

Виртуальный дискурс в культуре постмодерна

Дмитрий Галкин*

ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Развитие компьютерных и телекоммуникационных систем, набирающая силу конвергенция вычислительной техники, средств связи и коммуникаций радикально меняет дискурсивный ландшафт культуры. Как Интернет и телевидение влияют на дискурсивные практики? Что в связи с этим происходит с дискурсивными функциями в культуре? Что представляет из себя возникающая специфическая дискурсивная среда? Ответы на эти вопросы в диалогическом аспекте междисциплинарного анализа социальных и идеологических контекстов современных коммуникативных стратегий мы хотели бы попытаться разрабатывать в культуролого-дискурсивном анализе принципиально *нового типа символического существования человека в культуре*. Для осмысления последнего мы вводим новый термин - "виртуальный дискурс" (ВД).

В качестве рабочего определения понятия дискурса используем дефиницию Т.А. ван Дейка, успешно применявшего ее в интересующей нас сфере (анализ новостей в СМИ): дискурс - это "коммуникативное событие ... сложное коммуникативное явление, которое включает в себя социальный контекст, дающий представление как об участниках коммуникации (и их характеристиках - общедоступные значения, знания языка, знания мира), так и о процессах производства и восприятия сообщения" (Ван Дейк, 1989. С. 122) По определению нетрудно будет отследить все "параметры" виртуального дискурса.

Итак, рабочей гипотезой является предположение, что в постсовременной культуре возникает новый тип дискурса - виртуальный. Он становится *самостоятельной дискурсивной практикой*, которая ассимилирует иные дискурсы и оказывается основным посредником для доступа к ним; является дискурсорождающей инстанцией с особым механизмом знакопорождения; формирует особый тип виртуальной идентичности, через которую формиру-

* E-mail: gdv_t@mail.ru

ются иные типы культурной идентичности; имеет сложное, многослойное полидискурсивное строение.

В целях эффективной понимающей работы важно и можно представлять себе ВД как объект, как существо, как "матрицу-разум". Важно стараться понять, что виртуальный дискурс имеет собственную определенность.

Мы предпримем попытку анализа виртуального *дискурса* в пространствах "культуры", которую Ж.-Ф. Лиотар охарактеризовал как состояние постмодерна. Принципиально значимой чертой *la condition postmodern* является информационно-коммуникативная (экстенсивная и интенсивная) природа знания (дискурсов): мы имеем дело с новой культурой-состоянием (а также социальной структурой, функционально-технологическим укладом, хозяйственной системой), основанной на информации, коммуникациях и коммуникативной ассимиляции различных социальных и культурных практик (малых нарративах). Ж.-Ф. Лиотар пишет: "При таком всеобщем изменении природа знания не может оставаться неизменной. Знание может проходить по другим каналам и оставаться операциональным только при условии его перевода в некие количества информации. Следовательно, мы можем предвидеть, что все непереводимое в установленном знании, будет отброшено, а направления новых исследований будут подчиняться условию переводимости возможных результатов на язык машин." (Лиотар, 1998. С.17) Французский мыслитель акцентирует внимание на научном дискурсе, критикуя легитимность его привилегированного положения по отношению к другим "рассказам". Мы же хотели бы сделать акцент на самих информационно-коммуникативных процессах, т.е. на виртуальном дискурсе.

На наш взгляд, дискурсивные практики концентрируются в виртуальной среде универсальных электронных посредников - электронных масс-медиа и гипермедиа (*hypermedia*), как называют их специалисты Британского *Hypermedia Research Center*¹, подчеркивая их отличие от масс-медиа в смысле ориентации на индивидуальное и избирательное использование информации, а не массовое. Прежде всего, здесь идет речь о телесистемах и компьютерных сетях (особенно об Интернете, которому здесь будет уделено основное внимание). Таким образом, культурное поле дискурсов концентрируется в виртуальных коммуникативных пространствах, трансформируясь в ВД.

Само слово "виртуальный" все более широко и активно используется в различных языках - философском, научном, политическом, быденном. Популярна, к примеру, тема виртуальной реальности и ее социо-культурного потенциала эмансипации, известная в самом модном и разработанном виде "калифорнийской идеологии". Далее мы будем использовать термин виртуальный, относя к его значению:

1) все, что связано с использованием компьютерной техники (от «спец-эффектов» в кино, виртуальной музыки, ведения бухгалтерии и управления производством, деловой документации и корреспонденции, обучения, дизайна до общения, игр и развлечений в Интернете, технологий виртуальной реальности), а также телевидением (особенно в плане его конвергенции с компьютерными системами);

2) амбивалентный буквальный смысл этого слова - названное виртуальным происходит или существует не на самом деле, является "не реальным", "не актуальным", существует "как бы"; однако буквально виртуальный означает "фактический", "действительный", происходящий на самом деле.

¹ См. web-сайт HRC по адресу <http://www.hrc.wmin.ac.uk>

Виртуальные модели дизайнеров и виртуальное общение в Интернете, эффект присутствия и сопричастности зрителя в выпусках теленовостей, рядоположенное и последовательно реализуемое в одном телепространстве множество разнотипных по месту, времени и сути событий существуют только в рамках сложноорганизованных коммуникаций, или дискурсов (в смысле ван Дейка), и именно это придает им статус фактического и реального. Но опосредованность коммуникативным производством одновременно делает их виртуальными - реально не присутствующими, поскольку непосредственный контакт с ними в реальности упразднил бы коммуникативную медиацию (хотя, разумеется, реализация-актуализация виртуального в его модусе фактического происходит неизбежно). Представляется, что виртуальность - наиболее адекватная характеристика состояния постмодерна как неуверенности в границах и определенностях реального, смыслового, культурного; как острое осознание их необязательности, призрачности и необходимости постоянно пересматривать эти границы (метафизически, прагматически, эстетически).

Полидискурсивность

Начнем с того, что в виртуальном пространстве одновременно и особым образом представлены самые различные дискурсы, - политические, бытовые, литературные, научные и т.д. - привычно распределяемые нами в повседневности на главные и второстепенные (подобно схеме гештальта "фигура-фон"). Перечислять и типологизировать их не имеет смысла (для этого достаточно внимательно - но несколько внешним взглядом - посмотреть телепрограмму на неделю, либо отправиться в недельное путешествие по Интернету). *Для нас важен сам коммуникативный принцип полидискурсивности виртуального коммуникативного пространства.* Например, для Интернета, где это выражено особенно ярко, характерна виртуальная "связь" - именно связь (connection) дискурсов (потенциально или актуально) - отсылками, цитациями, переходами и указателями (причем взаимными - что не всегда явно, но обязательно по самой коммуникативной схеме).

Внутри виртуальной дискурсии Интернета один дискурс может ссылаться на другой через указатель слово-термин или имя, или адрес сайта, или тематический список адресатов. Однако есть и обобщающая среда отсылок - среда поиска (поисковые машины типа Rambler или Yahoo), организующая гибкую систему отсылок на основе тематических и языковых (фразы и слова) вариантов. Стратегия поиска предполагает необходимость как можно более детального указания искомого информационного объекта, однако если сделать поиск более простым и менее конкретным (по слову «виртуальный», к примеру), то легко увидеть, как одно слово или фраза актуализируют тысячи самых разнообразных дискурсивных фрагментов из самых разнообразных дискурсов.

Важно подчеркнуть, что любая ссылка содержит адрес и квази-команду для непосредственного перехода к другому дискурсу *в той же коммуникативной среде.* Собственно, это и есть виртуальный дискурс как гипертекст. Его существенной особенностью (что свойственно не только Интернету, но и телевидению) является открытая среда композиционирования и редактирования текстов-документов - как в плане подвижности и возвратности-обратимости текстопорождения, интеграции в документе различных типов текстов (визу-

альных, аудиальных, интерактивных), так и в плане совершенно иного подхода к качеству знака. По сути дела, виртуальный дискурс основан на небывалом ранее механизме генерирования знаков и их качественных характеристик, в сумме с коммуникативной концентрацией гипертекста принципиально отличающим его от цитатно плетущейся паутины интертекста. (Попробуйте сравнить восприятие работы со знаком в Интернете и при чтении книги или этого журнального текста).

Таким образом, ВД становится основой, возможностью существования иных дискурсов как таковых в виртуальной дискурсивной среде, где они ведут самостоятельное существование лишь в достаточно условной мере. Условной становится их привычная дифференциация, поскольку различные дискурсы находятся в среде коммуникативной отсылки-рассеивания и композирования в отношении других дискурсов. При этом возникает новая форма манифестации, которая «закочывает» экспрессивное начало «Я» в операциональной экспрессии гипер-средственности ВД.

Следовательно, виртуальный дискурс становится полем дискурсопорождения, источником самых разнообразных дискурсивных образований, отличающихся огромной коммуникативной интенсивностью (занимательным был бы, скажем, анализ дискурса, возникающего в ситуации, когда студент работает с научной статьей на каком-нибудь сервере, и одновременно "бродит" на порно-сайте, слушая при этом брэйк-бит с другого сервера). ВД действует круглосуточно, продуцируемые им дискурсы готовы к вызову в любое время, транслируют невероятное количество сообщений, "преследуют и облучают" нас практически везде. Тем самым ВД предопределяет и организует возможности манифестации и любые артикулирующие усилия Я - будь то выражение или перцепция. Сам таким образом продуцируемый знак всегда может сказать больше, чем мы хотели сказать.

Виртуальный дискурс как бы бросает вызов любому другому дискурсу (например, дискурсам национального и социального позиционирования) и одновременно создает среду полидискурсивного диалога и взаимодействия. Однако, будучи виртуальным, сам ВД ведет существование призрака, всегда стремящегося спрятаться за своими продуктами.

Полидискурсивность задается в виртуальном дискурсе на нескольких специфичных для него коммуникативных слоях: а) функционально-технологическом; б) социо-функциональном; в) интерактивном.

Это деление отражает, с одной стороны, то, что виртуальная дискурсия (на 1-ом и 2-ом слое), вне всяких сомнений, есть "голос" техники и технологии, голос "hardware" и многоголосья в сети каналов коммуникаций. Я имею в виду как некоторый самостоятельный дискурсивный модус техники и "вокруг" техники, так и собственно "физический" - виртуальный слой циркуляции и передачи информации (ясно различаемый и слышимый нередко в виде шума и помех), а также особый тип кодов, который У. Эко называл кодами передачи, определяющими "первоначальные условия восприятия, необходимые для последующего восприятия образов", - зернистость и разрешение монитора, частота строк на экране телевизора (Эко, 1998. С.157).

Можно пока лишь предположить в этой связи, что обретая коммуникативную функцию в культуре, виртуальная техника выходит на совершенно иной, гуманитарно-технологический (термин П. Щедровицкого)² и глубоко

² См. лекции П. Щедровицкого «Гуманитарно-технологическая перспектива или эпоха культурной политики», URL <http://millennium.ru/2001/biblio/schedr1.htm>

мифологический уровень понятий о существовании техники в ее отношении к человеку. Замечу лишь, что в этом плане выводы Д. Белла о технологической доминанте развития постиндустриального общества (Белл, 1999) могут получить весьма интересное развитие.

С другой стороны, виртуальный дискурс разворачивается на уровне (3-й слой) различного типа общения людей (просмотр телепрограмм, общение в чате или по электронной почте), а также создания и использования информационных ресурсов (выпусков новостей, информационных серверов). Хотелось бы подчеркнуть, что коммуникация машин и человека с машиной принципиально выносится в отдельный дискурсивный слой, отличный от общения людей в виртуальной среде. В этой связи нелишним будет снова указать на предмет нашего исследования - на ВД как самостоятельный тип дискурсивной практики, манифестирующей себя и созидающей новый тип символического существования человека.

Виртуальный функциональный дискурс

Итак, специфическим слоем виртуальной дискурсии, создающей полидискурсивную среду, является то, что можно назвать дискурсом виртуального функционирования или виртуальным функциональным дискурсом (ВФД). Прежде всего, здесь имеются ввиду языковое моделирование компьютерных функций и погруженность в виртуальную среду осуществления самых разнообразных социо-культурно значимых функций - ведение бухгалтерии, составление документов, инженерные разработки или обучение, исследовательское моделирование и т.д. Виртуальный дискурс проникает в функциональные основы любой сферы практики, даже столь ответственной, как управление (самолетом, военными действиями, предприятием и т.д.).

В основе такой функциональной модели лежит дискурс "идеальной операции", дискурс магической точности-скорости-производительности или дискурс языка команд и машинных кодов (программ), дискурс универсальной коммутативности (подключения к различным коммуникативным линиям каналам - телефонным, телевизионным и видео). Команды (операторы) - своего рода парадигматика этого дискурса, а сами программы и их функционал являются, по сути, высказываниями и даже, в некотором смысле, произведениями. Телевизионным высказыванием также является программа (телепрограмма), представляющая различные типы дискурсов. При этом дискурс телевизионных программ в виде пропаганды, например, становится программированием в социально-политическом и экономическом поле, а также в мире частной жизни - программируются индивидуальные предпочтения-поведения в моде, вкусах и т.п.

Этот функциональный слой виртуальной дискурсии обеспечивает, прежде всего, общение машин (между собой и людьми). Это дискурс программ и операционных систем, языковая среда профессионального существования программистов, операторов и пользователей. Это дискурс, подобранный к языку через цифры (digits), открывший в них метадискурсивные возможности. Все, что приобретает виртуальное существование, зиждется на цифрах и их безапелляционной дискретности (непрерывный мир пра-виртуальных аналоговых волн-сигналов стремительно уходит в прошлое). На функциональном уровне виртуальный дискурс как бы подменил природу коммуникации - бук-

вы и слова, звуки и образы, тела и вещи заменены цифрами, и поэтому они виртуальны, и поэтому они обретают столь специфические возможности.

Виртуальный функциональный дискурс - воплощение гиперсредственности и перформативности текста, магии действия только словом-командой (цифрой). Именно этому подчинена виртуальная манифестация, а проблема понимания оказывается здесь лишь "проблемой" правильного использования слов-команд и правильного грамматического построения фраз программы. При этом виртуальный дискурс способен создавать и хранить внутри себя собственные референции (события, объекты, документы, персоны), обращая вовнутрь собственные объективирующие манифестации, продукты которых вне ВД существовать не могут. *Собственно, такой статус референта и есть базовая виртуальность как действительность в модусе "как бы".* Это "как бы" отсылает к несоответствию (несоизмеримости) реальному миру и к креативной установке виртуального дискурса на конструирование своей реальности в собственной среде, известной под именем киберпространство (cyberspace).

Постоянно "облучая" реальность, фиксируя и удерживая ее в своем поле - настигая нас везде и превращая нас в зрителей и пользователей - поглощая ее симулякрами *гиперреальности* (агрессией знака, головокружительной детализацией, затевающими с нами полную эротического дурмана игру совращения, игру обещания и давания больше, всегда больше - см. (Бодрийяр, 1994. С.324-354)), ВД реконструирует внутри себя "реальное": возникают виртуальные магазины, банки, секретари, системы голосования на выборах, концерты, виртуальные сообщества (пресловутая "мировая деревня") и т.д. - (см. уже упоминавшиеся исследования на НРС). Следуя парадоксальной логике виртуальности, объекты ВД становятся не менее и даже более реальными и действительными, чем сама реальность. Возьмите хотя бы для примера гигантскую виртуальную экономику финансовых спекуляций, экспансия которой в привычный экономический уклад фирмы или потребителя формирует реальности как бы с позиций высшей инстанции-реальности. Сверхперформативность позволяет одновременно совершать интервенцию в реальный мир - иной вектор самоманифестации ВД - и заниматься фантазматическим дизайном элементов виртуального киберпространства. Возникающая при этом редукция смысла - "капитуляция" смысла перед магией операции - создает, на наш взгляд, смысловой вакуум и "черные дыры", о которых Ж. Делез говорил как об источниках действительного события-эффекта, возможностях смыслопроизводства, называя их сингулярностями - анонимными, нейтральными, всегда активными событийными энергиями, в которые и трансформируется идентичность (Делез, 1995. С. 96-97). Это возвращает нас к тезису об уникальной дискурсопорождающей мощи ВД и его потенциале смыслопроизводства. Его зависимость от *techné* ВФД заставляет вновь задуматься о фатальной заданности возможного смысла дискурсом техники (в частности, риторической техники или техники письма).

Одной из ключевых функций виртуального функционального дискурса является мнемоническая - запоминание и хранение информации как полуфабриката для использования его в коммуникации. Известно, что сам принцип памяти заложен в основу структуры компьютера и его функционирования. Именно сверхэффективность компьютерной и теле-видео мнемоники позволяют столь точно реализовывать коммуникативные функции. Выражаясь метафорически, виртуальный дискурс - это дискурс гигантской памяти, настан-

вающей на своем голосе уже только благодаря объемам и разнообразию хранимого в ней. Память - основа речевого использования языка в общении. Именно от мнемоники виртуального дискурса мы должны перейти к теме общения (3 слой) и пониманию виртуального дискурса в целом как способа символического существования человека.

Виртуальная среда языкового существования

На наш взгляд, описанию виртуального дискурсивного пространства в совокупности различных дискурсов наиболее адекватно соответствует концепция языкового существования, предложенная Б. Гаспаровым. С этой точки зрения, виртуальный дискурс складывается из коммуникативных фрагментов (КФ - они хранятся в памяти как заготовки, которые затем "сшиваются" в актах коммуникации), а сама виртуальная среда подобна мнемонической среде человеческого сознания, хранящего и оперирующего огромным массивом очень подвижных и пластичных коммуникативных фрагментов. Данную гипотезу выдвинул сам Б. Гаспаров: "Представление о коммуникативном процессе как о некоей линии языковой связи, "проложенной" между адресантом и адресатом сообщения, - линии, возможности которой определены централизованными правилами языкового кода, - было выработано в первой половине этого столетия, в эпоху, когда телефонная связь сделалась неперенным атрибутом повседневного общения. Соответственно, предлагаемая здесь модель общения на основе открытого множества коммуникативных фрагментов, выступающих в виде совокупного поля, не сведенного в централизованную построенную систему, представляется мне в некоторых отношениях сходной с принципом, на котором построена электронная связь - эта все более укореняющийся в нашей каждодневной практике способ общения, характерный для конца нашего века" (Гаспаров, 1996. С.164)

Важным и принципиальным моментом в модели Б. Гаспарова представляется возможность не редуцировать виртуальную дискурсивную среду к формально-текстовому элементу, но рассматривать виртуальный дискурс как "живое", подвижное языковое образование, как среду языкового существования человека, где модусы индивидуальных существований несоизмеримы.

Виртуальная идентичность

Последний вывод позволяет понять и осмыслить захваченность огромного числа людей общением в Интернете или их привязанность к постоянно включенному телевизору: как видим, виртуальный дискурс великолепно "симулирует" естественное языковое существование человека. Поэтому возникает необходимость рассмотреть ВД в ином культурном аспекте: с точки зрения его влияния на формирование социальной и культурной идентичности человека.

Функциональный виртуальный дискурс *коммуникации* неизбежно встречается с дискурсом *свободного общения*, открытого эмоционального контакта. Привязанность к телевидению и компьютеру продиктована, видимо, как замороженностью магией функционирования, так и захваченностью свободой общения в естественной среде языкового существования (интеракции, игры),

недостаточной или даже крайне дефицитной (свободы) в повседневной жизни. Таким образом, виртуальный дискурс симулирует идентичность привязанности и неоставленности, незаброшенности и "наполненности бытия", т.е. ничто иное как фундаментальный культурно-экзистенциальный модус-дискурс человеческого существования. Нам представляется, что такая идентичность является собственно виртуальной.

Относительно нее хотелось бы отметить ряд важных черт виртуального дискурса. Нас, очевидно, не смущает постоянное присутствие включенного телевизора на кухне или открытость всему миру через Интернет в домашнем компьютере. Нас не беспокоит открытость собственного частного взгляда публичным взглядам из виртуального мира. Дело здесь в том, что виртуальный дискурс нивелировал рамки-границы частного и публичного. Он предоставляет возможность спрятаться за анонимностью телезрителя или Ника. Более того, виртуальный симулякр (образ без подобия, копия копии, возможность и авантюра иного существования того же самого, фантазматический эффект - одновременно и не репрезентация, не модель, не иллюзия и видимость (см. Делез, 1998. С.229-239) полноты бытия позволяет быть кем угодно (не в воображении, а в действительности-симуляции), - бесполом или полигендерным существом, монстром, строителем цивилизаций, шпионом, подсматривающим за частной жизнью других (обратите внимание на телепрограммы о судьбе личностей в масках, семейных дразгах, набирающее популярность прямое телеподглядывание - в криминальных хрониках, например). Технологии виртуальной реальности позволяют сделать такое перевоплощение-симуляцию "телесным", входя в виртуальные тела - так называемые аватары. Полидискурсивное пространство создает возможность полиидентичности, провоцирующую освобождение от реальной самотождественности и создающую запутанные и сложные гетерогенные серии идентичности.

Указанная тенденция нивелирования границ частного и публичного наглядно - ибо в крайне гипертрофированном виде - иллюстрируется в истории с импичментом американского президента, где частный сюжет государственного служащего стал с помощью СМИ в деталях известен всему миру. Причем получилось так, как будто все это произошло прямо у нас на глазах, как будто все всё видели, все успели подглядеть и (или вполне легально) рассмотреть. Симуляция в ВД взрывообразно пропитывает событием-смыслом все дискурсы, поля частного и публичного, усиливая свой эффект за счет стратегических возможностей, предоставляемых модусом виртуального: прячась за интригующие маски-серии "как бы", симулякр оборачивается и возникает как неумолимая фактичность. Это главная и одновременно всегда ускользающая игра симуляции ВД в гиперреальность. Что это значит? Просто уже едва ли возможно встретить гражданина и индивида (личность) - нам попадутся лишь призраки, поскольку сферы частного и публичного упразднены виртуальным дискурсом.

Однако, с другой стороны, за нами непрестанно водит взглядом око функционального виртуального дискурса - с дисплеев, мониторов, телеэкранов. "Машина" держит под контролем функционирование и то, как мы его отправляем в каждом нажатии клавиши, в каждом "дыхании" знака. *Techné* следит за дисциплиной-эмансипацией вынашивания смысла, организует манифестации и перцепции.

Еще одной существенной чертой виртуальной идентичности является то, что разрешение и преодоление экзистенциальной проблемы заброшенности,

конечности и оставленности выводит-забрасывает на новый уровень существования - игровой, или агональный. Это отметил в своей работе М. Хайм (Heim, 1991). Виртуальный дискурс становится агональным раем, где игровые возможности практически беспредельно широки. Это триумф и ликование homo ludens.

В дальнейших исследованиях виртуального дискурса необходимо, на наш взгляд, исследовательская разработка следующих сюжетов:

1. Работа механизмов манифестации (и вполне вероятно - прагматики) ВД, о которых вкратце мы уже вели речь выше: гиперреальность и "облучение".

2. Идеологический слой ВД - неолиберальный проект виртуальной эмансипации в 60-70 годах, стремительно расширяющая свое влияние современная калифорнийская идеология.

Сюда же тесно примыкает следующий сюжет:

3. Критический анализ социо-экономических и психологических разработок: теория информационного общества, дискурсивные модели «Я» в психологии, психоанализ ВД. Здесь хотелось бы наметить и пути междисциплинарного диалога.

4. Симуляции тела в ВД (дискурсивное виртуальное моделирование телесности - аватары, цифровая телесность, сексуальность в киберпространстве).

5. Особенности социо-функциональных дискурсов и связанных с ними идентичностей (профессиональных).

Литература

- Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. М., 1999.
- Бодрийяр Ж. О совращении // AdMarginem`93, Ежегодник лаборатории пост-классических исследований ИФ РАН. М., 1994.
- Ван Дейк Т. Язык. Познание. Коммуникация. М., 1989.
- Гаспаров Б. Язык. Память. Образ. М., 1996.
- Делез Ж. Логика смысла М., 1995.
- Делез Ж. Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции 20 века. Томск, 1998.
- Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна М.; СПб., 1998.
- Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. М., 1998.
- Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality // Virtual Reality: Theory, Practice and Promise. London, 1991.