртуальном взаимодействии, то, как он *является* нашему восприятию, резко отличается от ситуации взаимодействия лицом-к-лицу. Другой является в опосредованном, ограниченном и редуцированном образе.

Принципиальная опосредованность приводит к теоретически полному технологическому контролю над передаваемой информацией. Человек — автор сообщения определяет, что именно передается, в какой форме, в каком объеме. Так, текстовое сообщение — в отличие от, скажем, «живой» речи — целиком создается автором, оно не имеет мимики, интонации, которые являются неотъемлемым элементом верbalного общения в ситуации лицом-к-лицу. Более того, даже «прямая» передача чувственной информации принципиально может быть подвластна автору. Так, можно представить разговор в формате видеотелефона, в ходе которого автор в реальном времени изменяет передаваемый поток — скажем, меняет тембр голоса или скрывает моргание глаз, обобщая, можно сказать, что в компьютерном виртуальном общении происходит *отрыв от тела*¹.

3. Виртуальная личность

Рассмотрим теперь, исходя из описанных выше свойств компьютерной виртуальной среды, что собственно представляет собой виртуальная личность.

¹ См. параграф 4.2 настоящей работы.

3.1. Конструирование виртуальной личности

Виртуальная личность — это партнер по общению, виртуальный образ автора сообщений, стоящий за узлом коммуникативной сети. Из предыдущего обсуждения ясно, что виртуальная личность — в отличие от реального партнера по взаимодействию — полностью конструируется и существует лишь в виртуальной среде.

Действительно, возможность конструирования «физически реальной» личности — в первую очередь, тела — сильно ограниченна. Разумеется, контактными линзами можно изменить цвет глаз, пластическая хирургия может изменить форму носа, в пределе возможно даже изменение пола — однако эти действия небезграничны, трудновыполнимы, дорогостоящи и занимают достаточно длительное время (не говоря уже о возрасте и старении организма).

Конструирование виртуальной личности лишено этих ограничений. Мужчина может выдавать себя за девушку, сорокалетняя женщина — за двадцатилетнего парня.

Конструированию поддаются не только физиологические, но и психологические и социальные характеристики человека. Виртуальная личность может обладать иными (любыми) привычками и вкусами, стилем общения, иным характером. Так, интроверт может в виртуальности быть общительным и открытым экстравертом. Конструированию поддаются история жизни и социальный статус. Инженер, родившийся и выросший в Лондоне и живущий в Нью-Йорке, может представать индийской певицей.

3.2. «Ник» как указатель конкретной виртуальной личности

Чаще всего, каждая виртуальная личность обозначает себя с помощью имени — *ника* (от англ. *nick, nickname*). Ник указывает на авторство сообщения, на то, что данное сообщение произведено конкретной виртуальной личностью. Ником может быть «реальное» имя автора (напр. Михаил, Ivanov), возможно измененное, имя какого-либо художественного героя (Frodo), название предмета (Taburet) — принципиально выбор создателя личности не ограничен и ником может быть даже случайная комбинация символов (Ijr6rd).

3.3. Элементы конструируемой виртуальной личности

С более технологической точки зрения основные конструируемые элементы виртуальной личности можно разделить на (принципиально не ограничиваясь именно следующими): вербально-текстовые, имитацию эмоций, визуальные образы.

A) Вербально-текстовые элементы — это, прежде всего, язык: индивидуальный лексикон, особенности словоупотребления, скорость речи (и/или набора), количество ошибок, орфография и пунктуация, скорость реакции на сообщения. Простой пример характерной для виртуальной личности особенности — это использование матерных выражений. Автору известны случаи, когда в «виртуале» человек использует намного больше нецензурных выражений, чем в «реале», причем состав и частота употребления различаются в живом журнале и при общении через ICQ.

B) Имитация эмоций — передача эмоций, чувств в виртуальной среде в отсутствие прямого сенсорного восприятия. Это может быть текстовое описание эмоций и выражения лица («смеюсь», «хмурится», «злюсь!!!»). Особой формой такой передачи являются смайлики и их производные. Смайлик, смайл (*smiley*, от англ. *smile* — улыбка) — отображение эмоций и выражений лица с помощью текстовых значков. Классический смайлик — улыбка, двоеточие, тире и правая скобка: :-). В настоящее время существует огромное количество вариаций символов, кроме того, они с расширением пропускной способности каналов часто стали заменяться, в том числе и автоматически, из текстовых — на картинки, изображающие, например, ухмыляющуюся рожицу. С помощью этих символов партнер может попытаться передать другому партнеру те эмоциональные реакции, которые могли бы возникнуть — или возникли — у него в ходе общения.

C) Визуальные образы включают в себя в первую очередь изображения — фотографии, рисунки, значки, которые относятся к виртуальной личности (в основном производятся ею в качестве сообщений) и тем или иным образом либо описывают, либо символизируют ее, либо используются как содержание общения. Описание виртуальной личности может выражаться, например, фотографией автора сообщения (или *не* его), выложенной в живом журнале или пересланной по электронной почте. Очень распространенным является

нием являются так называемые *аватары* (*avatar* — физическая инкарнация индуистского бога Вишну) — изображения, дополняющие ник и служащие еще одним указанием на авторство сообщения. В качестве аватара может использоваться любое графическое изображение, обычно ограниченное в размере и занимаемом месте на диске¹.

3.4. История общения

Как особый элемент виртуальной личности следует рассматривать *историю коммуникации* — историю актов общения виртуальной личности с другими виртуальными личностями. Это весь тот опыт общения и взаимодействия, который накоплен между виртуальными личностями, — содержание сообщений, конкретные «разговоры», пересылавшиеся данные, документы. История общения подразделяется на две *составляющие*: память людей-авторов и машинная память. В *памяти людей-авторов* сохраняется опыт общения используемых ими виртуальных личностей² с другими виртуальными личностями. Так, обладатель номера ICQ помнит часть содержания виртуального общения с обладателем другого номера³, свои эмоции и переживания, возникавшие в ходе общения. В *машинной памяти* может сохраняться содержание сообщений, передававшихся по связям между узлами (например, сообщения по электронной почте, сохраняемые на жестком диске). Машинная память — в отличие от физиологической памяти авторов — не изменяет⁴ содержание сообщений.

¹ Знаком того, что проблемы виртуального межличностного общения стремительно становятся предметом не только академического интереса, но и бизнес-управленческого, является появление работ, посвященных чисто практическим аспектам виртуальной коммуникации в перспективе повышения эффективности работы. Например, в небольшой статье [7] обсуждается использование аватаров в служебной электронной переписке.

² Не обязательно созданных ими — так как у одной виртуальной личности может быть несколько людей-авторов, например, в одном блоге могут писать два человека.

³ По сути — с другим номером, т.е. с другой виртуальной личностью.

⁴ Кроме, разумеется, случаев удаления данных пользователем или автоматическими алгоритмами (например, удаляющими старые отправленные сообщения из электронных почтовых ящиков), или потерь в результате повреждения носителей.

жения сообщений и не искажает их и сохраняет сообщения, принадлежащие конкретной виртуальной личности.

Проиллюстрируем эти виды памяти на примере: электронным почтовым ящиком отдела в организации могут пользоваться несколько людей. Каждый из них, скорее всего, будет помнить только часть (своих, относящихся к его должностным обязанностям) сообщений и адресатов. В то же время архив почтового ящика может сохранять все сообщения, вне зависимости от пользователей.

Эти элементы в совокупности формируют виртуальную личность, являющуюся другим виртуальным личностям. Можно сказать, что они конструируют «имидж» виртуального автора.

4. Интерсубъективность и множественность виртуальных личностей

Итак, мы рассмотрели виртуальную среду взаимодействия и виртуальную личность, являющуюся основным агентом взаимодействия. Обратимся теперь к проблеме собственно существования виртуальной личности в интерсубъективной виртуальной среде и возможности и особенностях общения в виртуальности.

4.1. Интерсубъективность

Виртуальная среда нами понимается в феноменологической перспективе как подмир жизненного мира человека, т.е. непроблематичного пространства восприятия бодрствующего взрослого человека (см. работы А. Шюца, особенно [4], [5]; см. также [8: гл. 14]). Человек воспринимает ее в естественной установке как часть той реальности, в которой он существует, перенося ряд свойств общения лицом-к-лицу на виртуальность¹.

Основная характеристика виртуальной среды общения — ее *интерсубъективность*. Общение строится на наличии в виртуальной среде других виртуальных личностей — инкарнаций другого человека, воспринимаемых человеком в предположении, что они

¹ Однако компьютерные виртуальные личности существуют в отдельной реальности, не тождественной жизненному миру, а человек, по сути, воспринимает лишь явления, феномены виртуальной личности.

тоже воспринимают виртуальную среду и его самого. Виртуальная личность предстает как *феномен, явление* в среде опосредованного виртуального восприятия другого человека. В естественной установке человек предполагает и не сомневается в том, что у сообщений есть *автор, другой человек*, что за текстом, образом, *феноменом* стоит личность. Человек не допускает, что сообщение в ходе общения может быть произведено *никем и ничем*, исходить просто из виртуальной среды.

Важная проблема встает перед человеком в виртуальности из-за технической возможности производства сообщений не личностью, а компьютером: это могут быть как системные сообщения (извещения о недоставленном письме, etc., прямо обозначаемые как исходящие от машины), так и сообщения, *маскируемые* под авторские (например, производимые *роботом* — алгоритмом, который может иметь ник и в первом приближении казаться виртуальной личностью, например, алгоритм, производящий рекламные сообщения). Мы предполагаем (и это один из вопросов для дальнейших исследований), что в случае распознавания человеком партнера как робота взаимодействие с ним — даже если оно продолжается — перестает быть собственно *общением* и субъективно восприниматься как таковое.

4.2. Множественность

Во взаимодействии лицом-к-лицу авторство сообщения непролематично приписывается личности, заключенной в конкретном теле. Конкретный человек, личность и тело-носитель едины и неделимы и являются воспринимающему в этом единстве. Человек не может явиться другим человеком, представить иным автором (например, маскировка в данном случае является лишь *имитацией* бытия иным, т.е. за маской другого стоит все тот же человек). Это обуславливает *единство автора и источника сообщения*.

В компьютерной виртуальной среде в полной мере происходит *отрыв личности-автора от тела*. Единство автора и тела не является необходимым условием бытия и коммуникации. Из этой оторванности вытекает важнейшая характеристика виртуального общения, которую можно обозначить как *множественность* виртуальной личности. Это *принципиальная возможность*: а) существования

у одной виртуальной личности двух и более авторов; б) существования у одного автора двух и более виртуальных личностей¹ (его инкарнаций).

Рассмотрим простой пример. Допустим, что А и В разговаривают лицом-к-лицу в комнате. С никак не может полностью заменить А: для этого необходимо полное уничтожение личности А и одновременно тела С и замещение личности А личностью С. Тогда как в виртуальной среде такое замещение, использование разными людьми одной и той же виртуальной личности вполне возможно. Под ником, допустим, Ivanov может писать как Иван Иванов, так и Петр Петров. Аналогично, один человек может создать более одной виртуальной личности (Иван Иванов может одновременно создать личности Ivanov и PPetrov). Принципиально число авторов в первом случае и виртуальных личностей во втором не ограниченно².

4.3. Виртуальная личность как образ и как симулякр

Итак, виртуальная личность не обязательно является прямым отражением личности автора. Виртуальная личность — это *свободно конструируемый образ*, который существует в реальности, отдельной от той, в которой существует конструирующий субъект (автор). Хотя виртуальная личность и конструируется личностью «реальной» — человеком-автором, она в то же время *выносится за пределы* его сознания и телесности и существует — воспринимается — как явления сообщений, ей принадлежащих.

Сконструированный образ может обладать *неограниченным сходством с личностью автора*³, быть его «зеркальным отражением», а может и не иметь с ней ничего общего. Разные образы, произ-

¹ Более того, один автор может, сидя у компьютера, одновременно вести общение через несколько разных виртуальных личностей. См. параграф 7.1 настоящей статьи.

² Как мы уже отмечали, мы считаем, что в ситуации общения предполагается, что за сообщением стоит *какой-то* автор. Скажем, мы можем наблюдать сообщения, написанные от одного ника, и понять, что они написаны разными людьми-авторами. В то же время можем ли мы помыслить сообщение без автора, просто исходящим из *ничего* (в данном — ограниченном — контексте различие автора-человека и автора-машины непринципиально)?

³ Или авторов, или одного из авторов.

водимые одним автором, могут различаться по степени сходства. В частности, разные образы могут создаваться в разных целях. Виртуальная личность может стать настоящим *симулякром* (см. понятие симулякра у Жана Бодрийяра в [6]), существуя как самостоятельный объект — как подобие, образ человека — лишь в виртуальном пространстве и не имея практически никакой отображающей связи с «реальным» человеком.

Существование виртуальных личностей-симуляков не противоречит предположению об интерсубъективности и авторском производстве сообщений в общении. Виртуальная личность-симулякр не отрицает автора как источника сообщения, но лишь свидетельствует, что производство сообщения через виртуальную личность в пределе свободно от ограничений, связанных с личностью автора: его телом, его жизненной историей, социальным положением, существованием автора как «реальной» личности в сознании других людей, историями «реального» и виртуального общения. Единственная связь в таком случае — авторство сообщения, бессознательное или сознательное конструирование.

Теперь перейдем к краткому рассмотрению некоторых особенностей пространства и времени в виртуальной среде общения. Эти особенности отличают общение виртуальных личностей как общение виртуальных образов.

5. Виртуальное пространство: образы, вещи, границы существования

Виртуальное пространство отличается от физически реального пространства, в котором происходит взаимодействие лицом-лицу.

Так, совершенно иным является *расстояние*: физическое расстояние между авторами сообщений с учетом огромной скорости передачи информации по электронным каналам практически сжимается до нуля¹. Так, находясь в Нью-Йорке, человек может об-

¹ Очень широкий спектр вопросов, который мы в рамках данной работы не затрагиваем, относится к контролю над технологическими средствами. Например, средства связи могут контролироваться государством, что может ввести новые факторы в процессы общения.

щаться через Интернет точно так же, как он общался бы, находясь в Париже или Токио.

В то же время существуют иные феномены пространства. К ним можно отнести ограниченные области виртуального пространства, в которых может происходить общение, своего рода *места*. Например, такой областью является Интернет-форум, в ограниченных пределах которого происходит общение. А в ходе общения через, например, ICQ особого общего пространства, в котором происходит взаимодействие, как бы нет (существует лишь программа на экране пользователя).

Виртуальные места также конструируются их «обладателями», как и виртуальные образы личностей. Например, внешний вид блога поддается модификации его хозяином. В ходе такой модификации создается *персонифицированный образ места*, он может быть увязан с конкретной виртуальной личностью (как часто — но не всегда — происходит в случае с блогом). Можно провести аналогию между местом (например, блогом) и обставляемой хозяином квартирой.

6. Виртуальное время: единство множества различных моментов

6.1. Нелинейность времени

В виртуальном общении время не является *линейным и односторонним*. Это происходит в первую очередь за счет того, что а) передача и прием сообщений опосредованы и могут быть разделены значительным промежутком времени, таким образом создавая несколько актов общения; б) *сохранностью* и доступностью части (в пределе — всего) прошлого содержания общения (сообщений) в каждый момент времени¹. Так, в случае разговора в ICQ партнеру доступно не только непосредственно воспринимаемое им в данный момент сообщение, но и несколько прошлых, а если он сохраняет историю (ICQ history), то доступно может быть все содержание общения в паре узлов.

¹ См. параграф 4.4. настоящей работы.

Еще одним интересным феноменом является то, что в *истории общения* могут происходить *изменения*, иногда остающиеся незамеченными частью партнеров. Например, запись на форуме может быть удалена или изменена, даже если по ней уже произошло длительное обсуждение. В то же время измененные записи могут создать *иллюзию* прошлой истории, т.е. участник может обратиться к изменившейся истории общения и опираться на нее в ходе дальнейшего общения, при этом находясь в уверенности, что обсуждает то же, что и раньше. Происходит в некотором роде изменение содержания прошлого момента времени.

6.2. Непрямое восприятие партнера

Непрямое восприятие партнера в общении — особенно в синхронном общении, когда «имитируется» непрерывный диалог — порождает *достраивание* воспринимаемого образа во времени, *распространение знания* о состоянии партнера в один момент на некоторое время. Поясним это примером: в разговоре лицом-к-лицу партнер непрерывно воспринимает партнера, его выражение лица, интонацию. Так, партнер может воспринимать внешние проявления радости. В то же время в общении образов, в отсутствие непрерывного неопосредованного восприятия другого через каналы ощущений — в первую очередь через зрение и слух, — партнер опирается на содержание потока сообщений. Если другой воспользовался описанием эмоции — например, «смеюсь», — то такое описание эмоций «моментально», т.е., по сути, относится лишь к моменту создания сообщения. Партнер не имеет возможности уловить временные границы переданной эмоции. Например, отправив своему партнеру В «**:)**», партнер А может в следующую секунду расплакаться или разозлиться, о чем В — до восприятия следующего сообщения — принципиально узнать не может¹.

6.3. Синхронность и асинхронность

Для описания виртуального времени часто используется дихотомия *синхронность* — *асинхронность*. Ряд феноменов компьютер-

¹ Равно как и проверить исходное сообщение, т.е. описания эмоций не несут необходимого соответствия даже внешним физиологическим их проявлениям (например, улыбке).

ного виртуального общения не укладывается в такую дихотомию. Принципиальная опосредованность общения приводит к тому, что акт общения неизбежно происходит вне ситуации единовременного соприсутствия и, как следствие, *уже не является синхронным*.

В то же время может, во-первых, происходить «имитация» синхронности, например, обмен сообщениями через ICQ, когда реплики отправляются и принимаются, как будто это диалог face-to-face. При этом партнер может воспринять переданное сообщение в момент получения (через незначительный промежуток времени, что поддерживает симуляцию синхронности). Но сообщение может быть принято (и/или воспринято) и через промежуток времени, достаточный для прерывания отдельного «разговора». В ряде случаев акт общения вообще не имеет точных границ начал и конца, например, партнер может отойти на некоторое время от компьютера или заняться какой-либо полностью поглощающей внимание деятельностью, при этом не обозначив окончание акта.

Во-вторых, *в текущий момент* передко встраивается история предыдущей коммуникации (например, А может вдруг ответить на сообщение В, посланное за 10 минут до этого, даже если за это время шел разговор о другом¹). Таким образом, общение происходит как бы синхронно, но одновременно и асинхронно.

7. Многоканальность и мультилог

В заключение нашего описания рассмотрим некоторые из наиболее ярких феноменов, иллюстрирующих компьютерное виртуальное общение как самостоятельную форму общения образов, — *многоканальное общение* и *мультитул*.

7.1. Многоканальность

Такое общение, которое одновременно происходит по нескольким каналам-связям, можно назвать *многоканальным общением*. Так,

¹ Здесь важно отметить, что это не аналогично памяти. История сообщений может восприниматься *так же*, как текущие сообщения. То есть, если партнер *вспоминает* вопрос, то он обращается к *отражению* в своей памяти принятого сообщения. Но если партнер обращается к *истории общения*, то он, по сути, *принимает само сообщение еще раз* (см. параграф 4.4 настоящей работы).

одновременно два автора могут производить сообщения — общаться — и через ICQ (первая пара узлов + связь), и через живой журнал (диалог в живом журнале с помощью комментариев — вторая пара). Таким образом, задействованы два канала общения и две пары виртуальных личностей (образов). В обеих связях авторам могут быть доступны истории общения. Общение может выглядеть, как два диалога, и представляться авторам как единый акт общения. Однако, по сути, это два акта общения двух, вообще говоря, никак не связанных между собой пар образов, виртуальных личностей.

Еще одним вариантом многоканального общения является такое общение, когда один виртуальный образ ведет общение сразу с *несколькими* образами. При этом — и это принципиальное отличие от ситуации лицом-к-лицу — участник в *принципе* не может самостоятельно охватить и проконтролировать сферу текущего общения другого. Иначе говоря, партнер не может знать, с кем еще в данный момент общается другой. Поясним на примере: А ведет диалог с В; А не может знать, что в действительности делает автор сообщений В и с кем еще общается образ В¹; так, В может одновременно общаться еще и с С и с D; так могут возникать сложные конфигурации общения (например, А-В + В-С + С-А, и каждый автор думает, что его партнеры общаются только с ним)².

7.2. Мультилог

Мультилогом мы называем такую ситуацию, когда одновременно в одном «месте» ведется сразу *несколько* «разговоров» между более чем двумя виртуальными личностями. При этом *история* (в пределе — всего) общения доступна всем участникам. Примером может являться обсуждение одной записи в живом журнале. Несколько образов (обозначаемых различными никами) могут оставить комментарии к записи, на эти комментарии могут ответить другие виртуальные личности, в эти «диалоги» могут включаться с лю-

бого места третьи лица. Мультилог вполне может сопровождаться многоканальным общением, репликацией сообщений и т.п. Возникающие в результате цепи взаимодействий разительно отличаются от привычных повседневных «живых» разговоров.

8. Заключение: модель виртуального общения

Итак, мы рассмотрели виртуальную личность, представив ее как образ, конструируемый в компьютерной виртуальной среде, и описали ряд особенностей виртуального общения, определяющих свойствами виртуальной личности. *Виртуальное общение* является принципиально опосредованным общением между разнествленными образами, существующими лишь в виртуальной «реальности». Эти образы не ограничены свойствами конструирующих их «реальных» личностей, в первую очередь, связью с телом автора.

Компьютерное виртуальное общение становится сегодня *частью обыденной жизни* все большего и большего числа людей. Начало дня сопровождается включением компьютера, проверкой почты и привычным гудком ICQ, сигнализирующим о том, что программа подсоединилась к серверу и можно начинать общение. Для некоторых людей сфера виртуального общения находится в центре их социального существования. Все это неизбежно ведет к тому, что феномены виртуальности, процессы, происходящие в виртуальном межличностном общении, в виртуальных сообществах, выходят за их рамки и влияют на другие сферы общества и на общество в целом.

В качестве примера можно привести дружеские сообщества людей, находящих друг друга и знакомящихся через живые журналы и лишь потом, быть может, встречающихся в «реале». Жизнь таких сообществ может в значительной мере организовываться через ЖЖ.

Предложенная в данной статье модель может являться основой для дальнейшего изучения виртуального общения. Многие темы затрагивались в порядке постановки вопросов и очерчивания областей, которые следует подвергнуть дальнейшему детальному изучению. Разумеется, многие сферы и вопросы нами не были затронуты, что не умаляет их важности, а лишь отражает ограниченность объе-

¹ Вообще говоря, он не может знать даже того, один ли автор у сообщений.

² Отметим, что здесь возможен феномен бесконтрольной репликации сообщений. Автор сообщения принципиально не может полностью проконтролировать, что его сообщение не пойдет дальше партнера. Так, партнер может воспроизвести — без изменений — это сообщение кому-то еще.

ма и возможностей автора. Мы считаем, что дальнейшее всестороннее изучение виртуальных сред взаимодействия и общения, их институтов, нормативных и ценностных структур, является приоритетом в постижении сегодняшнего изменяющегося общества.

Литература

1. Гофман И. Порядок взаимодействия // Баньковская С.П. (сост.) Теоретическая социология: Антология: В 2 ч. Ч. 2. М.: Книжный дом «Университет», 2002. С. 60—104.
2. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.
3. Назаров М.М. Массовая коммуникация и общество. Введение в теорию и исследования. М.: Аванти плюс, 2003.
4. Шюц А. О множественных реальностях // Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2004. Стр. 401—455.
5. Шюц А. Смыслоное строение социального мира // Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2004. С. 687—1022.
6. Baudrillard J. Simulacra and simulations // Baudrillard J. Selected writings (edited by M. Poster). Stanford, CA: Stanford University Press, 1988. P. 166—184 (http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html, загружен 11.01.2006).
7. Lee Y., Kozar K., Larsen K. Does avatar email improve communication? // Communications of the ACM. Vol. 48. N 12 (December 2005). P. 91—95.
8. Ritzer G., Goodman D. Classical Sociological Theory. 4th ed. New York, USA: McGraw-Hill, 2004.

ОБРАЗОВАНИЕ И КУЛЬТУРНАЯ ПОЛИТИКА