

Секция «Телевидение в актуальной парадигме современности: от художественной классики и истории до новых аудиовизуальных медиа»

**Формирование мировоззрения современного человека в условиях виртуализации коммуникационных процессов**

**Научный руководитель – Третьяков Виталий Товиевич**

*Луженкова Ксения Валерьевна*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Кафедра журналистики и телевидения, Москва, Россия

*E-mail: morjvalera@yandex.ru*

Постижение явлений окружающего мира, опосредованное виртуальной экранной реальностью, отличается от традиционного восприятия действительности. Согласно результатам исследования бренда "Плюс Детям" "Яндекса" от августа 2024 года [1], у 88% российских детей возрастом от 7 до 10 лет есть собственный смартфон, 40% пользуются родительскими гаджетами. Подвергается сомнению формирование у современного человека целостной картины мира в условиях цифровизации политических, экономических и, в особенности, социальных взаимодействий. Объекты и явления первой реальности [2], преломляясь в цифровой среде, приобретают иные пространственно-временные характеристики.

Для интеграции в виртуальную среду индивид создает свою цифровую копию, не имеющую материального (нередко и полноценно визуального) воплощения. Копия – лишь набор данных, необходимых для самоидентификации личности в виртуальном пространстве. Для целостного представления о явлении нужно проанализировать «цифровой переход» с формальной и содержательной точек зрения – технологию интеграции в цифровую реальность и непосредственно набор персональных данных, которыми пользователь снабжает виртуальную реальность.

Нейролингвистические эксперименты подтверждают гипотезу о функциональном разделении участков человеческого мозга: левое полушарие в большей степени отвечает за логику высказывания - грамматическую и синтаксическую выверенность, правое - за осмысление значений в пространственно-временных координатах и неочевидную связь образов: "...для правого полушария в отличие от левого характерно объединение в один комплекс разнородных предметов и явлений, соединенных по случайным (не логическим) признакам" [3]. Посредством внедрения технологии цифровой виртуальной реальности происходит искусственная сегрегация языковых процессов, подобная вышеизложенному физиологическому явлению: человек изучает предмет, но не может осмыслить его в пространстве. Опосредованная экранная реальность не позволяет постичь предмет окружающей среды полноценно. Например, пользователь, никогда не видевший базилику Санта-Мария-ин-Козмедин, запрашивает информацию в поисковике и получает фотографии, схемы, но не может вообразить масштабов строения, представить, каковы стены наощупь, какие вокруг звуки, каков архитектурный контекст.

Для комфортного существования в условиях цифровой виртуальной реальности человек принимает ряд условностей: запоминает значение иконических символов для овладения функционалом интерфейса, руководствуется правилами сетевой коммуникации, использует цифровые экстралингвистические средства, то есть разучивает новые коды, новый язык. Тенденция упрощения информации – сокращения, тезисности, эмоциональности и максимальной визуализации – контрастирует с тенденцией усложнения – многочисленными смысловыми наслоениями, появления новых условностей. Углубление в психологическую

и лингвистическую составляющие коммуникации и анализ сетевого поведения современных пользователей частично реализуют прогностические цели исследования.

Как утверждают ученые-нейролингвисты [3], детям при изучении родного языка свойственно образовывать «пучки значений». Для одного означающего звукосочетания они фиксируют несколько разнородных означаемых: например, годовалый ребенок говорит «хь» при виде плиты, чайника и батареи. Подобная универсализация знаков – распространенное явление в сетевой коммуникации. Например, эмодзи – иконический знак, емко воплощающий идею предмета или явления, но не конкретный объект с индивидуальными характеристиками. Или сетевой мем – единица культурного кода, подвергаемая интерпретациям в зависимости от контекста, выбранного индивидом. Формирование мировоззрения на основе опыта бытования в виртуальной реальности склоняет современного человека к мифологическому мышлению [4] – осмыслению каждого элемента картины мира через призму личной истории, персонального опыта.

Приемы сетевой коммуникации необходимо рассмотреть детально, а также сопоставить со способами аналоговой коммуникации для выявления принципиально новых черт. В цифровой виртуальной реальности классические литературные формы модифицируются. Согласно определению Р. Уэллека и О. Уоррена, жанр – «группа литературных произведений, в которых теоретически выявляется общая внешняя (размер, структура) и внутренняя (настроение, отношение, замысел, иными словами – тема и аудитория) форма» [5]. Таким образом можно выделить ряд окололитературных жанров в Интернете, которые не лишены утилитарности, помимо художественных задач: комментариев, фанфик, пост, статус, сетевая притча.

### Источники и литература

- 1) ТАСС: <https://tass.ru/obschestvo/21584885>
- 2) Луков В. А., Луков М. В., Луков А. В. Телевидение: конструирование культуры происходящего // Режим доступа: [https://zpu-journal.ru/e-zpu/2008/1/Lukovs\\_TV/](https://zpu-journal.ru/e-zpu/2008/1/Lukovs_TV/)
- 3) Иванов В. В. Избранные труды по семиотике и истории культуры. Том I. М.: «Языки русской культуры», 1999.
- 4) Леви-Строс К. Первобытное мышление / Пер., вступ. ст. и прим. А. Б. Островского. М.: Республика, 1994.
- 5) Алгави Л.О., Волкова И.И., Кадырова Ш.И., Расторгуева Н.Е. Сетевое литературное творчество молодежи как ключ к пониманию поколения Z / Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2021. № 3. с. 3-20.