

К ВОПРОСУ О СЕМИОТИЧЕСКОЙ СТРУКТУРЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Шаев Ю.М.

*ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический университет»,
Пятигорск, e-mail: existentia20065@yandex.ru*

В статье анализируется виртуальная реальность с семиотических позиций. Виртуальная реальность рассматривается в контексте ее создания с помощью современных информационных технологий. Семиотический анализ некоторых аспектов виртуальной реальности осуществлен на основе прагматической методологии. Фиксируются и анализируются семиотические явления на основе прагматической семиотической методологии, такие как индексальные, символические и иконические знаки виртуальной реальности. Рассматриваются примеры виртуальной жизненной среды. Особое внимание уделяется феномену усиления иконичности виртуальной реальности как явлению, репрезентирующему онтологические основания действительности и виртуальной реальности. Иконичность многих феноменов виртуальной реальности маркирует собой процессы взаимосвязанного проникновения виртуального в реальное и реального в виртуальное и маркирует особый характер виртуальной реальности, отражение процессов, происходящих в современном обществе.

Ключевые слова: виртуальная реальность, знак, индексальный знак, символический знак, иконический знак, онтология

TO THE PROBLEM OF SEMIOTICAL STRUCTURE OF VIRTUAL REALITY

Shaev Y.M.

Pyatigorsk State Linguistic University, Pyatigorsk, e-mail: existentia20065@yandex.ru

The article analyzes the virtual reality from the semiotic positions. Virtual reality is seen in the context of its creation with the help of modern information technologies. Semiotic analysis of some aspects of virtual reality was based on pragmatic methodology. Are captured and analyzed semiotic phenomena based on pragmatic semiotic methodology, such as indexical, symbolic and iconic signs of virtual reality. We analyze examples of virtual living environment. Particular attention is paid to the phenomenon of amplification iconicity virtual reality as a phenomenon, representing the ontological foundation of reality and virtual reality. Iconicity of many phenomena of virtual reality marks interrelated processes of penetration of the virtual into the real and the virtual and the real, and also mark the special nature of virtual reality, a reflection of the processes taking place in modern society.

Keywords: virtual reality, sign, indexal sign, symbolic sign, iconic sign, ontology

Виртуальная реальность в настоящее время изучается специалистами в различных областях: философами, культурологами, социологами, психологами. Это неслучайно, так как на сегодняшний день, виртуальная реальность уверенно входит не только в число основных тем научных исследований, но и в различные области жизни. Мы рассматриваем виртуальную реальность как онтологический феномен, связанный с бурным развитием информационных технологий, несмотря на то, что достаточно распространены подходы, широко трактующие термины «виртуальное», «виртуальная реальность», «виртуальное пространство», связывающие виртуальность с идеей возможности, вероятности, которая относится ко всему многообразию попыток рассмотрения возможных миров в естественнонаучных, логических, литературоведческих и культурологических исследованиях.

На наш взгляд, именно бурное развитие информационных технологий сделало возможным повышение интереса к вопросам,

связанным с виртуальной реальностью, ее онтологическим статусом, влиянием на аспекты реального бытия, и инициировало попытки исследования истории «виртуального» в различных областях знания, начиная с первых опытов упоминания термина «виртуальное» у древнеримских, а также схоластических авторов.

Виртуальная реальность, как нам представляется, это совокупность эффектов (в том числе аудио и видео), созданных с помощью информационных технологий, делающих возможной уверенность пребывания человека в особой реальности.

Виртуальная реальность, помимо всего прочего, имеет семиотическую природу, так как представляет собой информацию, представленную в различной форме (текстовой, аудиальной, визуальной) и в конечном счете систему знаков, создающих смысловое и перцептивное пространства.

Стоит сказать, что в рамках семиотико-герменевтического отношения к реальности в целом возможно ее рассмотрение как текста в расширенном его понимании,

то есть как определенной информации, которая является воспринимаемой и интерпретируемой на различных уровнях. Такой подход восходит к герменевтическому пониманию реальности Дж. Беркли, рассматривавшего в качестве реальности все, что может быть воспринимаемо [2]. Мы можем сказать о реальности, что это все, что может быть воспринимаемо и воспринято. При этом восприятие может осуществляться как на перцептивном уровне, так и на уровне логико-познавательном. Последнее хорошо описано у социальных феноменологов, главным образом у А. Шютца, анализировавшего, например, то, каким образом одни и те же явления и объекты могут по-разному описываться и наделяться различными смыслами, рассматриваться в различных интенциональных перспективах [14]. Здесь объекты и явления выступают как некие репрезентаторы и «переносчики» смысла или значения, если этот смысл передается, и «носители», в том случае, если он впервые создается. Объекты и явления могут восприниматься и на уровне перцептивных реакций в их изначальной «неинтерпретированности» (некоего «чистого» бытия, которое еще не стало культурой [3], что восходит еще к замечаниям Аристотеля о том, что мы присутствуем в бытии на уровне ощущений [14]). Такой подход так же имеет право на существование, хотя подвергается критике с позиций, ставящих во главу угла активно-деятельное отношение человека и его действенно-интенциональные попытки даже на уровне перцептивном осуществлять категоризацию объектов своего перцептивного опыта [9, 13].

Мы попытаемся применить некоторые подходы прагматистской семиотики в ходе исследования виртуальной реальности. Прагматистская семиотика, в частности исследования Ч.С. Пирса, рассматривает в качестве знаков широкий спектр явлений и объектов, которые интерпретируются сознанием и производят определенные реакции в реципиенте. В этом заключается суть понятия интерпретанта как всей совокупности реакций на экспонент знака, на его означающее, выражаясь в структуралистских терминах. Интерпретант может выступать в качестве понятия, некоторого смысла, либо даже физиологической реакции на знак, например чувства дискомфорта, иницируемого знаком. Более того, как отмечают некоторые исследователи, Пирс даже считал семиотический статус того или иного явления (то есть его представленность как знак чего-либо) гарантией его онтологического присутствия как такового [6]. Знак, таким образом, представля-

ет собой нечто, замещающее нечто другое. Одни знаки осуществляют постоянную отсылку к другим, и эта динамика семиозиса составляет саму его суть.

Виртуальная реальность предстает в этом случае в качестве сложной системы знаков, которые по-разному интерпретируются и производят различные эффекты. Как нам кажется, именно благодаря этому последнему качеству – возможности создавать эффекты как перцептивно-физиологические реакции на то, что представляет собой сложную совокупность знаков, виртуальная реальность является столь привлекательной в настоящее время.

Попытаемся выделить в виртуальной реальности некоторые типы знаков, ориентируясь на прагматистскую семиотику.

Индексальные знаки – это знаки, которые только осуществляют отсылку к интерпретанту, служат своего рода указателями, на них сознание не должно фиксироваться и задерживаться. К таким знакам можно отнести всевозможные указатели-элементы управления в рамках различных компьютерных программ. Индексальный компонент содержится так же в системе гипертекстовых ссылок, системе хэш-тэгов в рамках сети Интернет, когда основная их задача – поиск определенной информации по ключевому слову. Если рассматривать примеры виртуального нарратива, такие как компьютерные видеоигры, то в качестве индексальных знаков можно рассматривать элементы геймплея, элементы управления персонажем, которые в идеале должны быть интуитивно понятными. Вообще стоит сказать, что современное поколение пользователей информационных технологий и Интернета, просматривая веб-страницы, долго на них не задерживается. Технически и операционально система гипертекстовых ссылок и предполагает непрерывный переход от одних информационных блоков к другим и далее. Пользователь сети Интернет, переходя от одной гипертекстовой ссылки к другой, всегда находится «в пути и между» говоря хайдеггерским языком. В этом отношении гипертекстовые ссылки напоминают дорожные знаки, которые *указывают* водителям, находящимся в движении, пристально и внимательно их рассматривать не принято.

Можно выделить символические знаки, согласно прагматистской терминологии. Такой тип знаков достаточно распространен в виртуальной реальности, так как сюда можно отнести слова естественного языка, искусственно созданных языков. Весь массив текстовой информации, существующей

в рамках виртуальной реальности, попадает в эту категорию знаков. Стоит отметить, что первоначально, после появления персональных компьютеров и сети интернет, основная часть информации была представлена именно в этой форме, и сам Интернет поначалу использовался в целях поиска нужной информации. Сейчас же, помимо текстовой информации, виртуальная реальность содержит в себе аудио и видео. Причем многими исследователями подчеркивается медиальный характер этих явлений, их возможность быть средой общения, самого нахождения в виртуальной реальности. Некоторые авторы говорят даже о медиареальности как о том, что окружает человека, опосредует восприятие и даже является аналогом перцептивного аппарата человека, человек воспринимает окружающую реальность через что-то, посредством чего-то, и поэтому в известном смысле медиа находятся, по словам В.В. Савчука, «внутри нас» [10].

Сейчас все большее внимание уделяется мультимедийным технологиям, соединяющим в себе эффекты аудио и видео, существуют также технологии, позволяющие задействовать еще и тактильные, обонятельные и другие перцептивные каналы. Часто говорят о погружении в виртуальную реальность, взаимодействии с виртуальной реальностью (так называемые интерактивные эффекты). Интерфейсы многих современных программ становятся интуитивно понятными благодаря использованию визуализации, применению аудиоэффектов, созданных по *иконическому* принципу, то есть моделирующих реальные объекты и явления: персонажей в компьютерных видеоиграх, объекты природы и многое другое путем копирования (более или менее детализированного) внешних характеристик и способов воздействия на реципиента / пользователя. Можно сказать, что в данном случае мы имеем дело с иконическими знаками – знаками, в которых связь означаемого с означающим мотивирована естественным сходством по различным параметрам.

Стоит отметить, что визуальный образ играет огромную роль в информационных технологиях. Современные интерфейсы все более тяготеют к иконизму как принципу контакта с пользователем. Сам образ отсылает к внешним характеристикам самого человека. Не зря современные информационные технологии эксплуатируют образ, внешний облик человека, ведь нам легче и комфортнее взаимодействовать с неким подобием, пусть и суррогатно-цифровым, человека, нежели с машиной,

сухими сообщениями, с которыми мы имеем дело, например, в ходе общения посредством e-mail.

Средства видеосвязи, компьютерные игры, интерактивное кино все активнее используют визуальные образы человека и предметов, знакомых нам из повседневного опыта взаимодействия с ними. Вполне возможно, что это связано с нехваткой полноценного контакта с другими людьми и миром в целом в эпоху информационных технологий. Мы стали настолько разобщены, что предпочитаем живому общению с человеком общение по сети, прогулке в парке – пребывание в виртуальном мире компьютерной игры. Это происходит в эпоху развешествления социальных отношений, как отмечает Д.В. Иванов [5], когда связи между людьми не являются жесткими и детерминированными устойчивыми социальными институтами в ситуации быстрой смены социальных статусов, социальной мобильности и больших возможностей конструировать свою реальную и виртуальную социальные идентичности. Иконичность многих компонентов виртуальной реальности выступает, с одной стороны, как маркер и симптом продолжающегося процесса утраты контакта с реальностью, а с другой стороны, это своеобразный способ восполнения своей «жажды бытия» в мире виртуальном.

В настоящее время иконичность и знаки иконического типа преобладают в виртуальной реальности (хотя, конечно, любой знак не является чисто иконическим или чисто символическим, часто он представляет смесь иконизма, символичности и индексальной указательности, не зря У. Эко посвятил критике иконизма и попыткам обоснования конвенционального характера иконизма немало страниц своих исследований [15]). Существуют проекты виртуальных городов, виртуальной жизненной среды, в которой может проводить время человек. Существуют многочисленные компьютерные игры, в которых человек может управлять своим персонажем в целом мире, очень похожем на реальный мир. Таковы, например, игры-симуляторы серии «The Sims», где можно создавать виртуальных людей и контролировать их жизнь, многочисленные игры жанра РПГ, да и игры других жанров, например современные шутеры обладают выраженной иконичностью, часто красота картинки, реалистичность персонажей, атмосферность игрового пространства выступают важными факторами, в конечном счете определяющими коммерческий успех того или иного игрового проекта. Так, в рамках ком-

пьютерной игры создается целый игровой универсум, который можно также назвать иконическим универсумом.

Следует отметить и прагматические аспекты виртуальной реальности, элемент воздействия знака, функционирующего в рамках виртуальной реальности на вне-виртуальную реальность. Здесь можно отметить, что выделенные три типа знаков по-разному могут воздействовать и даже проникать в действительность. Индексальные знаки, например, могут осуществлять отсылку к различным объектам в реальном мире. Так, например, функционирует навигатор в программе Google Maps, которая доступна для большинства мобильных устройств. То, что отмечено на карте, имеет свой денотат в реальности. Причем здесь можно обнаружить и элементы символичности и иконизма (особенно в тех аспектах, где карта имитирует физические географические объекты) и даже элементы индексальной указательности на реальные физические объекты, особенности административного и политического деления территории.

Особенно ярко проникновение образов, созданных в виртуальной реальности, а точнее в рамках виртуального нарратива (главным образом, в рамках компьютерных игр), заметно в практике бытования различных городских субкультурных групп, члены которых являются фанатами какой-либо компьютерной игры или игр определенного жанра, например фанатов игр жанра РПГ, фанатов игр серии The Elder Scrolls, Lineage и других.

Стоит отметить и любителей косплея (англ. cosplay), то есть увлечения образами аниме и игр с непременным созданием костюма персонажа, переодеванием в этот костюм, фотосессиями и выступлениями в образе полюбившегося героя. В этих формах поведения заметно перенесение иконического образа в реальную жизнь, его третичная семиотизация, если продолжать рассуждать в терминах Ю.М. Лотмана и московско-тартуской семиотической школы [7]. Можно заметить, что в этом процессе имеет место еще один уровень онтологизации: своеобразное создание нового образа как чего-то такого, что превосходит виртуальный прообраз, это своего рода сверхобраз, в терминологии Ж. Рансьера [8], некое видение, например, персонажа, каковым он должен быть по «предназначению», по своеобразной внутренней сущности. Онтологизированный образ должен быть не только реальным, стоящим в одном ряду с объектами и образами, рожденными в нашей дей-

ствительности, но и напоминать о своем специфическом происхождении, о своей «сделанности», отпечатке виртуальной реальности, которая его породила. Более того, данный образ не всегда является репрезентатором некоего «сообщения», говоря в структуралистских терминах, а сохраняет некую «фюзисную» специфику, своеобразие чего-то подлинного, присутствующего наряду с вещами повседневного мира, но не «повествующего», а сохраняющего своеобразие. Данный феномен начал осваиваться исследователями в области семиотики [11, 12].

В этом случае возможно создание определенного кода бытования знака-образа, который репрезентируется косплеером, и все связанные с этим коннотативные эффекты. В чем-то этот процесс напоминает описываемый С. Жижеком процесс проникновения и функционирования виртуального в реальном [4]. Как отмечают многие исследователи виртуальной реальности, идет процесс активной виртуализации действительности, наш мир все больше виртуализируется, в нем распространяются виртуальные образы. Взаимодействие с семиотическим универсумом виртуальной реальности также актуализирует эффект, который можно было бы назвать эффектом «онтологизации знака», то есть наделения знака дополнительными онтологическими потенциями, стремления видеть в структурах виртуальной реальности некую видоизмененную «реальность», в которой можно находиться и действовать. Это отчетливо заметно в ситуации увлечения виртуальными развлечениями, например компьютерными играми или интерактивным кино.

Таким образом, налицо двойственный процесс: с одной стороны, проникновение образов виртуальности в реальную жизнь, а с другой – онтологизация виртуальных образов, стремление видеть в них отпечаток «физиса», а порой и человеческие качества и характеристики. Эти особенности позволяют увидеть предметное рассмотрение виртуальной реальности в качестве системы знаков, таких знаков, которые создают особые эффекты и репрезентируют явления онтологического порядка.

Исследование выполнено в рамках Государственного задания «Исследование знака и смысла в структуре дискурса виртуального пространства» (Проект № 2695); гранта Президента РФ «Онтология виртуального пространства» МК-1139.2014.6.

Список литературы

1. Аристотель. Метафизика: пер. с греч. – М.: Институт философии, теологии и истории св. Фомы, 2006. – С. 28.
2. Беркли Дж. Трактат о принципах человеческого знания. Избранные работы / пер. с англ. – М.: Мысль, 1978. – С. 149–248.
3. Гумбрехт Х.У. Производство присутствия. Чего не может передать значение: пер. с англ. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 82–85.
4. Жижек С. Чума фантазий: пер. с англ. – Харьков.: Изд-во Гуманитарный центр, 2012. – С. 225–229.
5. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
6. Кирющенко В.В. Язык и знак в прагматизме. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. – С. 24.
7. Лотман Ю.М. О семиотическом механизме культуры / Лотман Ю.М. Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПб, 2010. – С. 485–503.
8. Рансьер Ж. Разделяя чувственное: пер. с франц. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. – С. 163–165.
9. Розин В.М. Семиотические исследования. – М.: Университетская книга, 2001. – 256 с.
10. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. – СПб.: Изд-во РХГА, 2013. – С. 76.
11. Самойлова Е.О. Онтологические компоненты феномена косплея. Фундаментальные исследования. – 2014. – № 9–3. – С. 678–681.
12. Самойлова Е.О. Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх. Актуальные вопросы общественных наук: социология, политология, философия, история. – 2014. – № 40. – С. 47–52.
13. Чертов Л.Ф. Знаковость: опыт теоретического синтеза идей о знаковом способе информационной связи. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета. – 388 с.
14. Щюц А. Равенство и смысловая структура социального мира // Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии: пер. с англ. – М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. – С. 260–310.
15. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию: пер. с итал. – СПб.: Симпозиум, 2006. – С. 154–180.
3. Gumbrecht H.U. Proizvodstvo prisustvija. Chego ne mozhnet peredat znachenie: per. s angl. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2006. pp. 82–85.
4. Zhizhek S. Chuma fantazij: Per. s angl. Harkov.: Izd-vo Gumanitarnyj centr, 2012. pp. 225–229
5. Ivanov D.V. Virtualizacija obshhestva. SPb.: «Peterburgskoe Vostokovedenie», 2000. 96 p.
6. Kirjushhenko V.V. Jazyk i znak v pragmatizme. SPb.: Izdatelstvo Evropejskogo universiteta v Sankt-Peterburge, 2008. pp. 24.
7. Lotman Ju.M. O semioticheskom mehanizme kultury / Lotman Ju.M. Semiosfera. SPb.: «Iskusstvo-SPb», 2010. pp. 485–503.
8. Ranser Zh. Razdeljaja chuvstvennoe. Per. s franc. SPb.: Izdatelstvo Evropejskogo universiteta v Sankt-Peterburge, 2007. pp. 163–165.
9. Rozin V.M. Semioticheskie issledovanija. M.: Universitetskaja kniga, 2001. 256 p.
10. Savchuk V.V. Mediafilosofija. Pristup realnosti. SPb.: Izd-vo RHGA, 2013. pp. 76.
11. Samojlova E.O. Ontologicheskie komponenty fenomena kospleja. Fundamentalnye issledovanija. 2014. no. 9–3. pp. 678–681.
12. Samojlova E.O. Osobennosti vizualizacii v interaktivnom kino i kompjuternyh igrah. Aktualnye voprosy obshhestvennyh nauk: sociologija, politologija, filosofija, istorija. 2014. no. 40. pp. 47–52.
13. Chertov L.F. Znakovost: opyt teoreticheskogo sinteza idej o znakovom sposobe informacionnoj svjazi. SPb.: Izdatelstvo Sankt-Peterburgskogo universiteta. 388 p.
14. Shhjutc A. Ravenstvo i smyslovaja struktura socialnogo mira / Shhjutc A. Smyslovaja struktura povsednevnogo mira: ocherki po fenomenologicheskoj sociologii. Per. s angl. M.: Institut Fonda «Obshhestvennoe mnenie», 2003. pp. 260–310.
15. Jeko U. Otsutstvujushhaja struktura. Vvedenie v semiologiju. Per. s it. SPb.: Simpozium, 2006. pp. 154–180.

References

1. Aristotel. Metafizika. Per. s grech. M.: Institut filosofii, teologii i istorii sv. Fomy, 2006. pp. 28.
2. Berkli Dzh. Traktat o principah chelovecheskogo znaniya. Izbrannye raboty / per. s angl. M.: Mysl, 1978. pp. 149–248.

Рецензенты:

Ермакова Л.И., д.ф.н., профессор кафедры исторических и социально-философских дисциплин, востоковедения и теологии, ФГБОУ ВПО ПГЛУ, г. Пятигорск;
 Волова Л.А., д.ф.н., профессор кафедры исторических и социально-философских дисциплин, востоковедения и теологии, ФГБОУ ВПО «ПГЛУ», г. Пятигорск.
 Работа поступила в редакцию 18.03.2015.