

Тимофеева Ирина Юрьевна

ПОВСЕДНЕВНОЕ ПРОСТРАНСТВО ВИРТУАЛЬНОГО ГОРОДА КАК ОБЪЕКТ АНАЛИЗА

В статье анализируются способы репрезентации структурно сложного повседневного городского пространства в виртуальной сети. На материале виртуального пространства г. Комсомольска-на-Амуре автор анализирует способы формирования и специфику пространства городской повседневности, его многоуровневую структуру, обусловленную реальным городским ландшафтом, общекультурным контекстом, городской мифологией и повседневными коммуникациями горожан. Автор считает, что в сети Интернет город представлен в большей степени содержательно, а его топографическая модель сильно разнится с реальной.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/8-1/46.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 8 (34): в 2-х ч. Ч. I. С. 193-196. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/8-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 008

Культурология

В статье анализируются способы репрезентации структурно сложного повседневного городского пространства в виртуальной сети. На материале виртуального пространства г. Комсомольска-на-Амуре автор анализирует способы формирования и специфику пространства городской повседневности, его многоуровневую структуру, обусловленную реальным городским ландшафтом, общекультурным контекстом, городской мифологией и повседневными коммуникациями горожан. Автор считает, что в сети Интернет город представлен в большей степени содержательно, а его топографическая модель сильно разнится с реальной.

Ключевые слова и фразы: повседневность; город; структура; виртуальное пространство; образ; ландшафт.

Тимофеева Ирина Юрьевна, к. культурологии

Комсомольский-на-Амуре государственный технический университет

irina_tomoffeeva@mail.ru

ПОВСЕДНЕВНОЕ ПРОСТРАНСТВО ВИРТУАЛЬНОГО ГОРОДА КАК ОБЪЕКТ АНАЛИЗА ©

Работа выполнена в рамках научного исследования на тему «Культура повседневности провинциального города» при финансовой поддержке Совета по грантам Президента РФ (проект МК-1425.2012.6).

Повседневность, будучи особой модальностью человеческого бытия, осуществляется, как всякое бытие, во времени и пространстве. Следует отметить тот очевидный факт, что именно городское пространство является основным пространством для осуществления повседневных практик, формирующих бытие современного человека. Сложность системного исследования повседневности, осуществляющейся в пространстве города, заключается в том, что сама повседневность не обладает сколько-нибудь четкой, раз и навсегда сложившейся структурой. Неоднократно исследователи, ее анализирующие, отмечали тот факт, что любая попытка простого описания носит, так или иначе, преобразовательный, конструктивный характер. Таким образом, и сам город как пространство гетерогенное, и повседневность, в нем протекающая, являясь объектами исследовательского анализа, так или иначе, подвергаются процессу разнообразного конструирования.

Начало XXI в. характеризуется быстрым развитием информационных технологий, проникающих во все сферы жизнедеятельности человека, следствием чего стало появление новой, технически конструируемой среды обитания – виртуальной реальности. Процессы виртуализации в современной культуре приводят к тому, что город как естественная среда обитания человека переносится в киберпространство. К. В. Ильин относит виртуальные города к новому типу городов – «городов, не прикрепленных к месту» [1, с. 16]. Парадокс этого процесса заключается в том, что пространственный феномен, каковым город является изначально, постепенно лишается своего онтологического статуса.

Следует отметить, что явление виртуализации пространства, в частности, пространства города, имеет несколько значений. С одной стороны, можно говорить о виртуальном пространстве города, которое образуется в результате его отражения в СМИ, рекламе, в городских мифологемах, городской символической, фольклорной, художественной культуре, в его национальных и стилевых кодах. Одним из первых, еще до появления собственно виртуальной сети, исследователями был обозначен способ виртуализации города на уровне ментальности его жителей, в результате которого городское пространство обретает личностно значимые координаты. В этом контексте по отношению к городу употребляются термины «медиаполис» (Р. Силверстоун), «коммуникативный город» (С. Хамелинк), «душа города» (К. Линч), «ментальный ландшафт», «образ города», «поэтика города» и др. Городское пространство обладает не только физическим «телом», но и телом символическим, состоящим из традиций, ценностных установок, идей, мифологем, коммуникативных процессов, протекающих в повседневности горожан и представленных в разнообразных кодах города. Его физическая данность является фундаментом, на котором разворачиваются другие модусы бытия. Таким образом, город представляет собой сконструированный жизнедеятельностью континуум, это его образ, представление о нем, результат субъективного переживания реальности. Виртуальный город представляет собой образы репрезентации городской среды, которые встраиваются в опыт человека, представляют самостоятельный опыт переживания города и городского образа жизни. Он имеет прямую связь с материальным референтом, но не является его полной копией, а нередко становится и его симулякром.

Однако в контексте статьи нас интересует виртуальное пространство города в своем прямом значении «пространства в сети Интернет», или городское «киберпространство». В последние несколько лет активно предпринимаются попытки создания «подлинных» виртуальных городов, выступающих не только местом общения, но и средой, в которой осуществляются повседневные практики. Яркими примерами таких городов являются проекты *Active Worlds* (<http://www.activeworlds.com>), виртуальный Санкт-Петербург (<http://www.300.ru>), Харьков («Virtual Kharkov»), Выборг (<http://www.virtuaaliviipuri.tamk.fi/index.php?lang=ru>), Мелитополь (<http://3d-melitopol.com.ua/>) и др.

Виртуальные города становятся все более популярными ввиду своей открытости и практически неограниченным возможностям для самореализации, отсутствию проблем, присущих реальным городам (перенаселенность, экология, транспортные проблемы, плата за землю и т.д.). Более, того, постепенное «перемещение» повседневных практик в виртуальное пространство отвечает и психологическим потребностям современного человека: «противовесом городской агрессии, интеллектуальному и духовному голоду выступают виртуальные «заменители счастья», сулящие экстагическое приобретение: походы по магазинам, культовые развлечения» [3, с. 58]. В настоящее время можно констатировать все возрастающую повседневную значимость виртуального города, который, первоначально выступая дополнительным пространством функционирования реального города, становится все более независимым от своего материального прототипа.

Рассмотрим механизмы конструирования виртуального пространства города на примере г. Комсомольск-на-Амуре, а также формы и способы организации горожанами повседневного пространства в виртуальной сети. Материалом для анализа послужат ведущие сайты Комсомольска-на-Амуре: сайты, посвященные в целом городской жизни (<http://www.kmscity.ru/>; <http://www.komcity.ru/>; <http://komsomolsk.info/>; <http://www.gorod4217.ru/>; <http://siteskms.ru/>; <http://www.kmslife.ru/>), специализированные сайты (женские форумы, форумы родителей, сайты отдельных предприятий и организаций города, такие как <http://ladyclubdv.ru/>; <http://happysemeyka.ru/>; <http://www.kmslib.ru/> и др.), авторские блоги, в поле которых присутствуют материалы о Комсомольске-на-Амуре, историческом и современном (<http://dkphoto.livejournal.com/>; <http://dvsvetka.livejournal.com/>; <http://komsomolsk-amur.livejournal.com/>; <http://ladoshka82.livejournal.com/480832.html> и др.).

Пространство виртуального города неоднородно, оно обладает характеристиками, отличными от характеристик пространства физического. Следует отметить его многомерность и многоуровневость: оно может быть несвязным, хаотичным, прерывистым, изменять свои координаты, приобретать характер коллажа, оно динамично. Выделим основные уровни организации виртуального пространства города.

Во-первых, виртуальный город есть совокупность существующих информационных ресурсов реального города, размещенных в сети. Виртуализация этого уровня происходит путем копирования функционально значимых структур реального города. В таком виде Комсомольск-на-Амуре представлен на официальных сайтах городской администрации, сайтах городских ведомств и подразделений. Повседневное обращение к этому уровню виртуального Комсомольска-на-Амуре носит, как правило, ситуативный, вспомогательный характер: виртуальное пространство города предоставляет возможность более эффективно работать структурным подразделениям города реального. Структура этого пространства детерминирована структурой физического города, ее доминантой будет функциональность. Таким образом, организованный Комсомольск-на-Амуре, представленный в совокупности важнейших социальных, образовательных, промышленных структур в сети, полностью копирует модель реального города, и в повседневной практике горожан выполняет сугубо утилитарные функции: обеспечивает максимальный доступ к информации и возможность ориентирования в реальном городе. Об этом свидетельствует практика электронной записи в больницы, юридические бюро, образовательные и другие учреждения; практика приобретать товары и услуги, не заходя в реальный офис или магазин. Сформированное в результате виртуальное городское пространство демонстрирует функциональные возможности реального города.

Виртуальное пространство второго уровня представляет его «ментальное пространство», образы города, актуальные для большинства горожан. Объектом анализа пространства этого уровня служат тексты о городе. Первичную «виртуализацию» город Комсомольск-на-Амуре прошел еще на этапе его проектирования. Большинство исследователей, обращавшихся к теме нового советского города, отмечают, что идея, образ, и, точнее сказать, мифологема при создании таких городов была доминирующей, в отличие от городов «естественных». Комсомольск-на-Амуре был создан властью искусственно, что привело к росту мифологии, вне которой невозможна ни его история, ни современность. Изначальная его задача – следование идеальной модели, укоренившейся в основных городских мифологемах («таежная столица», «город-завод», «город-сад» и т.д.). Слияние двух городов (реального и мифологизированного) привело к невозможности разрушить миф о Комсомольске. С появлением виртуального пространства городской миф приобрел свое новое измерение: появился неомиф о городе, в основе которого лежит не только материальный прототип, но и мифологизированный образ Комсомольска. Мифологемы советского периода себя исчерпали и связываются в рефлексии горожан исключительно с прошлым, советской историей. На данный момент, репрезентируемый в сети образ города – это образ «Города юности». «Город юности» – это своеобразная современная мета-идея города, которая, с одной стороны, имеет свои исторические корни («мифологема о юных строителях-комсомольцах»), с другой стороны, отвечает настроениям современных горожан. Она представлена как на уровне символики города (городской герб и флаг), употребляется в качестве синонима имени города (часто в текстах «Комсомольск-на-Амуре» заменяется «Городом юности»), так и внутри городских текстов. В актуализации именно этой мифологемы есть свои социокультурные причины. Мифологема сама по себе является эмоционально окрашенной, выраженной в определенных образах коллективной идеей о судьбе, предзнаменении города. Семантика «Города юности» двойственна. Отсутствие у Комсомольска-на-Амуре исторического фундамента является одной из причин актуализации именно этого образа: человек не ощущает себя в историческом пространстве. Прошлое города – это идеологизированное советское прошлое, которое не может служить ориентиром для самоидентификации в силу его неактуальности. С другой стороны, «Город юности» требует постоянного притока «нового» – новых инвестиций, новых переселенцев, новых сил для собственного бытия. «Поколение дальневосточников 30-х годов, комсомольцев-первостроителей, было ориентировано на будущее (прошлое отрицалось, а настоящее требовало принесения себя в жертву будущему),

среди жителей Дальнего Востока 50-60-х гг. было огромное число «временщиков», «переживающих» настоящее с надеждой на будущее, а современный житель Дальнего Востока ориентирован только на сегодняшний день, не зная прошлого и не рассчитывая на благополучные перспективы в будущем» [2, с. 179].

И, наконец, виртуализация третьего уровня подразумевает наличие структур, не имеющих своих материальных референтов. Это социальное пространство города, образуемое в результате ежедневных интернет-коммуникаций. К структурообразующим элементам этого пространства относятся блоги, чаты, форумы, страницы горожан в социальных сетях, сетевые сообщества и другие формы сетевой коммуникации, являющиеся неотъемлемой частью ежедневных взаимодействий горожан. На этом уровне виртуальности человек конструирует индивидуальное повседневное пространство города. Топографическое пространство виртуального города не совпадает с реальным: пространственная модель города представлена исключительно субъективными его моделями, актуальными для каждого респондента, и, как правило, связанными с решением повседневных вопросов. Это пространство гетерогенно, оно выходит из своих территориальных рамок, не ограничивается «территорией» Комсомольска-на-Амуре, вписывает в повседневные практики другие территории с помощью гиперссылок, цитат, ассоциаций, сопоставлений, актуализации личного жизненного опыта и т.д. В результате пространство города предстает в виде постоянно меняющегося коллажа, который фрагментарно представлен на уровне сетевой коммуникации. Обозначим основные способы формирования повседневного пространства этого уровня. Объектом анализа служат высказывания горожан, которые носят оценочный характер и позволяют сделать выводы об образе жизни горожан, его восприятии и оценке.

Во-первых, это «проговаривание», высказывание и обсуждение в сети актуальных городских ситуаций, новостей, образа жизни и т.д. В результате образуется городской текст, который объединяет непересекающихся в реальном пространстве людей, сформированный на основе слухов, личностных оценок, убеждений, непроверенного знания, городских стереотипов и т.д. Комсомольский городской форум *komcity.ru* является одним из основных «полей» виртуального повседневного пространства города. Анализируя представленный на нем материал, следует отметить, прежде всего, характер и тон большинства высказываний: они агрессивны, в диалогах доминируют настроения социальной напряженности, конфликтности, преобладают темы проблемного характера. Горожане оценивают образ жизни в городе в контексте «ожидания конца», что связано с острыми социальными проблемами: оттоком населения, кризисом основных градообразующих предприятий, низким уровнем жизни. Как правило, сам Комсомольск-на-Амуре в пространстве чатов обозначается сокращенным «Комса», что создает дополнительные коннотации в его восприятии. Это сленговое название города часто используется в бытовой речи и имеет определенную семантику: провинциализм и удаленность от современного, столичного образа жизни (в том числе по отношению к соседнему Хабаровску), отсутствие новаций и консерватизм (актуализация «советского» в его облике и образе жизни), его «отсталость» и спектр социальных проблем (связанных с повседневным досугом, работой, уровнем образования и медицины).

Во-вторых, в высказываниях горожан прослеживаются бинарные оппозиции, значимые для оценки пространства города. Актуальными для комсомольчан являются оппозиции: «жители города» – «приезжие/переселенцы», либо «планирующие остаться в городе» – «планирующие уехать из города»; «чистый – грязный», «разрушенный – благоустроенный», «отсталый (советский) – современный», «провинциальный/деревенский/консервативный/скучный – динамичный», «перспективный/развивающийся – неперспективный/умирающий», «красивый – некрасивый». Доминируют оценочные суждения отрицательного характера. Комсомольск-на-Амуре часто противопоставляется либо городам центральным, по принципу «противоположности качества жизни» (Хабаровск – Санкт-Петербург – Москва), либо городам южным (городам Краснодарского края), по принципу «географического/климатического рая».

В-третьих, внутреннее пространство города в сетевой коммуникации переосмысливается горожанами, наделяется психологическими характеристиками, в результате чего формируются стереотипы о «хороших» и «плохих» местах. Вследствие особой, трагической, истории строительства города Комсомольска-на-Амуре, которая осуществлялась во многом силами заключенных и репрессированных, в сетевой коммуникации часто встречается высказывание о «страшных местах», которые встречаются повсеместно («на этом месте было кладбище»).

Подводя итог, следует отметить, что в сети город представлен в большей степени содержательно, его топографическая модель сильно разнится с реальной. Пространство виртуального города строится на пересечении трех пространственных «перспектив». Перспективой первого пространства выступает его ориентация на структуры реального города. Второе пространство виртуального города репрезентирует его символический образ. Пространство же, представленное миром городских сетевых коммуникаций, может быть обозначено пространством повседневной коммуникации виртуального города.

Список литературы

1. Ильин К. В. Свобода и тоталитарность «виртуального города» // Виртуальное пространство культуры: материалы научной конференции (11-13 апреля 2000 г.). СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С. 16-17.
2. Костюрина Н. Ю. Региональные особенности развития городской культуры советского Дальнего Востока // Πολιτισμικό χώρο της Ρωσικής Ομοσπονδίας: в 7-ми кн. СПб.: ИД «Петрополис», 2012. Кн. 1. Культура Дальнего Востока России / отв. ред. кн. Н. А. Кривич. С. 162-180.
3. Туркина В. Г. Город как виртуальный феномен // Научные ведомости Белгородского государственного университета. 2009. Т. 16. № 10. С. 52-60.
4. Харламов Н. А. Виртуальные города: большой город в эпоху технической воспроизводимости [Электронный ресурс] // Покровский Н., Коновалова И. и др. Визуальный анализ виртуальной реальности: коллективная монография / Сообщество профессиональных социологов. URL: <http://www.sociolog.net/virtual.html> (дата обращения: 20.05.2013).

EVERYDAY SPACE OF VIRTUAL TOWN AS OBJECT OF ANALYSIS

Timofeeva Irina Yur'evna, Ph. D. in Culturology
Komsomol'sk-on-Amur State Technical University
irina_tomoffeeva@mail.ru

The author analyzes the methods of structurally complex everyday urban space representation in virtual network, by the material of Komsomol'sk-on-Amur virtual space analyzes the methods of the formation and the specificity of urban everyday life space, its multi-layered structure, conditioned by real urban landscape, general cultural context, urban mythologeme and townspeople's everyday communications; and believes that the town is represented more meaningfully on the Internet, and its topographical model varies greatly from the real one.

Key words and phrases: everyday life; town; structure; virtual space; image; landscape.

УДК 111.82; 294.3

Философские науки

В статье автор акцентирует внимание на коанах – дзенских парадоксальных задачах как важнейшем методе трансформации сознания, ведущем к просветлению (сатори). По мнению автора, основным в этом процессе является трансперсональный подход, то есть преодоление учеником субъект-объектной дуальности обычного сознания. Рекомендуется использовать коаны как метод раскрытия неосознаваемых экзистенциальных областей, недоступных пониманию в рамках парадигмы, принятой в современной персональной психологии.

Ключевые слова и фразы: дзэн-буддизм; парадоксальные задачи (коаны); просветление (сатори); дуальное сознание; трансперсональный подход.

Файнфельд Игорь Ананьевич, д. биол. н.

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
fainfeldigor@yandex.ru

КОАНЫ КАК СПОСОБ ТРАНСЦЕНДЕНЦИИ ДУАЛЬНОСТИ СОЗНАНИЯ В ДЗЭН-БУДДИЗМЕ[©]

В настоящее время официальное образование, призванное образовывать человека, расширять его творческие способности, пробуждать к познанию себя, не обладает для этих целей исчерпывающими возможностями. В результате, придерживаясь жестко установленных стандартов, оно ограничивается информированием мозга. Последнее зачастую приводит к значительному обеднению человека, особенно в современном материализованном обществе.

Понятно, что в этих условиях необходим путь раскрытия не осознаваемых ранее экзистенциальных областей, недоступных пониманию в рамках парадигмы, принятой в современной персональной психологии. Для означенных целей следует обратить внимание на психотехнику дзэн-буддизма, которая не используется в нашей педагогике для развития сознания, хотя в процессе своего развития выработала эффективные методы воспитания. Система дзэнской практики носила столь глубокий и тотальный характер, что порой приводила к радикальному преобразованию психики [1, с. 111]. Это делалось для достижения так называемого просветления (сатори), при котором обреталось новое сознание, независимое от пространства, времени и причинности.

Наиболее распространенным методом, служащим для достижения просветления, была концентрация на решении парадоксальных задач (коанов), не имеющих логического решения. Цель коанов заключалась в том, чтобы поставить ученика в психологический тупик, вызвать напряженное состояние сознания, выход из которого возможен лишь тогда, когда рациональное суждение сменится волевым актом. Ученик должен развить способность к интуитивному постижению, обнажить нервы духовного восприятия, выработать умение внимать сверхчувственному. Это такая деятельность, которая исходит прямо из глубин личности человека без помех все разделяющего надвое интеллекта. Иначе говоря, следует устранить препятствия (мысли и эмоции), проникнуть в бессознательное и, дав ему выход, проявить изначальный ум.

Вот несколько известных коанов: «Все вещи возвращаются к Единому. К чему же тогда возвращается Единое?»; «Как показать видимое невидимого? Как сказать слова несказанные?»; «Что есть ничто?»; «Как звучит хлопок одной ладони?» [4, с. 262].

В данной работе мы рассмотрим группу коанов, относящихся к Пяти «порядкам», созданным Тодзаном в девятом веке (по С. Кацуки). Схема основывается на пяти видах взаимоотношений между «хозяином» и «службой» или между «принципом» (ли) и «вещью-событием» (ши), разделяясь, согласно Д. Судзуки [6, с. 79],