

СЕМИОТИКА СМЫСЛА В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ И СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Шаев Ю.М.

ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический университет», Пятигорск, Россия (357532, г. Пятигорск, ГСП пр. Калинина, 9), e-mail: existentia20065@yandex.ru

Осуществлен анализ смысла знака и семиозиса как особых явлений в структуре виртуального пространства. Виртуальная реальность понимается в качестве сложного текста со множеством смысловых пластов. Рассмотрены уровни развертывания семиозиса и репрезентации смысла в рамках виртуальной реальности: текстуально-отсылочный, перцептивно-семиотический и прагматический. С учетом того факта, что знак в прагматических трактовках можно рассматривать в качестве сложной системы интерпретантов, включая физиологические реакции, выделены такие явления, как «эффект онтологической недостаточности» и «эффект перенасыщения смысла». Показана роль мультимедийных технологий в киберпространстве и тесная связь данных технологий с восполнением различных модусов «онтологической недостаточности». В ходе анализа прагматического уровня семиозиса в пространстве киберуниверсума рассмотрены коммуникативные аспекты взаимодействия в рамках виртуальной реальности и возможности семиотического закрепления и изменения социальных характеристик индивида.

Ключевые слова: знак, смысл, семиозис, виртуальное пространство, семиотика, философия знака.

SEMIOTIC OF SENSE IN THE VIRTUAL SPACE AND MODERN INFORMATION TECHNOLOGIES

Shaev Y.M.

Pyatigorsk State Linguistic University, Pyatigorsk, Russia (357532, Pyatigorsk, street Kalinin, 9), e-mail: existentia20065@yandex.ru

We have done the analysis of the sense of the sign and semiosis process as a special effect in the structure of the virtual space. Virtual reality is considered as complicated text with many layers of meaning. We have examined the levels of semiosis and its representation in the virtual reality: the textual-referential, perceptual-semiotic and pragmatic. With the given fact that the sign in the pragmatic interpretations can be considered as a complex system of interpretant, including physiological responses are highlighted such things as "the effect ontology failure" and "the effect of ontological insufficiency" and "the effect of supersaturating of sense". The article reveals the role of multimedia technology in cyberspace, shows its close connection of these technologies with the realization of the various modes of "ontological insufficiency". In the course of analysis of the pragmatic level of semiosis in cyberspace, we have examined the communicative aspects of interaction within the virtual reality and the possibility of semiotic to fix changing social characteristics of the man.

Key words: sign, sense, semiosis, virtual space, semiotic, philosophy of sign.

Введение

Проблема языка, ставшая одной из главных проблем философии XX века, остается таковой и в веке XXI. Язык в настоящее время рассматривается исследователями то в качестве инструмента, то в виде репрессивной инстанции, подавляющей индивида, как медиальная среда коммуникации и человеческого опыта мира, то как хайдеггеровский «дом бытия».

Не существует единого мнения относительно того, каким образом язык «удерживает бытие»: только лишь осуществляя семиотическую отсылку к реальному или воображаемому положению дел, не исключая всей сложности и изощренности семантических и прагматических механизмов семиозиса, или будучи по самой своей сути сопричастным и изоморфным самому бытию. Отсюда вытекают различные трактовки категории смысла,

являющегося своеобразным коррелятом онтологии языка.

Существует множество разнообразных трактовок смысла. Смысл трактуется как многообразие конфигураций означаемого и означающего, оставляя в стороне вопрос об онтологическом статусе референта [8], предстает в виде связи между компонентами того или иного феномена [2], или в виде особого бестелесного феномена, «поверхностного эффекта» который не сводится ни к положению вещей в мире, ни к языковым выражениям, отражающим те или иные события [4], наконец, он может выступать как «конфигурация связей и отношений между разными элементами ситуации деятельности и коммуникации, которая создается или восстанавливается человеком, понимающим текст сообщения» [7].

В любом случае при попытке определить топос смысла в расширенной трактовке действительность в целом либо ее отдельные компоненты предстают в качестве текста. Смысл в данном случае является некой конфигурацией целого и части, неких онтологических целостностей.

Следует сказать, что само понимание знака, как точки возникновения смысла не стоит редуцировать к только лишь языковому знаку, так как знаковость пронизывает все сферы жизни и деятельности человека. Особенно ярко семиотические эффекты и феномены проявляются в сфере современных информационных технологий.

Целью данной работы является анализ некоторых уровней семиотической организации виртуального пространства.

В данной работе использовалась методология прагматистского семиотического анализа, семиологическая методология, интерпретационный подход философской герменевтики.

Анализ информационных технологий с позиций философии знака в общем и виртуальной реальности в частности особенно продуктивен в том случае, если мы не будем замыкаться на только лишь лингвистическом понимании знака и семиотических процессов (особенно в семиологическом сосюрианском понимании), а попытаемся рассмотреть знак и семиозис в сфере информационных технологий и виртуального пространства с опорой на другие версии семиотики, в частности на прагматистские трактовки знака.

При таком подходе знак мы можем трактовать как некое сложное единство, по словам В. Кирющенко – одного из переводчиков и комментаторов Ч.С. Пирса, некую «смесь категорий» [5], реализующую одно из главных свойств знака – указательность как таковую и возможность продуцирования интерпретантов – то есть возможно более широкого спектра всех реакций на знак, в том числе и физиологических (различные состояния организма, физиологические реакции, психологические реакции на тот или иной знак). При таком подходе можно весьма эффективно анализировать семиотическую составляющую влияния виртуальной реальности, а также современных мультимедийных технологий на человека.

Будучи совокупностью и сложной системой знаков, виртуальная реальность приобретает черты *реальности* именно благодаря своей семиотической природе, тому, что она сама по себе представляет совокупность знаков. Важно отметить тот факт, что понимание знака и знакового отношения у одного из крупных представителей прагматистской семиотики – Ч.С. Пирса является онтологически ориентированным – для Пирса *быть вообще*, то есть обладать онтологическим статусом, означает *быть знаком* [6]. Такая трактовка знака у Пирса связана с тем, что под знаком у него понимается максимально широкий спектр явлений действительности, где одно может отсылать к другому, и эта *связь* отсылок может фиксироваться в сознании. При подобном подходе вся виртуальная реальность понимается в качестве сложного текста как системы знаков, системы многоуровневой. Здесь мы опираемся на берклианское понимание реальности как того, что может быть воспринято и понято [1], и пытаемся перенести такое понимание на текст и семиотические отношения. Поэтому в целом отношение человека к реальности в той мере, в какой она доступна и воспринимается на различных уровнях (даже на уровне перцептивном), является смысловым, связанным со смыслом.

В рамках такой трактовки понятно, что в качестве текста могут выступать не только традиционные вербальные тексты, но и любые феномены, которые могут быть нами поняты и истолкованы. Традиционно философская герменевтика, не опираясь непосредственно на Беркли, все же использует такой подход к миру в целом, к реальности как к тексту, требующему дешифровки и понимания. Виртуальная реальность, информационный универсум позволяют более явственно показать сложность и многоаспектность знака и смысла, их онтологическую сущность и сложный системный характер, которые в реальной действительности могут быть скрыты или не выражены так ярко.

Итак, виртуальную реальность, которая создается с помощью информационных технологий, можно рассматривать в качестве сложного текста, многоуровневой системы знаков. Можно выделить следующие уровни, на которых развертывается семиозис в рамках виртуального пространства.

Уровень текстуально-отсылочный. Сюда можно отнести всю совокупность информации, представленной в традиционной текстовой форме, однако существующей в сфере киберпространства. Указательность реализуется на уровне смысловых, гипертекстовых ссылок. По сути здесь существует тот же самый ссылочный аппарат и принципы его устройства, что и в обычной литературе в реальном мире. Пожалуй, наибольшая доля информации, содержащейся в киберпространстве, в том числе и в сети Internet, представлена именно в такой форме. Строго говоря, киберпространство предоставляет для пользователей более *удобную форму* организации смысловых отсылок и фреймов, пронизывающих всю

человеческую культуру.

Стоит сказать, что данная организация информации использует некоторые свойства лингвистического моделирования, в частности те, о которых писал У. Эко [9].

На данном уровне требуется довольно большая семиотическая компетентность, то есть определенные знания и навыки, необходимые для понимания совокупности знаков и сложных текстов культуры, которые могут быть представлены в киберуниверсуме и отсылать к тем или иным данностям в реальном мире культуры. Чем более семиотически компетентным оказывается пользователь, то есть чем большим культурным багажом он обладает, тем больше он способен «замкнуть» на себя ответвлений информационной сети и тем большее количество (и качество) текстов он может продуцировать/актуализировать в киберпространстве.

Уровень перцептивно-семиотический. Данный уровень связан с развитием мультимедийных технологий, значимость которых усиливается в повседневной жизни. Для взаимодействия с мультимедийными технологиями современному человеку требуется меньшая семиотическая компетентность, нежели на уровне, который мы условно обозначили как текстуально-отсылочный. Это происходит в силу нарастания иконичности и преобладания знаков иконического типа, мотивация которых, то есть связь означающего и означаемого, основана на «естественном» сходстве и в меньшей степени связана с конвенциональностью (конвенциональность лежит в основе принципов устройства языковых знаков). Иконичность связана с использованием визуальных, аудиальных и тактильных (стремительное развитие сенсорных технологий) эффектов в мультимедийных технологиях. Сюда же можно отнести разработку, распространение и внедрение интуитивно понятных интерфейсов программных продуктов, развитие языков программирования, максимально приближенных к языкам человеческого общения.

Понятно, что развитие аудиовизуальных и тактильных принципов в мультимедийных технологиях связано с желанием достижения комфорта при работе с информационными технологиями. Также можно отметить, что усиление значимости данных эффектов тесно связано с процессами *эстетизации повседневности*, проникновения эстетического в различные сферы повседневности. Здесь мы понимаем эстетический опыт в тесной связи с аспектами переживания и чувственного постижения прекрасного и гармоничного, внимание и интерес к которым был возрожден благодаря представителям постгерменевтической эстетики [3; 10; 11].

Стоит сказать, что поиски перцептивного выхода к бытию сейчас вновь актуализируются. Возможно, это связано с некоей «нехваткой бытия» или «онтологической недостаточностью», которую испытывает современный человек. Она в свою очередь имеет

несколько составляющих. Во-первых, это «нехватка физического бытия». Многие сегменты человеческой культуры, например создание и использование техники и технологий, в целом позволяют справиться с проблемой нехватки полноты физического бытия человека.

Мультимедийные технологии, и в частности компьютерные видеоигры, предлагают особый путь реализации «физического инобытия» человеческого тела в виртуальном мире. Герой компьютерной игры может иметь «физические» качества, обладание которыми для большинства людей является недоступным в силу различных причин. В этой ситуации можно понимать смысл как нечто такое, что рождается в момент присутствия человека в виртуальном пространстве и времени видеоигры. Этот процесс чем-то напоминает аристотелевскую интерпретацию трагического действия. Смысл – это явление онтологического порядка, со-бытие в онтологическом, перцептивном и физиологическом отношении (не зря в пирсовской семиотике интерпретант, то есть реакция на знак, трактуется очень широко и включает физиологические реакции).

Современный человек, помимо нехватки физического бытия, может сталкиваться с «нехваткой исторического бытия». Мы при всем желании не можем обладать всей полнотой исторического бытия, так как являемся существами физически и исторически ограниченными. Мы не можем быть современниками Жанны д'Арк или Платона, так же как и людей далекого будущего.

Мультимедийные технологии, позволяющие создавать виртуальные музеи, дают возможность прикоснуться к прошлому чуть ли не в буквальном смысле и хотя бы таким способом восполнить онтологическую недостаточность. Компьютерная игра, которая создана на основе тех или иных исторических событий, так же как и исторический роман (а в некоторых случаях, например – историческая хроника), особым образом соотносит вымысел и историческую реальность. Однако если в литературном произведении читатель часто выступает в роли пассивного реципиента, наслаждающегося созданным «духом эпохи», порой позволяя себе забывать где вымысел, а где реальный исторический факт, то игрок может стать участником исторических «событий» хотя бы на перцептивном уровне – некоторые современные игры, в частности *Assassin's Creed*, воссоздают средневековый уклад жизни, великолепие итальянских городов эпохи Возрождения с максимальной достоверностью (опираясь на реальные артефакты и документы, которые, в отличие от смысловых связей и обстоятельств исторических событий, могут быть воспринимаемы на чувственном уровне).

Прагматический уровень. На данном уровне можно выделить наряду со знаком, текстом еще и самого пользующегося знаками человека. В киберпространстве традиционная субъектность функционирует весьма специфическим образом. Большую роль сегодня играют

сетевые технологии, и в частности сеть Internet. Становится возможной ситуация «неограниченного сообщества коммуникантов» по аналогии с Витгенштейновским «неограниченным сообществом ученых». Однако здесь возможна ситуация, где все *интерпретируют* всех, то есть выполняется, скорее, некая коммуникативно-герменевтическая установка, и получается некий коллективный субъект. Говорить о том, что все пирсовские требования к *этике* коммуникации и спора выполняются (то есть каждый коммуникант как можно более тщательно проверяет выдвигаемые им или другими положения, взвешивает каждое слово, старается всеми силами избежать противоречий и неукоснительно следует правилам и законам логики), не всегда возможно. Общение и особенно дискуссии с использованием тех же сетевых технологий, скорее, чем-то напоминают средневековую практику анонимного авторства и комментаторства.

В данных условиях не всегда достигается истина, особенно это касается научных и философских дискуссий, которые ведутся, например, в том или ином сетевом сообществе как части киберпространства. Это происходит потому, что не все члены киберсоциума могут оказаться компетентными в тех или иных вопросах (хотя почти все на это претендуют в большинстве случаев). Зачастую не хватает времени/желания на проверку фактов или строгое логическое обоснование тех или иных вопросов. Если же говорить о философских темах, то бывает, что недостаточно глубоко, основательно и системно переосмысляются многие вопросы, и такие «обсуждения» на различных философских форумах (где компетентность и философская грамотность участников могут оказаться под вопросом) выливаются в некие псевдодискуссии с привлечением высказываний тех или иных теоретиков. В данном случае может играть роль эффект анонимности (хотя, конечно, уважающие себя участники дискуссии, пусть и виртуальной, должны представлять себя), сам свободный, в какой-то мере, стиль общения и дискуссии и не предполагающий строгих академических норм обсуждения тех или иных вопросов.

Само по себе прагматическое измерение семиозиса, который широко понимается и затрагивает различные области киберуниверсума, делает более заметными как положительные, так и отрицательные стороны влияния информационных технологий в целом и киберпространства в частности.

К числу положительных следствий можно отнести быстрый, почти мгновенный обмен информацией и результатами исследований/размышлений, что особенно важно для современной науки и философии. Стоит сказать, что сложнее поставить под контроль такие исследования, где ученые либо мыслители связаны друг с другом, будучи в одной киберсреде в организационном и даже политическом отношениях. Возможно, в меньшей степени сказываются географическая, этническая, социальная составляющие работы ученых

и мыслителей, да и в целом общения представителей различных социальных групп. Таким образом, киберпространство позволяет хотя бы отчасти осуществить то двойственное событие понимания человека и тем самым его фиксации в бытии – одновременно внутри и вне культурных, социальных и иных обстоятельств, о которых писал в свое время М. Хайдеггер, периода «Бытия и времени», рассуждая о Dasein. Таким образом и происходит удержание смысла как онтологической сущности – одновременно внутри и вовне.

Киберпространство – это своего рода среда общения, обмена, коммуникации в постмодернистском и герменевтическом смыслах. Эта среда позволяет со-организовывать и со-поставлять людей как носителей ограниченного исторического, культурного бытия и поэтому имеет онтологический характер. Даже тот «ник», сетевой образ, с которым человек входит в Сеть, является некой его онтологической частью. Это представление тех качеств, умений, интересов, которые человек хотел бы зафиксировать в первую очередь. Данное явление предстает одновременно в виде феномена семиотического. Как и в реальном мире, субъект опирается на различные коды для самопозиционирования и последующей дешифровки другими.

Безусловно, такие коды – поведенческие, эстетические, онтологические, идентификационные и вместе с тем смысл, как конфигурация и пересечение различных кодов, существуют и в реальном мире, однако в киберпространстве они обладают рядом специфических особенностей. Фиксация различных онтологических пластов субъекта происходит через знак и смысл, и сами эти онтологические основы иницируются знаками, например в той ситуации, когда человек начинает отождествлять себя с персонажем компьютерной игры или примерять на себя различные особенности характера вымышленного персонажа.

Стоит заметить, что выделенные нами три типа семиозиса и соответственно три уровня разворачивания смысла могут присутствовать одновременно в том или ином феномене информационных технологий. Ярким примером сопричастия трех выделенных типов семиозиса являются социальные сети, которые в настоящее время очень бурно развиваются. В социальных сетях представлено большое количество информации, структурированной по текстуально-отсыльному типу – это самое разнообразное текстовое (в традиционном понимании) наполнение и связанная с ним система гипертекстовых ссылок. Возможно, что именно этот аспект привлекает ту часть пользователей, которые по тем или иным причинам не привыкли работать с мультимедийным контентом. Одним из самых существенных моментов социальных сетей является развертывание семиозиса на прагматическом уровне – уровне *использования знаков и текстов* и детерминированности ими самих социальных отношений.

Таким образом, современные информационные технологии являются особым пространством,

в котором смысл предстает в качестве сложнейшего системного явления, затрагивающего различные пласты семиозиса. Смысл разворачивается на трех взаимосвязанных уровнях информационных технологий – текстуально-отсылочном, перцептивно-семиотическом и прагматическом. Переосмысление эффектов, создаваемых смыслом, позволяет добиться его понимания как некоего сложного явления, которое может существовать на различных онтологических уровнях и в нескольких семиотических регистрах.

Список литературы

1. Беркли Дж. Трактат о принципах человеческого знания. Избранные работы / пер. с англ. – М. : Мысль, 1978. – С. 149-248.
2. Голенков С.И. Культура, смысл, сознание. – Самара : Изд-во «Самарский университет», 1996. – С. 64.
3. Гумбрехт Х.У. В 1926 году: на острие времени / пер. с англ. – М. : Новое литературное обозрение, 2005. – 568 с.
4. Делез Ж. Логика смысла / пер. с фр. – М. : Издат. центр. «Академия», 1995. – С. 38.
5. Кирющенко В.В. Язык и знак в прагматизме. – СПб. : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. – С. 50.
6. Кирющенко В.В. Язык и знак в прагматизме. – СПб. : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. – С. 24.
7. Щедровицкий Г.П. Смысл и сознание. Избранные труды. – М. : Шк. культ. полит., 1995. – С. 562.
8. Эко У. Отсутствующая структура: введение в семиологию / пер. с ит. – СПб. : Симпозиум, 2006. – С. 64-65.
9. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста : пер. с ит. – СПб. : Симпозиум, 2005. – С. 126-138.
10. Seel M. Aesthetics of appearing. – Stanford : Stanford University Press, 2004. – 256 p.
11. Welsch W. Undoing aesthetics. – London : Sage Publications, 1998. – 224 p.

Публикация выполнена по проекту № 6.3572.2011 «Исследование знака и смысла в структуре дискурса виртуального пространства» в рамках государственного задания Министерства образования и науки РФ.

Рецензенты

Антюхина Алла Валентиновна, доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой философии и истории Пятигорского филиала ГБОУ ВПО «ВолгГМУ», г. Волгоград.

Волова Людмила Анатольевна, доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой философии, культурологии и этнологии, ФГБОУ ВПО «ПГЛУ», г. Пятигорск.