

УДК 316.77:004.9

Косолапова Екатерина Александровна, канд. филос. наук, доц.,
МАДИ, Россия, 125319, Москва, Ленинградский пр., 64, ekaterina.kosolapova@gmail.com

ОСОБЕННОСТИ ПОНИМАНИЯ В НЕСТАНДАРТНЫХ КОММУНИКАЦИОННЫХ СИТУАЦИЯХ

Аннотация. Статья посвящена исследованию понимания в современных нестандартных ситуациях, например, ситуации виртуальной реальности компьютерной игры. Автор стремится рассмотреть нестандартные ситуации, с которыми сталкиваются люди в современном мире. Например, конфликтные ситуации, ситуации виртуальных игр или виртуальной коммуникации. Автор представляет понимание не только как обусловленное определенным контекстом или исторической ситуацией (философская герменевтика Х.-Г. Гадамера [1]), но и зависящее от глобальных проблем современности. Глобализация современного мира выдвинула на передний план осознание вовлеченности человека в мировые кризисы, в какой бы стране они ни происходили. Автор приходит к выводу, что изменилась ситуация понимания. Она требует более быстрого и четкого реагирования, более активного понимания вызовов окружающего мира. Виртуальная коммуникация зачастую вытесняет реальный диалог. Вместе с ситуацией понимания меняются средства и методы, которыми пользуются современные исследователи. Однако одним из самых мощных средств понимания остается интерес исследователя к исследуемому предмету. Именно он подталкивает задать вопрос неизведанному – то есть начать открывать новое. Живой интерес и воображение исследователя помогают ему в нестандартных ситуациях понимания.

Ключевые слова: виртуальная реальность, компьютерная игра, коммуникация, понимание, герменевтика, язык, игра, диалог, историческая традиция, контекст, диалектика понимания, транзакционный анализ, ситуация понимания.

Kosolapova Ekaterina A., Ph. D., associate professor,
MADI, 64, Leningradsky Prosp., Moscow, 125319, Russia, ekaterina.kosolapova@gmail.com

FEATURES OF UNDERSTANDING IN NON-STANDARD SITUATIONS OF COMMUNICATION

Abstract. The article is devoted to the study of understanding in modern non-standard situations, such as the situation of virtual reality of the computer game. The author seeks to consider non-standard situations faced by people in the modern world. For example, conflict situations, virtual game situations, or virtual communication situations. The author presents the understanding not only as conditioned by a certain context or historical situation

(the philosophical hermeneutics of H. Gadamer [1]), but also depending on the global problems of modernity. Globalization of the modern world has brought to the forefront the awareness of human involvement in world crises, in every country of the world. The author concludes that the situation of understanding has changed. It requires a faster and clearer response and more active understanding of the challenges of the world. Often, virtual communication replaces the real dialogue. Together with the situation of understanding, the tools and methods used by modern researchers are changing too. However, one of the most powerful means of understanding remains the researcher's interest in the subject. It is the interest, which pushes to ask the unknown, to start discovering new things. The researcher's interest and imagination help him in unusual situations of understanding.

Key words: virtual reality, computer game, communication, understanding, hermeneutics, language, game, dialogue, historical tradition, context, dialectics of understanding, transactional analysis, situation of understanding.

Введение

Гадамер Х.-Г., основатель философской герменевтики, сделал ситуацию понимания неотъемлемой частью самого процесса понимания, частью, которая находится в потоке исторической традиции и благодаря этому постоянно обновляется. Таким образом, человек постоянно находится в контексте действующей, обновляющейся истории. Историчность, или включенность в исторический контекст познающего субъекта, «работает» через предрассудки (Vorurteil) человека [1, с. 323]. Именно они актуализируют ситуацию настоящего, то есть момента, из которого происходит понимание.

Современная ситуация понимания

Современная действительность выдвигает новые условия формирования контекста понимания. На каждом шагу мы сталкиваемся с реалиями современного мира – угроза терроризма, локальных войн, религиозного фундаментализма (фундаментализм современные исследователи определяют как «сложное и многогранное явление, берущее начало из религии, но не ограничивающееся ею: фундаментализм содержит в себе мощный социально-политический компонент» [2, с. 9]),

непонимания и отчуждения человека в современном информационном мире. Эти и другие аспекты делают ситуацию понимания иррациональной. А.А. Лобжанидзе в своей работе «Проблема рационального и иррационального в образовательной политике» подчёркивает, что решение любых современных проблем связано с осознанием того факта, что наше время является временем «глобальных проблем современности» [3, с. 38]. «Глобальные проблемы» стали частью жизни людей: перенаселение, плохая вода, неправильное питание и беспорядочный образ жизни, некачественные продукты, которые порождают изменение в обмене веществ. Человечество эволюционирует, и исход пока не ясен. А «каков тип бытия систем, организмов, таковы и формы отражения как средства вписывания этих систем в мир» [6, с. 52].

Наше понимание зависит от исторической ситуации, в которой оно происходит. И предметом рассмотрения в данной статье является влияние ситуации понимания на процесс понимания. Каким образом культурная, историческая ситуация влияет на качество и быстроту схватывания нами сути предмета? Понимание в философской герменевтике выступает как диалог с предметом исследования, где понимающий задает интересующий его вопрос исследуемому предмету или собеседнику. Но чтобы задать вопрос, нужно быть осведомленным в том, о чем спрашиваешь. Поэтому вопрос всегда будет носить оттенок ситуации понимания, то есть будет историчным.

Одним из методов исследования явились наблюдения, сделанные автором во время работы менеджером по развитию в иностранной компании. Когда ситуации неопределенности превышали возможный уровень и мешали стабильно развивающемуся процессу работы компании, ее руководство нанимало специальных менеджеров. «Известны так называемые «трабл шутеры» («решатели» проблем). Обычно в критический момент они решают конкретные задачи предприятия.

Как они действуют? Сначала наблюдают за ходом событий и вникают в суть дела... Затем они говорят о том, где кроется проблема» [10, с. 156]. Как правило, эти специалисты указывают верные причины развития событий. Если исследовать причину успеха «новичков», то есть только что введенных специалистов, то одной из причин является их «открытые» на ситуацию глаза и более внимательное наблюдение за событиями. То есть они не ленятся исследовать ситуацию, задавая ей вопросы, открывая ее для себя. Возможно, одним из помощников в процессе понимания является как раз новизна обстановки. Когда мы появляемся в новой компании, новом для нас месте, городе или даже стране, мы становимся «немного разведчиками»: меньше говорим, больше наблюдаем, стараемся «вписаться» в окружающую действительность и в дальнейшем правильно оценить и понять ее. Понять, какие здесь правила, как себя вести. В этой ситуации наши органы чувств, сознание, воля объединяются, мы становимся чуткими и внимательными для того, чтобы наша ориентация на местности прошла наилучшим образом. Мы концентрируем все свои усилия в своем нахождении «здесь и сейчас», а как доказали даосские практики, концентрация на настоящем моменте является мощным орудием верного понимания ситуации и своего места в ней. «Если человека нет в настоящем моменте, то нет вообще» [11].

Одной из составляющей современного мира стала виртуальная реальность. Вместе с информационной революцией, появлением интернета и соцсетей обычная ситуация понимания изменилась. Опосредованное гаджетами общение заменяет обычную ситуацию разговора. Виртуальная коммуникация занимает свое прочное место рядом с реальной и, как будет показано далее, приобретает свойства последней.

«В современную эпоху глобализации поражения и победы свершаются на невидимом фронте информационно-психологической войны, использующей коммуникативные технологии с долговременными и кратковременными целями» [15].

Человек продолжает жить в контексте «действующей истории» с изменяющимся историческим контекстом. На место живого общения, диалога приходит диалог в интернете, чаты. Такое общение, кажется, не отнимает время, затрачиваемое на встречи и разъезды. Однако в действительности оно отнимает много времени – люди часто «зависают» в виртуальной реальности не только часами, но и днями и ночами. «В среднем половину времени бодрствования человечество проводит в соцсетях, и эта цифра возрастает» [4]. Информационная революция привела к удивительным последствиям. Исследователи пишут: «Доминирующая сегодня коммуникационная функция информации, а не информация как знание или предмет, способна вызывать новые операции, транслировать символы, побуждать к действию, мотивировать действия человека» [14, с. 5].

Можно приводить много причин, почему такое опосредованное общение больше нравится современному человеку, чем живое. Например, очень многие люди в виртуальной коммуникации воплощают свои надежды и мечты, не решаясь воплотить их в реальности. Удовольствие от общения с друзьями или интересной компанией переносится в интернет, где тоже есть друзья и сообщества. Это помогает удовлетворить социальные потребности, сбросить напряжение.

В компьютерном поле игры тоже есть вызовы, но они отличаются от реальных, хотя также требуют ловкости, силы и смекалки – тех качеств, которых ожидает от человека реальная жизнь. Виртуальный мир становится интереснее «реала». В реальной жизни, однако, многие из тех качеств, которыми участники игр «блещут» на разных уровнях сложности, применить гораздо труднее: более опасно и требует ответственности. В MMORPG – Массовой многопользовательской ролевой игре люди-игроки встречаются с различными персонажами, иногда делают их друзьями или врагами и проживают такие события, которые трудно себе представить в реальной жизни.

«Как и в любой другой ролевой игре, игрок принимает на себя роль персонажа (часто принадлежащего к фэнтезийному или научно-фантастическому миру) и начинает управлять многообразием его действий. MMORPG отличаются от однопользовательских или небольших многопользовательских ролевых онлайн-игр не только количеством игроков, но и постоянно существующим игровым миром (который обычно поддерживается силами издателя игры), существующим вне зависимости от выхода из него отдельного игрока» [12].

Некоторые люди, которым трудно общаться, находят в мире соцсетей спасение от дефицита общения. Современные малыши вместо игрушек получают планшет, чтобы дать маме поговорить по телефону или папе поиграть в «Танчики». «Духовная природа человека включает в себя разум и чувства, а потому следует формировать в ребенке не только абстрактное мышление, но и конкретные навыки, практические способности – все, что необходимо для развития наглядно-образного, эмоционального отношения к действительности» [13]. Таким образом, уже с детства ребенок, чтобы облегчить жизнь родителей, погружается в виртуальный мир, и одно поколение зависимых от интернета порождает другое, еще более зависимое.

В работе «Путь к языку» Хайдеггер открывает язык как новое бытие человека: «Сущность человека покоится в языке. ... Мы существуем, выходит, прежде всего в языке и при языке» [5].

Онтологический, включенный в бытие характер языка, утвержденный Хайдеггером и развитый Гадамером, проявляется в современном мире уже на метауровне включения субъекта в контекст новой техногенной культуры. Утверждение Гадамера о «специфической фактичности», которая выражает «определенность сущего» в языке [1, с. 515], получило в современном мире новый смысл, когда мы говорим о виртуальных ситуациях понимания, которые конструируют

сегодняшнюю реальность. При этом игроки испытывают разные чувства, эмоции, фантазии. Современные творцы компьютерных игр делают существующими очень сложные миры. И, как говорилось выше, современные исследователи этих миров с большим удовольствием посещают их, чем живут реальной жизнью. В игре можно сделать себя красивым, придать себе, вернее своему персонажу, отсутствующие у себя черты. Можно даже придумать свой язык общения.

В современной игре участники сознательно погружают себя в фантастический мир, чтобы жить или, как они говорят, «отыгрывать» фантазийных персонажей. В этом случае поле общения конструируется как особое поле перед или между участниками. Игра вообще подходящий пример для конструирования миров. Она всегда становится главным персонажем общения. В MMORPG «неудобного» персонажа можно «закрыть» на каком-нибудь уровне, например в трюме пиратского корабля. И как бы он ни призывал других участников выпустить его, просьбы не воспринимаются. Это как диалектика беседы, вопроса и ответа [1, с. 434-445]. Собеседник или игрок, который «тянет одеяло на себя», непопулярен. Каждый, кто хотя бы раз играл или наблюдал игру, знает, как важно равное участие. Возникают игровые ситуации, которые можно сравнить с новой сконструированной жизнью, которую разделяют все участники. То есть имеет место не отражение жизни в игре, а сам реальный процесс жизни.

Вновь создаваемые виртуальные миры имеют цель – развлечь и отвлечь современного человека от тех тяжелых реалий действительности, от потока информации, с которой человек не справляется. И если долго проводить время в виртуальном мире, то не хочется возвращаться «в реал», необходимо некоторое время, чтобы начать ориентироваться и действовать в настоящем. Некоторые предпочитают вообще не отрываться от компьютера. Переходя из одного

виртуального мира в другой, участник виртуальной коммуникации начинает считать именно эту коммуникацию реальной. Очень многие современные фильмы говорят о «призрачности» реальности («Начало», «Матрица»). Бесконечная возможность сыграть новую игру или старую по-новому, войти в то поле игры, которое еще не освоено и которое зовет – это и есть новая ситуация современного понимания.

Гадамер считает расширение горизонта понимания через присутствие сказанного и несказанного важным элементом платоновских диалогов [1, с. 529]. Современное поле виртуальных игр также содержит в себе бесконечность несказанного или несыгранного.

«Современные средства коммуникации (компьютерные игры, чаты, интернет-общение) расширяют горизонт понимания, но не лишают понимания его основных черт: внимательного вслушивания, диалектики вопроса и ответа, открытости новой информации, разделения участниками темы коммуникации и т.д. Современные процессы развития общества не ведут к новому «миру в себе», люди просто каждый раз расширяют свой способ жизни внутри одного общего мира» [7].

Современные футурологи считают, что «судьба земной и, вероятно, любой иной планетарной цивилизации может решающим образом зависеть от того, успеет ли носитель разума усовершенствовать качество внутренней регуляции, соответствующее потенциально беспредельному развитию технологической мощи» [8, с. 755].

Заинтересованность человека игровой ситуацией и нахождением в ней похожа на интерес, который побуждает к дальнейшему освоению мира, познанию. Если бы мы не сделали этого волевого усилия проникновения через силовое поле в ситуацию понимания при общении с другим человеком или другой культурой, мы бы не слышали ответ. Под ответом имеется в виду овладение знанием.

Заключение

Человек не может выйти из контекста истории или создать удобную ситуацию, из которой можно понять один раз и навсегда. Понимание – это диалектический процесс освоения реальности.

И дело каждого нового исследователя, который задает вопрос неизвестному, – внести свой вклад в бесконечность пути познания. Понимание в современном мире проходит через новые ситуации понимания: виртуального диалога или новых видов игр, создающих миры «фэнтези».

Эйнштейн сказал: «Фантазия – это единственное наше оружие в борьбе с реальностью» [9]. Возможно, компьютерные игры – это и есть реализация бессмертной сентенции Эйнштейна?

Список литературы

1. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод / Х.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
2. Волобуев, А.В. Религиозный фундаментализм как мировоззрение в культуре современного глобализованного мира / А.В. Волобуев // Философия и политология: история и современность: сб. науч. тр. МАДИ. – М.: МАДИ, 2017. – С. 4–14.
3. Лобжанидзе, А.А. Проблема иррационального в образовательной политике как проблема цели и средств / А.А. Лобжанидзе // Автомобиль. Дорога. Инфраструктура. – 2017. – № 1 (11). – С. 38.
4. URL: <https://yandex.ru/images/search?text=сколько%20времени%20человек%20общается&stype=image&lr=213&noreask=1&parent-reqid=1486219787489713-1774358009334015687117490-sfront6-055&source=wiz>
5. URL: <http://www.proza.ru/2011/12/26/294>

6. Колацкий, А.В. Психика и сознание у человека и животных / А.В. Колацкий // Философия и политология: история и современность: сб. науч. тр. МАДИ. – М.: МАДИ, 2017. – С. 46–56.
7. Косолапова, Е.А. Коммуникация как путь понимания (на материале философской герменевтики Х.-Г. Гадамера) / Е.А. Косолапова // Автомобиль. Дорога. Инфраструктура. – 2017. – № 1(11). – С. 34.
8. Назаретян, А.П. Мегаистория и ее «загадочная сингулярность» / А.П. Назаретян // Вестник Российской академии наук. – 2015. – Т. 85, № 8. – С. 755–764.
9. URL: http://www.vothouse.ru/points/albert-einstein_citaty.html
10. Косолапова, Е.А. Эмоциональная компетенция лидера / Е.А. Косолапова // Менеджмент сегодня. – 2010. – № 3 (57). – С. 150–157.
11. URL: <http://kushniram.ru/8146eprofil/46zouzou>
12. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра
13. Штракс, М.Г. Философия культуры Ж.-Ж. Руссо / М.Г. Штракс // Автомобиль. Дорога. Инфраструктура. – 2017. – № 1 (11). – С. 35.
14. Волобуева, Л.Н. Информационная культура как предмет философского анализа / Л.Н. Волобуева // Актуальные проблемы философии и политологии: сб. науч. тр. МАДИ. – М.: МАДИ, 2015. – С. 4–20.
15. Шиповская, Л.П. Манипуляция общественным сознанием как одна из главных причин вырождения культурных ценностей человека и общества / Л.П. Шиповская // Educatio. – 2015. – Вып. 9 (16)-3.

References

1. Gadamer H.-G. *Istina i metod* (The principal and methodius), Moscow, Progress, 1988, 704 p.

2. Volobuev, A.V. *Filosofiya i politologiya: istoriya i sovremennost'*, Sbornik nauchnyh trudov, Moscow, MADI, 2017, pp. 4–14.
3. Lobzhanidze A.A. *Avtomobil'. Doroga. Infrastruktura*, 2017, no. 1 (11), p. 38.
4. URL: <https://yandex.ru/images/search?text=сколько%20времени%20человек%20общается&stype=image&lr=213&noreask=1&parent-reqid=1486219787489713-1774358009334015687117490-sfront6-055&source=wiz>
5. URL: <http://www.proza.ru/2011/12/26/294>
6. Kolackij A.V. *Filosofiya i politologiya: istoriya i sovremennost'*, Sbornik nauchnyh trudov, Moscow, MADI, 2017, pp. 46–56.
7. Kosolapova E.A. *Avtomobil'. Doroga. Infrastruktura*, 2017, no. 1(11), p. 34.
8. Nazaretyan A.P. *Vestnik Rossijskoj akademii nauk*, 2015, vol. 85, no. 8, pp. 755–764.
9. URL: http://www.vothouse.ru/points/albert-einstein_citaty.html
10. Kosolapova E.A. *Menedzhment segodnya*, 2010, no. 3 (57), pp. 150–157.
11. URL: <http://kushniram.ru/8146eprofil/46zouzou>
12. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра
13. Shtraks M.G. *Avtomobil'. Doroga. Infrastruktura*, 2017, no. 1 (11), p. 35.
14. Volobueva L.N. *Aktual'nye problemy filosofii i politologii*, Sbornik nauchnyh trudov, Moscow, MADI, 2015, pp. 4–20.
15. Shipovskaya L.P. *Educatio*, 2015, no. 9 (16)-3.