



Мультивариативность реальности в цифровой парадигме

С.Л. Уразова

доктор филологических наук, доцент

В статье анализируются термины, основанные на понятии «реальность», начавшие применяться в медиа в связи с апробированием цифровых технологий. Внимание акцентируется на «виртуальной реальности» (Virtual Reality, VR) и ее разновидностях (дополненная реальность/Augmented Reality, AR; смешанная реальность/Mixed Reality, MR). Их применение корректирует подходы к производству кино- и телепродукции, изменяет имманентную связь с аудиторией. Термины сопоставляются с понятиями «медиареальность», «экранная реальность», введенные в научный оборот. В итоге на экране адаптируется мультиреальность, оказывающая влияние на сознание индивида.

УДК 654.197.001.33

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

объективная
и субъективная
реальность,
медиареальность,
экранная
реальность, Virtual
Reality, Augmented
& Mixed Reality

На фоне динамичного обновления цифровых технологий, прогрессирующих в рамках 4-й техногенной революции и ведущих к реформированию отраслевых производств всех типов, сфера медиа и экранных искусств предстает как полигон по моделированию медийных образов, ориентированных на ускоренное цивилизационное развитие в условиях цифровой экономики. К перспективным направлениям относится динамично формирующийся сегмент медиарынка, ориентированный на апробирование *искусственного интеллекта* (Artificial Intellingence/AI), *виртуальной реальности* (Virtual Reality/VR), *дополненной* (Augmented Reality/AR) и *смешанной реальностей* (Mixed Reality/MR), освоение которых предполагает эффективное взаимодействие субъектов рынка с потребителями медиапродукции. В контексте технологических трансформаций возникают и новые типы медиаконтента, которые тяготеют к оригинальности и нетривиальности по форме и когнитивной семиотике, что приводит к дискурсу о детерминации множественности понятий реальности, ставит вопрос об их разграничении.

Типы реальности в историческом контексте

Понятие «реальность» (*от позднелат. **realis** — вещественный, действительный*) является базисным для образования связанных с ним новых словосочетаний, образуя типы лексических категорий, изучаемых исследователями разных специальностей в контексте содержательности исторических эпох. Разделяются понятия «**объективная реальность**» и «**субъективная реальность**», указывающие, в первом случае, на материальный мир, реальную действительность, существующие независимо от их понимания и восприятия человеком; и во втором — на содержательность мыслительных процессов, чувственно-эмоциональное восприятие идеального, что является специфическим свойством сознания и выражается в ощущениях, намерениях, желаниях, волевых усилиях, осознании оппозиционных модальностей «Я» и «не-Я», в формировании личностной идентичности. На протяжении исторических эпох отношение к этим понятиям изменялось, и в цифровой век в связи с развитием информационного общества, эволюцией медиасистем, внедрением интернета и адаптацией в социальном пространстве экранных технологий начинают изучаться понятия «**медиа-реальность**», «**экранная реальность**»¹.

Исторически изучение реальности как явления восходит к философии Древнего мира — прежде всего трудам Платона, Аристотеля. Уже тогда исследовались вопросы «о существовании человеческого субъекта и его специфическом отличии от объективного мира»², формулировалась проблема различения объективного и субъективного мира, форм сознания и мышления человека. Дискуссия велась и в Средние века (сторонники номинализма и реализма), активизировавшись в Новое время. Вклад в изучение проблемы внесли: Р. Декарт, полагавший, что высшей степенью реальности обладают субстанции (от лат. *substantia* — сущность), подразделенные на духовную и материальную категории; Дж. Беркли, сформулировавший иерархию степеней реальности — от высшей (Бог) к низшей («живые» идеи, ощущения); И. Кант, подразделивший реальность как понятие на две категории — *эмпирическую* и *категориальную* с учетом процессов познания; И. Фихте, отдававший должное самосознанию при суждении о действительности; Ф. Гегель, поставивший вопрос о взаимосвязи внешнего и внутреннего существования человека, истинности его отношения к созерцаемому и оцениваемому, отмечавший, что «явление есть <...> единство видимости и существования»³.

¹ Уразова С.Л. От «зеркала Нарцисса» к экранной реальности. ТВ в контексте трансформаций цифрового времени: монография / Литература по культуре и искусству. М.: Изд-во «Русника», 2013. 392 с.; Новикова А.А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности [Текст]. А.А. Новикова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: ИД Высшей школы экономики, 2013. 226 с.

² Лосев А.Ф. История античной философии в конспективном изложении. М.: Изд-во «Мысль», С. 80.

³ Там же..

⁴ Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. Цифровая библиотека по философии // URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000272/st000.shtml> (дата обращения: 15.09.2018).

⁵ Экранный образ как рукотворное произведение отождествляется с созданными кинофильмами, телепрограммами, показываемыми в кинотеатре или по ТВ. — Прим. авт.

⁶ Уразова С.Л. От «зеркала Нарцисса» к экранной реальности. ТВ в контексте трансформаций цифрового времени: монография / Литература по культуре и искусству. М.: Изд-во «Русника», 2013. С. 152.

⁷ Луман Н. Реальность массмедиа/ Пер/ с нем. А.Ю. Антоновского. М.: Праксис, 2005. 256 с.

⁸ Цит. по: Межуев В.М. Идея культуры. Очерки по философии культуры. М.: Прогресс-Традиция, 2006. С. 257–259.

⁹ Кассирер Э. Философия символических форм. Том 1. Язык. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. С. 25–26 // Цит.: Цифровая библиотека по философии // URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000754/st000.shtml> (дата обращения: 17.07.2011).

¹⁰ Словарь философских терминов. Кемерово, 2011. С. 135.

При анализе понятия «реальность» применительно к медиа-, аудиовизуальной продукции интерес представляют высказывания Л. Витгенштейна, полагавшего, что «...образ может отображать любую действительность, форму которой он имеет», а «совокупность всех истинных мыслей есть образ мира» и что «субъект не принадлежит миру, но он есть граница мира»⁴. Это позволяет утверждать, что объективная реальность может быть воспроизведена в некоей форме, например, в виде экранного образа⁵, отождествляемого с моделью действительности, которую аудитория воспринимает как медиареальность и/или как экранную реальность⁶. О том, что массмедиа «вынуждены проводить различие между самореференцией и инореференцией» (внутренний и внешний мир), а потому конструируют еще одну реальность, отличную от них самих, писал немецкий социолог Н. Луман⁷.

Значимы и суждения немецкого философа Э. Кассирера, отмечавшего способность человека символизировать окружающую его действительность. Философ считал, что объектом познания являются не сами предметы, а заданные отношения, постоянные элементы и связи, которые предмет впервые конституирует в форме сознания. Он придавал значение языку, словам, речевой способности индивида, рассматривая их как символы, реализуемые в символических формах⁸. С точки зрения ученого, мир культуры дает человеку возможность жить в им же созданном мире, имеющем символическую природу, где «субъективное» и «объективное» встречаются, образуя новое содержание и содействуя конструированию понятия о «Я» и понятия о мире. Э. Кассирер называл «познание, язык, миф, искусство» источниками света, условием видения и началом формообразования⁹. И хотя современные словари философских терминов толкуют «реальность» предельно обобщенно, к примеру, как «обозначающее нечто, что отличается от иллюзии, воображения, заблуждения»¹⁰, необходимо отметить: понятие *медиареальность* возникает при интеграции двух лексических единиц — «медиа» и «реальность», где главное отличие содержится в «медиа», что характеризует креативно-творческое вмешательство производителя медиaproдукции, которая изменяет представления социума об окружающем мире как в сторону познания, так и корректировки знаний. Иначе говоря, *медиареальность* представляет собой рукотворный, искусственно созданный продукт, произведенный в результате неких творческо-технологических действий при отображении реальных окружающего мира. Необходимо подчеркнуть: создание

¹¹ Уразова С.Л. Шаг ТВ в виртуальную реальность как проекция развития // Вестник ВГИК, 2016, № 4 (30). С. 146–151.

¹² Рузавин Г.И. Виртуальность. Новая философская энциклопедия. Электронная библиотека ИФ РАН // <https://iphlib.ru/greystone3/library/collection/newphilenc/document/HASH01b7e99048db8416a128fb7> (дата обращения: 15.09.2018).

¹³ Дубовицкая Д.А. Семантика понятия виртуальности в рамках историко-философского аспекта // Социально-экономические процессы, № 3 (037), 2012. С. 177–182; Дубовицкая Д.А. Креативность виртуальности в современных культуротворческих процессах. Автореферат на соиск. уч. степ. канд. культурологии // URL: <http://sspu.ru/pages/postgraduate/doc/abstracts/2016/dubovitskaya.pdf> (дата обращения: 15.09.2018).

¹⁴ Маньковская Н.Б., Мотлевский В.Д. Виртуальная реальность / Энциклопедия культурологии // URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/ВИРТУАЛЬНАЯ (дата обращения: 15.09.2018).

¹⁵ Дубовицкая Д.А. Семантика понятия виртуальности в рамках историко-философского аспекта // Социально-экономические процессы, № 3 (037), 2012. С. 180.

¹⁶ Бодрийяр Жан. Пароли. От фрагмента к фрагменту (*Mots de passe d'un fragment l'autre* — Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / пер. с франц. Г. Суслера. Екатеринбург: У-Фактория, 2006. 200 с.

¹⁷ Там же. С. 30.

медиареальности — имманентное свойство любых массмедиа, и критерии одаренности, таланта, профессионального мастерства ее производителя при интерпретации событий и явлений окружающего мира играют первостепенную роль. С появлением кино, а затем и ТВ формирование медиареальности стало реализовываться в экранной форме, положив начало новому типу коммуникации, что привело к формированию экранной реальности, становлению экранной культуры.

Истоки появления термина «виртуальность» тоже уходят глубоко в историю, хотя его возникновение относится к XVII веку¹¹. При обосновании понятия «реальность» исследовался и феномен виртуальности (от лат.: *virtualis* — возможный), понимаемый как объект или состояние, реально не существующие, но способные возникнуть при определенных условиях¹². Семантику понятия «виртуальность» подробно рассматривает, в частности, Д.А. Дубовицкая¹³, которая, опираясь на латинское слово “*virtus*”, прослеживает спектр различий в осознании этой лексемы от Античности до Новейшего времени. В конце XX — начале XXI века в связи с бурным развитием компьютерных технологий понятие «виртуальность» получило ряд научных обоснований в соответствии с цифровой эпохой. Наиболее точная ее трактовка в том, что это «...искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникнуть, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и искусственными персонажами»¹⁴. В наше время термин «виртуальная реальность» был введен Дж. Ланье, специалистом в области визуализации данных и биометрических технологий, определившего это понятие «как некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек»¹⁵.

Неоднозначно оценивает это явление французский философ Ж. Бодрийяр¹⁶, отмечавший, что «выражение “виртуальная реальность” — безусловный оксюморон»¹⁷, поскольку словосочетание не означает «старое доброе философское виртуальное», а характеризует смену реального на виртуальное, приводя к окончательному разрушению и концу «вселенной реального и игры». Не отрицая «существования эффекта реального, эффекта истины, эффекта объективности» и подчеркивая, что «реальности в себе, реальности как таковой не существует», он пишет: «В поле виртуального мы попадаем, если, двигаясь от символического к реальному, продолжим движение за пределы реаль-

¹⁸ Бодрийяр Жан. Пароли. От фрагмента к фрагменту (*Mots de passe d'un fragment l'autre* – Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / пер. с франц. Н. Сушлова. Екатеринбург: У-Фактория, 2006. С. 30.

¹⁹ Там же. С. 32. Термин «имплозия» обосновывается как «втягивание, всасывание мира в виртуальное». — *Прим. авт.*

²⁰ Bezegova E., Ledgard M.A and others. Virtual Reality and its potential for Europe. *Ecorys*. 67 p.

²¹ Взболтать, но не смешивать: что такое смешанная реальность (MR) и почему ее нельзя путать с VR и AR? // CRN/RE («ИТ-бизнес»), 18.09.2018 // URL.: <https://www.crn.ru/news/detail.php?ID=129171> (дата обращения: 20.09.2018).

²² Там же.

ности — реальность в таком случае оказывается нулевой степенью виртуального»¹⁸. В целом предсказание ученого состоит в том, что развитие виртуального «приведет к имплозии»¹⁹ нашего мира». И этот прогноз оправдывается: на фоне динамики развития «виртуальной реальности» как самостоятельного сегмента медиарынка темп набирают и ее разновидности — «дополненная реальность» (AR) и «смешанная реальность» (MR), практика применения которых различается не только между собой, но от своей «праосновы».

Мультиреальность:

основные отличия и практика применения

Считается, что в ближайшие годы виртуальная и дополненная (расширенная) реальности войдут во многие аспекты жизни человека²⁰, поскольку эти технологии не только визуализированы, развивают воображение, мотивируют к креативности и творчеству, но и прагматичны, рентабельны и экономичны, нацелены на развитие промышленных производств. Однако имеются в них и отличия. Применение виртуальной реальности (VR) связано с погружением человека в виртуальную трехмерную среду с помощью специальной гарнитуры, компьютера, игровой приставки или смартфона. Процесс может быть и усилен благодаря использованию 3D-звука, специальных тактильных устройств-датчиков для перемещения тела в виртуальное пространство. Тогда как дополненная реальность (AR) реализуется в реальной среде, которая приукрашена компьютерной информацией или звуком, видео, графикой. В ином качестве предстает и смешанная реальность (MR), олицетворяющая более сложный процесс — взаимодействие виртуального и реального мира при погружении в виртуальную среду²¹. Как поясняют специалисты, реальный мир мы видим самостоятельно; при погружении в виртуальную реальность воспринимаем картину и спроектированное окружение; дополненная реальность расширяет образ реального мира добавленным виртуальным изображением; смешанная реальность позволяет видеть точки соприкосновения реальных и виртуальных объектов²².

Несмотря на то, что сегмент рынка виртуальной реальности и его разновидностей находится пока в начальной стадии как в России, так и за рубежом, спектр применений этих технологий уже достаточно широк, особенно в сфере медиа. Это и создание новых сюжетов при производстве фильмов, анимации, рекламы, новых форм нарратива (storytelling), это и применение обновленных познавательных моделей в игровой индустрии, в

разных сферах искусства, в программном обеспечении, в сфере образования и обучения, в индустрии развлечений и путешествий, в бизнесе и промышленном производстве.

* * *

Подытоживая, отметим: ускоренное освоение виртуальной реальности, где происходит субъект-субъектное и субъект-объектное взаимодействие в формате «здесь и теперь», формирует особый вид виртуальной коммуникации, более эффективной и экономичной по своему значению, направленной на совершенствование субъективной реальности, что придает индивидуализированным процессам познания усиленную динамику и продуктивность. Начавшаяся в конце XX — начале XXI века активизация межличностных и массовых коммуникаций при использовании экранного образа (гаджеты, компьютер, интернет, ТВ, кино, мобильная связь, социальные сети, мессенджеры) теперь переходит на более высокую ступень развития. Виртуальная реальность и ее разновидности обеспечивают медиапользователям новые информационно-образные форматы, побуждая индивида к действию и формируя в его сознании современные взаимосвязи культурных и когнитивных процессов. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бодрийяр Жан*. Пароли. От фрагмента к фрагменту (Mots de passe d'un fragment l'autre — Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / пер. с франц. Н. Суслова. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 200 с.
2. *Дубовицкая Д.А.* Семантика понятия виртуальности в рамках историко-философского аспекта // Социально-экономические процессы, № 3 (037), 2012. — С. 177–182.
3. *Маньковская Н.Б., Мотлевский В.Д.* Виртуальная реальность / Энциклопедия культурологии // URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/ВИРТУАЛЬНАЯ (дата обращения: 15.09.2018).
4. *Межуев В.М.* Идея культуры. Очерки по философии культуры. — М.: Прогресс-Традиция, 2006. — 408 с.
5. *Новикова А.А.* Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности [Текст]. А.А. Новикова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: ИД Высшей школы экономики, 2013. — 226 с.
6. *Уразова С.Л.* От «зеркала Нарцисса» к экранной реальности. ТВ в контексте трансформаций цифрового времени: монография / Литература по культуре и искусству. — М.: Изд-во «Русника», 2013. — 392 с.
7. *Уразова С.Л.* Шаг ТВ в виртуальную реальность как проекция развития // Вестник ВГИК, 2016, № 4 (30). — С. 146–151.

8. Bezegova E., Ledgard M.A and others. Virtual Reality and its potential for Europe. — *Ecorys*. — 67 p.
9. Krokos E., Plaisant C., Varshney A. Virtual memory palaces: immersion aids recall // *Virtual Reality*. Jan 1, 2018. Springer Nature. — P. 1–15.

REFERENCES

1. *Bodryyar Zhan*. Paroli. Ot fragmenta k fragment [Passwords. From fragment to fragment] (Mots de passe d'un fragment l'autre — Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / per. s frants. N. Suslova. — Yekaterinburg: U-Faktoriya, 2006. — 200 p.
2. *Dubovitskaya D.A.* Semantika ponyatiya virtualnosti v ramkakh istoriko-filosofskogo aspekta [Semantics of the concept of virtuality within the historical and philosophical aspect] // *Sotsialno-ekonomicheskiye protsessy*, № 3 (037), 2012. — P. 177–182.
3. *Mankovskaya N.B., Motlevsky V.D.* Virtualnaya realnost / Entsiklopediya kulturologii [Virtual Reality / Encyclopedia of Culturology] // URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/VIRTUALNAYA (data obrashcheniya: 15.09.2018).
4. *Mezhuyev V.M.* Ideya kultury. Ocherki po filosofii kultury [The idea of culture. Essays on the philosophy of culture]. — M.: Progress-Traditsiya, 2006. — 408 p.
5. *Novikova A.A.* Televizionnaya realnost: ekrannaya interpretatsiya deystvitelnosti [Television reality: screen interpretation of reality]. [Tekst]. A.A. Novikova; Nats.issled. un-t "Vysshaya shkola ekonomiki". — M.: ID Vysshey shkoly ekonomiki, 2013. — 226 p.
6. *Urazova S.L.* Ot "zerkala Nartsissa" k ekrannoy realnosti. TV v kontekste transformatsy tsifrovogo vremeni [From the "mirror of Narcissus" to the screen reality. TV in the context of digital time transformations]: monografiya/Literatura po kulture i iskusstvu. — M.: Izd-vo "Rusnika", 2013. — 392 p.
7. *Urazova S.L.* Shag TV v virtualnyuyu realnost kak proyeksitsiya razvitiya [Step TV into virtual reality as a projection of development] // *Vestnik VGIK*, 2016, № 4 (30). — P. 146–151.
8. Bezegova E., Ledgard M.A and others. Virtual Reality and its potential for Europe. — *Ecorys*. — 67 p.
9. Krokos E., Plaisant C., Varshney A. Virtual memory palaces: immersion aids recall // *Virtual Reality*. Jan 1, 2018. Springer Nature. — P. 1–15.

Multivariance of Reality in the Digital Paradigm

Svetlana L. Urazova

Doctor in Philology, Associate Professor

UDC 654.197.001.33

ABSTRACT: The article substantiates terms based on the concept of “reality”, which began to be used in the media and in connection with the testing of digital technologies. Attention is focused on “virtual reality” (VR) and its varieties (Augmented Reality, AR; Mixed Reality, MR). Their application corrects approaches to the production of film and television products, changes the immanent connection with audience. Terms are compared with the concepts of “media reality”, “screen reality”, introduced into the scientific revolution. As a result, the screen adapts multireality, which affects the consciousness of the individual.

The author uses the historical-comparative method in the interdisciplinary approach to the justification of new terms: the properties and attributes of the concepts “objective reality” and “subjective reality” are identified, which are basic for all word combinations formulated on the basis of the concept of “reality”. The contribution of the creation of R. Descartes, J. Berkley, I. Kant, I. Fichte, F. Hegel, L. Wittgenstein, and E. Kassirer to the disclosure of the essence of the concept “reality” is substantiated. An analysis of the concepts of “media reality” and “screen reality”, introduced into the scientific revolution in the first decade of the 21st century.

The regularity of introducing a new segment of the media market is determined, the essence of which is the formats of “virtual reality” and its varieties — augmented and mixed reality. The judgments of the French philosopher Jean Baudrillard, who believed that the world is moving toward the disappearance of the real and immersion in virtuality, are sorted out. The distinctive features of “virtual reality”, “augmented reality” and “mixed reality”, which influence the consciousness of the individual, expand his imagination and knowledge potential. A wide scope of applications of innovative technologies is also indicated.

In conclusion, a wide range of applications of innovative technologies is indicated. It is specified that modern technologies and the use of virtual reality with its varieties provide the individual with mastering of the modern algorithm of cultural and cognitive processes, transfer the media industry to a new stage of reforming.

KEY WORDS: objective and subjective reality, media reality, screen reality, Virtual Reality, Augmented & Mixed Reality