

УДК 007:115.4

Лавринович Лілія Богданівна,

кандидат філологічних наук, доцент кафедри теорії літератури, зарубіжної літератури та журналістики Волинського національного університету імені Лесі Українки; доцент кафедри документознавства та інформаційної діяльності Луцького інституту розвитку людини Університету "Україна"

ЧАСОПРОСТОРОВИЙ КОНТИНУУМ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ДОБИ (КОМУНІКАТИВНИЙ АСПЕКТ)

У статті йдеться про особливості впливу сучасного часопросторового континууму на зміни в міжособистісній комунікації. Ущільнення часу та простору спонукає людину шукати нові сфери реалізації власної ідентичності та нові комунікативні стратегії, що призводить до віртуалізації реальності, а отже, до множинності суб'єктивно-віртуальних часопросторових континуумів.

Ключові слова: час, простір, інформація, міжособистісна комунікація, віртуальне середовище.

В статье идет речь об особенностях влияния современного время-пространственного континуума на изменения в межличностной коммуникации. Уплотнение времени и пространства побуждает людей искать новые сферы реализации собственной идентичности и новые коммуникативные стратегии, что приводит к виртуализации реальности и, следовательно, к множественности субъективно-виртуальных время-пространственных континуумов.

Ключевые слова: время, пространство, информация, межличностная коммуникация, виртуальная среда.

The article refers to the influence of modern time and space continuum changes in interpersonal communication. Condense of the time and space encourages people to seek new areas of implementation of its own identity and new communication strategies that lead to virtualization of reality, and as a result – the multiplicity of subject-virtual time and space continuum.

Key words: time, space, information, interpersonal communication, virtual environment.

Загальновідомою є теза про те, що людина є носієм свого часу. Усе її існування пронизане духом, ритмом окремої історичної доби, конкретної епохи. ХХІ століття вже традиційно визначається як століття “інформаційного вибуху”. Частка людської складової у світі масових комунікацій, електронних засобів зв’язку, нанотехнологій та генної інженерії неухильно зменшується; змінюється свідомість, спілкування, діяльність людини у суспільстві, головним капіталом та ресурсом розвитку якого стає інформація.

Зміни, які відбуваються в онтологічному статусі суспільства, без сумніву, певним чином впливають і на існування людини, причому ці зміни кардинально відрізняються від тих, якими знаменувалися приходи інших історичних формацій.

Проблема впливу інформаційних ресурсів на процеси масової та міжособистісної комунікації має не довгу, проте багату історію вивчення. Це, насамперед, роботи присвячені різним аспектам маніпулятивних впливів на аудиторію (Є. Доценко, С. Кара-Мурза, Г. Грачов, Г. Почепцов, А. Цуладзе, В. Гухман та ін.). Інша затребувана тема – управлінські та маркетингові стратегії в інформаційну епоху (М. Кастельс, Х. Вютрих, А. Катаєв, Г. Гольдштейн, А. Томпсон, А. Дж. Стрикленд та ін.). Дотичними до об’єкта нашого дослідження є розвідки, присвячені проблемам віртуалізації суспільства як основного атрибуту глобалізації (Ф. Хемміт, М. Хайм, Дж. П. Барлоу, Є. Луценко, Д. Іванов, Г. Почепцов, О. Каріна, М. Овчинников, В. Візгін, С. Борчиков, С. Баксанський, Л. Мікешина та ін.). Наша мета полягає в тому, щоб схарактеризувати особливості міжособистісної комунікації крізь призму часопросторових координат інформаційної доби.

У найбільш спрощеному вигляді їх можна визначити так.

Інформаційна доба, з її технічними засобами зв’язку (Інтернет, стільниковий зв’язок тощо), можливостями копіювальної та відеотехніки, характеризується пришвидшенням та ускладненням процесу інформаційного обміну. Це призводить до незворотних змін у структурі ділового комунікативного процесу: він формалізується, зводиться до відносно невеликої кількості знаків-символів на позначення понять та суджень, пришвидшує ритм. Швидкість стає показником статусу. Але вона й гомогенізує простір, адже, швидко рухаючись, ми втрачаємо з поля зору деталі, перестаємо розрізняти самотутнє в об’єктах.

Подібна гомогенізація відбувається не лише з простором, а й з часом. Тут зміни ще більш очевидні. Т. Г. Еріксен пише про те, що ми є “свідками стрімкого розвитку найрізноманітніших техноло-

гій, що зберігають час – від досконалих багаторівневих таймерів до електронної пошти, мобільних телефонів і текстових процесорів; і усе ж мільйони з нас ніколи ще не мали так мало вільного часу, як зараз” [3, с. 7]. Еріксен стверджує, що час, котрий із появою християнства почав у європейській культурі мислитись як лінійний (на відміну від міфізованого циклічного), перестав бути таким: головна його ознака сьогодні – експоненціальне зростання (експоненціальні криві подвоюють свої значення через рівні проміжки часу). Поки числа маленькі, вони не демонструють різкого зростання, коли ж вони виростають, – крива різко повертає дуги, значення осі X, яка показує рух часу, наближається до нуля. Це веде до того, що основним мірилом нашого життя стає швидкість, а історія цивілізації перетворюється на історію прискорення.

Це прискорення очевидно проявляє себе навіть на рівні дитячих ігор.

Як зауважує Джей Грифітс [2, с. 107-110], сучасні діти не читають народних казок, які будуються за принципом неспішності, ритуалізованого тріадного повтору ситуацій, з метою глибше їх пережити, усвідомити, прорахувати можливості, адже третя спроба – це початок множинності, вона не запрограмована і не прописана наперед. А отже, успіх казкового чи міфічного персонажа залежить від його сприйнятливості, від неспішності психологічної реакції на події. Казки навчають, що миттєвий результат – це не результат, він не несе задоволення.

Натомість сучасний культ комп’ютерної гри насаджує дітям інший тип поведінкових реакцій: або – або, правильно – неправильно, пан або пропав. Це вимагає звичних, автоматичних і, звичайно ж, швидких реакцій, де немає місця надії на можливість (пригадаймо в цьому контексті всім добре відомий сучасний іронічний афоризм: не прощають помилок жінки і “Тетріс” на 9-й швидкості).

Ми живемо в епоху відеокліпового мислення, яке постійно вимагає змінювати картинку, не втомлювати зір статичністю. Швидкість скочує ритм життя до механістичності, а це вбиває якість – у найширшому розумінні, і – насамперед – у сфері міжособистісних стосунків.

Сучасній людині чим далі, тим складніше знайти час для неспішної розмови віч-на-віч. Подеколи справа не лише у відсутності часу, а в наявності прихованих психологічних комплексів, неможливості знайти адекватного співрозмовника і под. А причина часто закорінена в масовоінформаційних процесах: один

із основних комунікаційних каналів – телебачення – візуалізує картинку, яка дуже швидко перетворюється на стереотип. Людина, котра не відповідає такому стереотипу (або просто “не дотягує” до нього у своїх очах) – в манері поведінки, в зовнішності, одязі тощо, – потрапляє у стресову ситуацію власної невідповідності канону, а це, в першу чергу, відбивається на міжособистісній комунікації.

Певні сублімативні, заміщувальні процеси відбуваються у двох напрямках: або замикання в невеличкому власному світі (що часто призводить до депресії та необхідності психоаналітичної допомоги, яка, власне, і є процесом комунікації з метою налагодження тієї ж сфери міжособистісної комунікації), або – пошук віртуального спілкування у віртуальному-таки часопросторі. Тут просто небачені раніше можливості надає Інтернет.

Сьогодні все більша кількість комунікацій здійснюється за його допомогою. Багато видів діяльності немислимі без інтерактивного віртуального середовища. І справа далеко не лише в професійній комунікації, для якої Інтернет є лише інструментом.

Інтернет – це живі люди, пов’язані між собою за допомогою комп’ютерів та проводів. Чим далі, тим більше людей використовує Інтернет для спілкування. У цьому випадку він стає не тільки засобом зв’язку. Різноманітні сітьові товариства, блоги, дискусійні форуми, які, до того ж, можна використовувати як особистий щоденник чи соціальну мережу (наприклад, LiveInternet, LiveJournal, В Контакті, Однокласники, Мій світ та ін.) стали надзвичайно популярні як засіб знайомства, спілкування, пошуку старих та нових друзів. У віртуальному просторі комунікації створюється особливе соціальне середовище, в якому існує своя специфічна мова взаємодії (наявність “смайликів”, аббревіатур, подвоєння дієслів, підвищена вербалізація різних аспектів тілесного досвіду та ін.); специфічні норми взаємодії (допущення більшої розкутості, отже, – як більшої агресивності, так і дружелюбності); вибіркова демонстрація соціальних стандартів (наприклад, “віртуальні персони” наділяються атрибутами фізичної сили і краси); соціальна ієрархія, в основі якої лежить можливість впливу на хід комунікації [1]. При цьому віртуальний – не означає неправдивий: коли комунікант у подібних форумах ховається за маскою, це зазвичай лише гра, а не маніпулятивні техніки, спрямовані на досягнення корисної мети. По суті, сфера Інтернет – це реальне життя, тільки в ірреальному (віртуальному) світі. Віртуальне середовище стирає кордони простору і часу, воно характеризується недоступністю в реальному часопросторі.

торі свободою соціальних та фізичних рамок, свободою дій, анонімністю, а отже, – можливістю програвання різних ролей, різних життів. До речі, саме цієї можливості – максимально допустимої інтерактивності – найчастіше в повному обсязі позбавлена аудиторія ЗМІ.

Не на користь тих-таки ЗМІ, зокрема телебачення, в контексті масовокомунікативних процесів свідчить і те, що саме воно, так би мовити, поза своєю волею стає основним маніпулятивним засобом у суспільстві. Аудиторія ж, усвідомивши, що є об'єктом маніпулятивного впливу (а усвідомити це можна лише за умови виходу з-під влади нав'язаних стереотипів), швидко втрачає довіру до комунікантів. Таким чином, коли вести мову про опозиції *довіра/недовіра, активність/пасивність, свобода/несвобода, комунікація/мовчання*, то, очевидно, віртуальне Інтернет-середовище виглядає більш виграшно, ніж телебачення.

Врешті, спілкування у віртуальному світі не обмежується лише сферою Інтернету (пригадаймо: віртуальний [лат. *virtualis*] – можливий, потенційний, такий, що перебуває у прихованому стані і може проявитися, статися). Подібний шлях обирають також організатори та учасники так званих клубів історичної реконструкції. Точне відтворення певної історичної події (найчастіше воєнної) з використанням автентичних техніки, одягу, предметів побуту, мови – теж своєрідний спосіб утечі від сучасного часопростору в інші виміри. Мета створення подібних симулятивних проєктів, очевидно, – не лише любов до історії, а й спроба віднайти інший, менш динамічний, стійкіший часопростір.

У будь-якому випадку симулятивні світи з повністю змодельованим віртуальним часопростором зображують бажану реальність – світ зі стабільними нормами, де чітко розмежовані добро і зло, своє й чуже/вороже, де світ *не релятивізується*, де істини ще можуть бути *абсолютними*, як у допостмодерну епоху.

Ще один популярний останнім часом спосіб проведення дозвілля – обмін знаннями та вміннями поза грошовим обміном. Наприклад, знавець японської мови навчає піаніста свого фаху, а той – навпаки – гри на музичному інструменті. Такий своєрідний інформаційний бартер, вочевидь, пов'язаний із наявністю певних потреб і відсутністю коштів на їх реалізацію, але безсумнівно є ще одна складова такого процесу – брак спілкування змушує сучасну людину шукати такі дещо прагматизовані шляхи вирішення проблеми самотності чи недостатності спілкування.

Таким чином, у добу “інформаційного вибуху” сучасна людина, попри намагання об'єктивної реальності втиснути її в лещата

“швидкого часу” та зменшеного до мінімуму простору, шукає вихід у віртуальних світах. Там є можливість комунікації – вільної, розкутої, не обтяженої суспільними стереотипами. Там є *вільний простір* (те, чого катастрофічно не вистачає в об’єктивному світі).

Заперечення з приводу успішності віртуальної комунікації (насамперед, мова йде про Інтернет) звучать традиційно: подібний тип комунікативних стратегій (як і загалом письмо) без урахування невербальних, паралінгвістичних засобів приречений на поразку. Проте, по-перше, система вже згадуваних піктографічних позначок – смайлів, розділових знаків – є своєрідним замінником мимики та жестів, які використовуються при безпосередньому спілкуванні; по-друге, аксіоматичною є теза про те, що прямий контакт осіб, між якими відбувається процес спілкування, аж ніяк не є запорукою успішної комунікації; по-третє, мережева, віртуальна культура *знищує статус*: традиційного пієтету перед академіком учень не відчуває не через власне безкультур’я, а через принципово іншу систему відносин – мережа руйнує закостенілі стереотипи комунікативної ієрархії, а отже, дає можливість висловлюватися розкуто, незважаючи на беззаперечні авторитети.

Свого часу Л. Фейєрбах говорив, що реальність є те, що ми сприймаємо як реальність. Тобто можна стверджувати, що часопросторовий континуум інформаційної доби (континуум – термін на позначення суцільних матеріальних середовищ, властивості яких змінюються безперервно, що ми й можемо стверджувати, ведучи мову про час і простір) характеризується *поліморфністю*. Чи навіть можна говорити про *різні* часопросторові *континууми*, про їх *множинність*, а не лише про об’єктивований реальний світ із традиційними фізичними константами в контексті ейнштейнівських чотирьох вимірів.

Суб’єктивний часопростір дає нашому сучаснику, хай і обмежену і віртуальну, умовну – бо суспільні закони ніхто не відміняв, – але свободу, а отже, *власну ідентичність* – те, що в сучасному гомогенізованому світі має чим далі, тим більшу цінність.

Література

1. Белинская Е. П. Человек в информационном мире / Е. П. Белинская [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psynet.carfax.ru/texts/bel3.htm>.

2. Гриффитс Д. Тик-так : Взгляд на время со стороны : [пер. с англ. Е. Альмовой] / Д. Гриффитс. – СПб. : Амфора, 2006. – 559 с.

3. Еріксен Т. Г. Тиранія моменту : Швидкий і повільний час в інформаційну добу / Т. Г. Еріксен. – Львів : Кальварія, 2004. – 196 с.