

## СЕМИОТИЧЕСКАЯ ИЗБЫТОЧНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКОЛОГИЯ

Шаев Ю.М.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический университет», Пятигорск, Россия (357532, Пятигорск, ГСП пр. Калинина, 9), e-mail: [existentia20065@yandex.ru](mailto:existentia20065@yandex.ru)

Статья посвящена феномену семиотической избыточности в рамках виртуальной реальности. Виртуальная реальность рассматривается как онтологический и семиотический феномен. Такой подход позволяет избежать односторонней трактовки виртуальной реальности и различных форм ее редукционистского описания. В информационном поле виртуальной реальности выделяются семиотически избыточные компоненты, влияющие на взаимодействие виртуальной реальности и пользователя. В качестве примеров виртуальной реальности приводятся компьютерные игры, сетевые технологии, компьютерные программы. Выделение феномена семиотической избыточности позволяет подойти к описанию предпосылок виртуальной экологии или экологии виртуального пространства. Выделяются и анализируются некоторые основания виртуальной экологии как дисциплины о гармоничном взаимодействии человека и виртуально-информационной среды. Приводятся примеры семиотического и информационного мусора, существующего в виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, семиотика, экология, информационные технологии.

## SEMIOTIC REDUNDANCY AND VIRTUAL ECOLOGY

Shaev Y.M.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pyatigorsk State Linguistic University, Pyatigorsk, Russia (357532, Pyatigorsk, street Kalinin, 9), e-mail: [existentia20065@yandex.ru](mailto:existentia20065@yandex.ru)

The article is devoted to the phenomenon of semiotic redundancy within the virtual reality. Virtual reality is seen as the ontological and semiotic phenomenon. This approach avoids a one-sided interpretation of virtual reality and its various forms of reductionist description. In the information field of virtual reality semiotically allocated redundant components that affect the interaction between user and virtual reality. As examples of the virtual reality are computer games, network technology, and computer program. Isolation of the phenomenon of semiotic redundancy provides an approach to the description of the prerequisites virtual ecology or ecology of the virtual space. Are analyzed some grounds of virtual ecology as a discipline of the harmonious interaction between man and virtual information environment. Are given examples of semiotic and informational junk, that exists in virtual reality.

Keywords: virtual reality, ecology, environment, semiotic, information technologies.

Виртуальная реальность в наши дни становится одной из главных и актуальных проблем технического и гуманитарного видов знания. Данное явление неудивительно, так как сейчас виртуальная реальность проникает и влияет на многие аспекты жизни. Мы рассматриваем виртуальную реальность в качестве особого феномена онтологического порядка. Феномен виртуальной реальности рассматривается исследователями в различных аспектах: психологическом, логическом, культурологическом и других, которые пытаются найти виртуальность в процессах познания мира, психики, феноменах культуры. Мы фиксируем виртуальную реальность как феномен, производный от информационных технологий.

Виртуальная реальность – это специфический феномен, актуализированный с помощью информационных технологий и представляющий собой совокупность текстовой, аудио, видео и другой информации, которая производит эффект погружения и тесного

контакта с информационным универсумом. Виртуальная реальность выступает еще и как семиотический феномен, то есть система взаимосвязанных знаков различного порядка. Здесь мы пользуемся комплексной методологией, которая сочетает в себе подходы как структурного метода в семиотике, так и прагматистские семиотические подходы. Согласно последним, в качестве знака может рассматриваться множество явлений, одно из которых может отсылать к другому, в чем заключается принцип интерпретанта, как реакции на знак (в том числе и физиологической) [1].

Понимание того, что виртуальная реальность имеет семиотическую природу, открывает широкие перспективы для ее исследования, в частности в аспекте исследования уровней семиотической организации виртуальной реальности, преобладания знаков того или иного типа и других семиотических проблем. Мы хотим остановиться на аспекте семиотической избыточности сегментов виртуальной реальности и их влияния на индивида, который взаимодействует с виртуальной реальностью.

Феномен семиотической избыточности описан в работах специалистов по семиотике [5]. Мы же затронем семиотическую избыточность как усиленное производство означаемого, применительно к некоторым аспектам виртуальной реальности.

Феномен информационной или семиотической избыточности исследовался У. Эко применительно к рассмотрению комиксов, фильмов, посвященных Супермену, а так же романов Рекса Стаута, в которых повествуется о детективе Ниро Вульфе и его помощнике Арчи Гудвине.

В произведениях, посвященных Супермену, не происходит развитие сюжета, сюжет словно вращается на месте, нет историй, которые бы были повествованием о судьбе Супермена, о том, как он, например, женится, или с ним происходят какие либо существенные *изменения*. Разрозненные истории о Супермене словно свидетельствуют о том, что он существует как бы в некоем актуальном настоящем, в сюжетах-осколках, которые авторами собираются в некую мозаику.

В историях о Ниро Вульфе – детективе, домоседе и гурмане, который, находясь дома и проявляя чудеса логического мышления, распутывает сложнейшие дела, часто обескураживая своими способностями полицию, воспроизводится та же схема повторяемости компонентов сюжетной линии: конфликты с инспектором полиции, женоненавистнические пассажи и рассуждения. Сюжет словно погружает читателя в одно координатное пространство, к которому он уже привык [6]. С семиотической точки зрения происходит штамповка одного и того же означаемого, имеют место информационная и семиотическая избыточность: читатель примерно знает как будут себя вести герои в самом

общем плане и каждая новая история словно возвращает читателя-реципиента в известное смысловое и информационное пространство.

Схожую ситуацию мы можем наблюдать и в различных популярных телесериалах, например телесериале «Теория большого взрыва» (“The Big Bang theory”), в котором показана жизнь американских физиков, их порой нелепые и часто смешные попытки выстраивания взаимоотношений с девушками, попадание в различные курьезные ситуации. Зрители должны привыкнуть, например, к особой манере поведения Шелдона Купера – одного из главных героев сериала, которая воспроизводится серия за серией. Шелдон показывается как талантливый физик, однако, социально неприспособленный человек с завышенной самооценкой, что обеспечивает ему нахождение в центре внимания и постоянные смешные ситуации, которые происходят с ним и его друзьями.

Похожие феномены мы можем найти и в сфере виртуальной реальности, например в различных компьютерных играх, которые воспроизводят определенные шаблонные клише, повторяют одни и те же означаемые. В качестве примера можно привести серию игр Assassin’s Creed, которая рассказывает о противостоянии Ассасинов и Тамплиеров – двух могущественных организациях, которые существуют много веков, и борются за обладание артефактами, которые могут дать неограниченную власть.

Поиск артефактов производится с помощью специальных компьютерных программ, позволяющих посредством подключения человека к компьютеру считывать информацию из ДНК о событиях, происходивших с предками данного человека–ассасинами и тамплиерами прошлых эпох. Здесь показывается одно и то же противостояние, в которое оказываются вовлеченными различные исторические деятели, непременно принадлежавшие к одной из организаций. Компанией-производителем данной серии игр было выпущено пять частей этой серии, в которых противостояние разыгрывается в различные исторические эпохи: время первых крестовых походов, эпоха возрождения, новое время, времена Великой французской революции, однако суть противостояния остается прежней.

Можно привести в качестве примера многие игры жанра шутер, в которых сюжет однообразен, например террористические захваты, бравые действия американских морских пехотинцев по освобождению заложников и спасению США, а заодно и всего мира от различных угроз (Серия Call of Duty). Здесь тоже налицо семиотическая избыточность: повторяющийся образ непобедимого военного (или группы военных), неперемное наличие «плохой» и «хорошей» сторон, частотная шаблонность характеров персонажей. Игрок, покупая данную игру, уже примерно знает о том образе действий, которые ему придется совершать и заранее готов к погружению в знакомый нарративно-игровой мир.

Данная семиотическая избыточность может быть весьма желательной для пользователей и использоваться в качестве релаксационного средства, как попытка уйти от повседневной рутины, не засорять свой «уставший» в условиях информационной перенасыщенности современного мира разум размышлениями о сложности сюжета и необходимости взвешенно подходить к тем или иным решениям.

Подобные явления можно рассматривать в качестве семиотического и информационного мусора, который засоряет информационное пространство, или провести аналогию с фаст-фудом, который благодаря доступности, способности быстро утолять голод и расчете на массового потребителя, достаточно широко распространен, особенно в крупных городах. Данная цифровая продукция информационно и семиотически неэкологична.

Конечно, существуют компьютерные игры, которые выгодно отличаются от шаблонных, в них может присутствовать нелинейный сюжет, персонажи и характеры со сложным и неоднозначным внутренним миром. В качестве примеров можно привести такие игры как: «The last of us», «Heavy rain», «Fahrenheit: indigo prophecy», «The Elder Scrolls: Skyrim» и другие, созданные на базе различных компьютерных платформ.

Говоря о семиотической избыточности, можно упомянуть и различные социальные сети, которые в настоящее время заполнены еще и различным информационным контентом. Весьма распространенной является ситуация, при которой участники социальной сети часами просиживают, будучи «он-лайн», и некритично потребляют этот контент. Многие пользователи часы проводят за просмотром информационных лент, отслеживанием тех или иных подразделов и публичных страниц социальных сетей, проявлением публикационной активности, которая не сопряжена с представлением какой-либо ценной информации, а зачастую представляет собой все тот же информационный мусор (например, бессмысленные и продолжительные споры по малозначимым вопросам, феномен троллинга, представление непроверенных данных и т.п.).

Понятно, что социальная сеть как таковая не может рассматриваться как источник достоверной информации, а ее члены – в качестве экспертов в тех или иных областях. Однако, само время, провидимое людьми в социальных сетях, и создаваемые информационные массивы в значительной мере засоряют виртуальное информационное пространство. Здесь так же работает принцип информационной избыточности – стремление оказаться в среде, перенасыщенной означаемыми различного порядка (визуальными, аудиальными, текстовыми) Стоит заметить, что когда-то сеть Интернет использовалась в основном, для поиска нужной информации. Это происходило в ситуации, когда доступ в сеть был сопряжен часто с большими затратами. Сейчас же, в ситуации удешевления услуг по предоставлению доступа в сеть Интернет многие пользователи могут проводить в

виртуальной реальности многие часы и даже сутки, фактически всегда оставаясь «он-лайн». Это сказывается на «чистоте» виртуального пространства и перегружает, засоряет киберпространство мегабайтами информационного мусора, подобно тому, как увеличивающееся население, не соблюдающее культуру взаимодействия с окружающей средой, загрязняет ее отходами своей жизнедеятельности, увеличивает на нее нагрузку.

Здесь мы вплотную подходим к необходимости экологической постановки вопроса о принципах взаимодействия человека с виртуальной реальностью со всеми вытекающими отсюда следствиями. Как нам кажется, возможна виртуальная экология – наука о принципах гармоничного взаимодействия человека с виртуальной реальностью. Как и в общей экологии, которая, как известно, занимается вопросами взаимодействия организмов с окружающей природной средой и между собой [3], возможны два направления или вектора переосмысления виртуально-экологических проблем.

Во-первых, это комплексное рассмотрение влияния виртуального пространства на человека как в позитивном, так и негативном аспектах. На некоторых из них мы остановились: влияние информационного мусора на человека, само длительное пребывание человека в виртуальной реальности и т.д.

Во-вторых, необходимо рассмотрение влияния человека на виртуальную реальность в аспекте как гармоничного, так и дисгармоничного взаимодействия с ней. Конечно, вопрос, требующий серьезного переосмысления: что же все-таки считать гармоничным взаимодействием человека с виртуальной реальностью и виртуальной окружающей средой, существует ли определенная информационная емкость информационной среды по аналогии с емкостью окружающей природной среды как мерой вмешательства, не нарушающей ее способности к самостоятельному восстановлению? Существуют ли какие-либо границы информационного пространства вообще: в технологически-аппаратном плане и аспекте границ и возможностей человеческого восприятия?

Все это аспекты, которые требуют изучения. Что несомненно, так это тот факт что, можно говорить об информационном загрязнении виртуального пространства информационным мусором, который часто затрудняет не только целенаправленные действия, например поиск нужной информации, но и отдых (всем известен феномен спама, навязчивой информации, засоренности информационного поля разного рода сведениями, которые могут попадать в выборки, производимые поисковыми машинами и оказываться нерелевантными в отношении интересующей информации, что является следствием переизбытка данных с похожими формальными атрибутами. Эта проблема связана как с задачей создания более совершенных поисковых алгоритмов, так и с разработкой мер, направленных на идентификацию и повышение ответственности «источников»

информационного загрязнения, то есть информационных акторов в рамках виртуального пространства.

Так же перспективными вопросами могут оказаться механизмы саморегуляции виртуальной информационной среды, своего рода отсеивания информации и источников информации. Например, идентификация субъектов, занимающихся троллингом, контроль со стороны модераторов за содержанием информации, выкладываемой пользователями, участниками сообществ или дискуссий, контроль со стороны государства в аспекте пресечения деятельности информационных акторов, нарушающих требования к информации, закрепленные законодательством.

Стоит сказать так же и о проблеме объединения экологических исследований и исследований экономических и социологических в аспекте междисциплинарного синтеза. Например, актуальны вопросы, связанные с проблемой «парламента вещей» Б. Латура [2] как глубинного учета экологического требования считаться с вещами окружающего мира, а не рассматривать их только в качестве репрезентаторов чего-либо, других видов реальности, например реальности социальной, что с полным правом может относиться к объектам, информации, информационным акторам, включенным в виртуальную реальность.

С этим тесно связана проблема интернета вещей (Internet of Things), то есть объединения вещей, устройств и объектов, относительно самостоятельных и могущих функционировать без участия человека [7]. Нетривиален вопрос и о том, как выстраивать гармоничные отношения не только в рамках человеческого сообщества в виртуальном пространстве, но и с объектами и программами «населяющими» виртуально-информационную среду.

Таким образом, феномен информационно-семиотической избыточности является отправным пунктом в переосмыслении взаимодействия человека и виртуально-информационной среды, в которой он все чаще оказывается в настоящее время.

*Исследование выполнено в рамках Государственного задания «Исследование знака и смысла в структуре дискурса виртуального пространства» (Проект № 2695); гранта Президента РФ «Онтология виртуального пространства» МК-1139.2014.6*

### Список литературы

1. Кирющенко В.В. Язык и знак в прагматизме. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. – С. 24.
2. Латур Б. Нового времени не было. Эссе по симметричной антропологии. Пер. с фр. – СПб.: Изд-во Европ. Ун-та в С.-Петербурге, 2006. – 240 с.

3. Реймерс Н.Ф. Экология (теории, законы, правила, принципы и гипотезы). – М.: Журнал «Россия молодая», 1994. – С.14
4. Самойлова Е.О. Виртуальный нарратив компьютерной игры: общее и особенное. Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2013. № 4. С. 215-217.
5. Эко, У. Роль читателя: исследования по семиотике текста : пер. с англ. и итал. / У. Эко. – СПб.: Симпозиум, 2007. – 502 С.
6. Эко, У. Роль читателя: исследования по семиотике текста : пер. с англ. и итал. / У. Эко. – СПб.: Симпозиум, 2005. – С.188-192.
7. Vision and Challenges for Realising the Internet of Things. Ed. by Hundmaker H. March 2010. – Luxembourg: Publication Office of the European Union. – 2010. 229 – p.

**Рецензенты:**

Антюхина А.В., д.филос.н., профессор кафедры гуманитарных дисциплин и биоэтики ПМФИ филиала ВолгГМУ, г.Пятигорск;

Ермакова Л.И., д.филос.н., профессор кафедры исторических и социально-философских дисциплин, востоковедения и теологии, ФГБОУ ВПО «ПГЛУ», г.Пятигорск.