

УДК 316.77

И.Д. КАРПОВА, Ю.Ю. СУГРОБОВА

## КОММУНИКАТИВНЫЙ КРИЗИС И ЕГО МАРКЕРЫ

Карпова Ирина Даниловна, кандидат филологических наук, доцент кафедры медицинской этики и профессиональных коммуникаций Медицинской академии имени С.И. Георгиевского Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского (Симферополь, бульвар Ленина, д. 5/7), irinadanilovna@mail.ru

Сугрובה Юлия Юрьевна, доктор культурологии, профессор, заведующая кафедрой медицинской этики и профессиональных коммуникаций Медицинской академии имени С.И. Георгиевского Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского (Симферополь, бульвар Ленина, д. 5/7), yulia.culture@mail.ru

**Аннотация.** В статье анализируется коммуникативный кризис как часть общего антропологического кризиса современности, причиной которого стал переход человечества на новую мировоззренческую ступень постиндустриального – информационного развития общества. Определяются основные маркеры коммуникативного кризиса.

**Ключевые слова:** коммуникативный кризис, глобализация, маркеры, информационное пространство, компьютерные технологии.

UDC 316.77

I.D. KARPOVA, YU.YU. SUGROBOVA

## COMMUNICATIVE CRISIS AND HIS MARKERS

Karpova Irina Danilovna, candidate of philology, associate professor of the cathedra of medical ethics and professional communications of the Medical academy named after S.I. Georgievsky of the Crimean federal university named after V.I. Vernadsky (Simferopol, Lenina boul., 5/7), irinadanilovna@mail.ru

Sugrobova Yuliya Yuryevna, PhD (Culturology), professor, head of the cathedra of medical ethics and professional communications of the Medical academy named after S.I. Georgievsky of the Crimean federal university named after V.I. Vernadsky (Simferopol, Lenina boul., 5/7), yulia.culture@mail.ru

**Abstract.** A communicative crisis as part of general anthropological crisis of modernity is analyzed in the article. His reason is passing of humanity to the new world view stage postindustrial informative development of society. The basic markers of communicative crisis are determined.

**Keywords:** communicative crisis, globalization, markers, informative space, computer technologies.

XXI столетие – время становления глобального коммуникационного пространства, в котором базовой частью выступают новейшие технические возможности распространения информации. При этом глобализационные процессы продуцируют глобальные риски, где наряду с экономическими, политическими, экологическими обостряются и риски коммуникационные. В связи с этим современное общество приобретает новые черты, определяющие когнитивные, ценностно-ориентированные, культуротворческие возможности и потребности человека.

Глобальная информатизация общества стала неотъемлемой и определяющей силой. Цифровые технологии позволили перевести процессы сбора, производства, обработки, хранения, передачи и использования информации на новые технологии, которые коснулись и способов коммуникации. Резко увеличилась доля информации, получаемой из информационных источников, а не из непосредственного опыта и личного общения. Причем данная информация является крайне необходимой, а зачастую и решающей в повседневной жизни и деятельности человека [1, с. 106].

В центре внимания исследователей оказался вопрос определения специфики социокультурной коммуникации в интернет-пространстве и ее отличий от коммуникации в

реальном мире. В интернете коммуникация приобретает иные формы, влекущие за собой трансформацию содержания, а существенным фактором такого изменения является расширение понятия информации на основе всеобщего перехода к информатизации. Поэтому информатизацию общества сегодня следует рассматривать как гуманитарное явление, воздействующее на социопсихологическое и культурное состояние личности, общества и государства, а также их взаимодействие в интернет-пространстве на качественно новом уровне [1, с. 25].

Коммуникативные ситуации приобретают медийные свойства, коммуникация становится интерактивной. В своей работе «Основы воздействия СМИ» Дж. Брайант и С. Томпсон говорят о транзактной медийной коммуникации, которая возникает в результате новых технологий, позволяющих выходить за рамки традиционного коммуницирования. Они поясняют, что транзактность – это переход к межличностным коммуникационным отношениям. При этом каждая из сторон может по очереди быть либо адресантом, либо адресатом или же выступать в роли передатчика информации. В то же время «коммуникационными трансдействиями могут обмениваться много пользователей. Любой человек или организация могут обращаться к великому множеству других пользователей» [2, с. 396]. В этом случае речь идет о массовой коммуникации.

Таким образом, возникает своеобразная дихотомия, когда коммуникация, оставаясь массово-медийной, переходит в индивидуально-медийную «за счет того, что коммуникант сам регулирует процессы коммуникации уже как коммуникатор, отправляющий сообщения посредством массовой коммуникации, которую он сам инициирует, используя то или иное ее средство» [3, с. 189]. Этот процесс также можно обозначить как особенность современной массовой коммуникации.

Все более популярной формой подачи информации и воздействия на аудиторию становится игра. Как считает И.И. Волкова, игра «тотально воплощена в нашем окружении и тотально освоена в коммуникациях, иногда кажется, что игра повсюду, что она уже стала самостоятельным способом бытия» [4, с. 17].

Сегодня игра является значимым фактором, влияющим на коммуникативное взаимодействие, а также признаком творчества. Игра дает возможность выразить себя и проявить свою оригинальность, предоставляя обилие способов и форм.

Если игра проводится по правилам (например, видеопокер с реальным партнером) или же это игра с Net-анимацией (взаимодействие «машина – человек»), то такие игры нельзя назвать творчеством, поскольку все действия выполняются по заданному шаблону. А вот сетевые игры, где происходит взаимодействие между человеком и человеком, выполняют компенсаторную и адаптационную функции. Этот вид компьютерных игр является, безусловно, творчеством, так как именно здесь играющие создают и сценарий игры, и тот художественный образ, который интересен «авторам», вовлеченным в совместную деятельность.

Прежде всего нас интересуют **культурологические смыслы** современных компьютерных игр, которые (игры) являются репрезентативным феноменом «электронной культуры» (*Digital Culture*, или *E-culture*). Эта сфера современной культуры связана с Net-технологиями, где помимо компьютерных игр присутствуют и активно развиваются многообразные явления Интернета, компьютерное искусство (*net-art*), интерактивные художественные произведения аудиовизуального характера и др.

Говоря о культурологическом анализе современных компьютерных игр, в первую очередь необходимо отметить их суть – погружение в **виртуальную реальность**. Сегодня, когда в сферу виртуальной реальности попадают электронные коммуникации, мультимедиа и даже телевидение, она интерпретируется как всевозможные изменения сознания в целях придумывания – создания «реальной» жизни играющего при взаимодействии с компьютером.

Происходит эффект погружения (*immersion*) у Net-пользователя, который перестает быть наблюдателем и погружается в виртуальное пространство, воспринимаемое им

как реальное. Это виртуальное пространство пользователь не только и не столько воспринимает, но и *конструирует*. Такая деятельность становится культурно-детерминированной, поскольку наполняется уже известными образами какой-либо культурной традиции.

Интересным моментом культурологического анализа виртуализации Net-игр является объединение его с феноменом *визионерства* (визионер – человек, верящий в таинственные видения или имеющий их, с богатым творческим воображением).

Net-игры дают возможность обладания визионерским опытом через неординарные визуальные эмоции, переживания, яркие красочные картинки мира, великолепную музыку и объемный звук. Обычно компьютерные игры, например в жанре RPG, позволяют играющему идентифицировать, вжиться в образ героя компьютерной истории, стать обладателем внетелесных переживаний.

Временная сущность – темпоральность виртуальной реальности в Net-играх обусловлена опцией сохранение / загрузка – *save / load*. Данная опция дает возможность повторить, переиграть какую-либо ситуацию, которая априори невозможна в жизни реальной, однако в визионерском переживании абсолютно возможна.

Анализируя культурологические особенности Net-игр, необходимо сделать акцент на том, что они являются не только продуктом коммерции, но и художественной формой. В создании таких форм участвуют представители мира искусства: дизайнеры, сценаристы, режиссеры. Современные Net-игры зачастую используют киносюжеты и в свою очередь сами становятся основой для новых кинофильмов (Final Fantasy, DOOM, Принц Персии и др.). При этом одним из главных отличий Net-игр от кинопродукции является их **интерактивность**, когда пассивное созерцание меняется на активное участие в коллективно создаваемой виртуальной реальности.

Освоение интернет-пространства является необходимостью с точки зрения создания новых структур социокультурного общения. Создаются «киберкоммуникативные сообщества», или так называемые социальные сети. Появление социальных сетей стало свидетельством глобальной мощи этого информационного ресурса, который вовлекает в общение массовую аудиторию независимо от образования, возраста и социального статуса. По мнению М. Кастельса, при переходе в «информационную эпоху главной чертой общества оказываются сети, связывающие между собой людей, институты и государства», однако «... ценой за включение в систему станет требование адаптации к ее логике, ее языку <...> ее кодировке и декодировке» [5, с. 5].

Иными словами, при коммуницировании в социальных сетях человек невольно обязан играть по правилам данного сообщества, принимая соответствующую культурную идентичность вопреки логике и нормам поведения, принятыми той социальной общностью, в которой он развивался и живет. Однако не стоит видеть только отрицательные последствия подобного общения, поскольку появление в Net-пространстве социальных сетей «может выступить фактором культурной идентификации индивида с сообществом, ликвидации комплекса отчужденности от процесса глобального развития, ментального напряжения, связанного с комплексом провинциализма, цивилизационной неадекватности» [6, с. 57].

Развитие технологий все больше оказывает влияние на человека. Для того чтобы понять социокультурные трансформации, крайне необходимо знать особенности функционирования средств, методов и форм коммуникаций, поскольку, изменяя пространство, они активизируют в человеке чувственные восприятия. А расширение чувственного поля меняет образ мышления и деятельности. При смене соотношения этих ключевых элементов изменяются и сами люди.

Подводя итоги, необходимо сказать, что коммуникативный кризис является одним из главных компонентов кризиса антропологического, причиной которого стал переход человечества на новую мировоззренческую ступень постиндустриального – информационного развития общества, повлекший глобализацию и гуманитарную революцию. Маркерами этого процесса являются следующие характеристики:

– биотехнологизация человека, когда на смену биочеловеку приходит техночеловек, постчеловек, обладающий технически созданными искусственными органами. Все чаще целью становится не развитие собственного сознания, а создание искусственного интеллекта. При этом у постчеловека наблюдается полная зависимость от Net-технологий. Естественной средой обитания становится не природная среда, а Net-пространство;

– управление сознанием человека, когда средства массовой информации и Net-технологии выполняют функции оружия, формируют и управляют сознанием масс. Реклама, специальные информационные материалы создают определенное настроение у человека, формируют желаемую потребность и экономический спрос, для чего используется нейрофизиологическое программирование подсознания человека;

– трансформация мировоззрения человека, его деидентификация, что вводит человека в ситуацию неопределенности, безпорности и бесперспективности. Происходят утрата смыслов и усиление ценностных ориентаций потребительства и гедонизма.

Сущность коммуникативного кризиса сегодня можно определить как тотальную оцифровку общения, снижение потребности человека к мышлению-речи. Такая речь лишается власти, при этом усиливается системность технической взаимозависимости и повторяемости простейших процессов коммуникации. Новые коммуникационные технологии изменяют формы социокультурного взаимодействия между людьми, способы производства, трансформации и передачи информации, а также требуют выработки специальных форм духовно-практического освоения реальности.

### Литература

1. Чекунова М.А. Политико-административный сетевой медиадискурс: генезис, контент, речь: дис. ... д-ра филол. наук: 10.01.10. М., 2017.
2. Брайант Дж., Томпсон С. Основы воздействия СМИ. М., 2004.
3. Красноярова О.В. Современная трансформация традиционной модели массовой коммуникации // Известия ИГЭА. 2010. № 4 (72). С. 186-190.
4. Волкова И.И. Homo ludens эпохи экранных коммуникаций. М., 2015.
5. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург, 2004.
6. Симонова О.Б. Специфика социокультурной коммуникации в кибер-пространстве // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. Приложение. 2006. № 10. С. 52-58.

### References

1. Chekunova M.A. Political administrative network mediadiskurs: genesis, content, speech: diss. ... PhD (Philology): 10.01.10. Moscow, 2017.
2. Brayant Dzh., Tompson S. Osnovy vozdeystviya SMI [Basics of influence of mass media]. Moscow, 2004.
3. Krasnoyarova O.V. Modern transformation of traditional model of mass communication // Izvestiya IGEA, 2010. № 4 (72). P. 186-190.
4. Volkova I.I. Homo ludens epohi ekrannyh kommunikatsiy [Homo ludens of epoch of screen communications]. Moscow, 2015.
5. Kastels M. Galaktika Internet. Razmyshleniya ob Internete, biznese i obshchestve. [The Internet galaxy. Reflections about the Internet, business and society]. Ekaterinburg, 2004.
6. Simonova O.B. Specific of social and cultural communication in kiber space // Izvestiya vuzov. Severo-Kavkazskiy region. Obshchestvennye nauki. Prilozhenie. 2006. № 10. P. 52-58.