

Секция «33.1 Телевидение в актуальной парадигме современности: от художественной классики и истории до новых аудиовизуальных медиа»

## Цифровая виртуальная реальность как пространство для культурно-психологического самоосмысления

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*

Фердинанд де Соссюр [1] ссылаясь на Уильяма Дуайта Уитни, который утверждал, что органы речи биологически приспособлены к извлечению разнообразных звуков случайно, и с таким же успехом человек мог начать использовать язык жестов или мимики – общаться посредством визуальных знаков. Понимание случайной природы речи позволяет спрогнозировать будущее цифровой виртуальной реальности: **операции в гаджетах посредством кодирования и декодирования информации становятся столь же естественным автоматическим процессом, что и живая речь.** По этому принципу в живую беседу внедряются цифровые мемы - единицы информации в устном, письменном, аудиальном или видеоформате, извлеченные из контекста оригинала с целью помещения в другие контексты, многозначных интерпретаций.

Мемы задают устойчивую формулу, по которой собеседник излагает мысль. Становится очевидным сходство между мышлением Интернет-пользователя и мифологическим мышлением первобытного человека. В статье «Неприрученная мысль» 1962 года философ-антрополог Клод Леви-Стросс для описания мифологического – первобытного – мышления выводит термин «бриколаж», который подразумевает конструирование картины мира из подручных средств – осколков и фрагментов знаний, полученных в течение жизни из реальных ситуаций [2]. Аналогично для анализа мышления человека в эпоху виртуализации необходимо анализировать самобытный продукт цифровой виртуальной культуры, коим является мем.

Для исследования отобрано 100 случайных мемов из 5 юмористических сообществ социальной сети ВКонтакте, с аудиторией от 30 тысяч до 2,5 миллионов человек. Выбирались те медиа, которые тематически охватывают проблему влияния виртуальной реальности на жизнь современного человека. Таким образом выстраивается параллель с антропным принципом, согласно которому Вселенная создала человека, чтобы он ее осмыслил [3]. Мем - атрибут культуры виртуальной реальности - одновременно и способ ее осмыслить, отрефлексировать.

Взяв за в качестве базиса методику семиотического анализа А. Греймаса [4], автор данного исследования отобрал культурные коды, которые впоследствии были разобраны на дискурсивном, нарративном, аксиологическом уровнях. Была выведена универсальная структура построения мема на противоречии изображения и текста. В коннативной области были выявлены основные микротемы (ценности), сопутствующие проявлению темы виртуальной реальности в мем-дискурсе. Среди них: искажение реальности, виртуальные ценности, отказ от телесности, виртуальные ценности, неприятие ответственности, депрессивное состояние.

На основе дискурс-анализа стало возможным выявление скрытых психологических мотивов пользователей цифровой виртуальной реальности.

### Источники и литература

- 1) Соссюр Ф. Курс общей лингвистики / Редакция Ш. Балли и А. Сеше; Пер. с франц. А. Сухотина. Де Мауро Т. Биографические и критические заметки о Ф. де Соссюре; Примечания / Пер. с франц. С. В. Чистяковой. Под общ. рея. М. Э. Рут.— Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999.— 432 с
- 2) Леви-Строс К. Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль / Пер. с фр. А.Б. Островского. — М.: Академический Проект, 2008. — 520 с.
- 3) Иванов В. В. Избранные труды по семиотике и истории культуры. Том I. М.: «Языки русской культуры», 1999.
- 4) Запорожцева Л.Е. "А.-Ж.Греимас и исследования коммуникации"/Социальная теория и PR : коллект. моногр. / редкол.: О. Н. Каширских, С. А. Самойленко, А. Ф. Векслер; ответ. ред. О. Н. Каширских. — М., 2023. — 472 с. — 1000 экз. С.342-368