

ВИРТУАЛЬНОСТЬ ЕСТЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА В ФОРМИРОВАНИИ «НОВОЙ» ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

З.И. Резанова, В.А. Ладов, Н.А. Мишанкина

Статья посвящена новому аспекту исследования виртуализации. В настоящее время феномен «виртуальной реальности» приобретает особую значимость и остро встает вопрос его изучения. Этот феномен уже выступает объектом философского осмысления, но т.к. виртуальная реальность столь же многоаспектна и разнообразна в своих свойствах, как и реальная реальность, то справедливым будет предположить, что для адекватного ее описания необходимо выработать синтетическую методологию исследования. В работе предлагается дополнить философскую рефлексию этого явления методиками лингвистического анализа на основе того, что естественный язык мыслится в качестве первичной виртуальной и виртуализирующей реальности.

Одним из главных следствий развития научно-технического прогресса, которое достигло наивысшей точки интенсивности в конце XX века, можно считать появление в современном мире так называемых виртуальных реальностей (VR). Если попытаться зафиксировать наиболее распространенное на сегодняшний день определение данного понятия, то можно сказать, что «виртуальная реальность» - это особая информационная среда, генерированная посредством развития современной техники. Влияние этих сред на жизнедеятельность современного человека огромно. Человек в современном мире уже не присутствует только в одной базовой, инертной и доступной всеобщему обозрению реальности. Напротив, его жизненные интересы все с возрастающей интенсивностью распространяются на те объекты и взаимодействия объектов, которые можно обнаружить только в новых, локальных, искусственно созданных средах-реальностях.

С другой стороны, имеющиеся на сегодняшний день способы построения виртуальной реальности выступают и мощным инструментом освоения пространства базового, социально всеобщего мира. Прежде всего, они выполняют функцию коммуникации, которая в связи с развитием таких VR-технологий, как телевидение и Интернет получила невиданные ранее возможности своего осуществления. Происходящие в настоящий момент в социуме процессы межкультурного взаимодействия, интеграции и глобализации вызваны в первую очередь именно этим инструменталистским подходом к виртуальным технологиям, которые позволяют произвести многократную интенсификацию процесса обмена информацией, разрушая при этом географические, политические, социокультурные барьеры.

Активное внедрение во все сферы жизни современного человека «новой виртуальности», тенденции расширения ее в будущем требуют ее осмысления. Статус феномена, затрагивающего разные аспекты бытия человека, нуждается в теоретической рефлексии. В конце XX века ВР становится едва ли не равнозначной так называемой «реальной» реальности, т.к. становится все более «материально» разработанной, совершенствуются технологии ее конструирования: «В этой перспективе принципиально важным оказывается тот факт, что приоритетным в последние годы XX века стало развитие не информационных, а симуляционных технологий – технологий виртуальной реальности». [1, с.19], все чаще случаются «уходы» в ВР, и эта сфера действительно начинает осознаваться как феномен, чему способствуют средства Масс-медиа, киноиндустрия, литература и т.п. Распространение специфических виртуальных сред требуют вновь поставить философско-антропологические вопросы о природе человека, о его познавательных и творческих способностях, ибо, в конце концов, именно человек оказывается генератором конструирования виртуального. Почему конструирование виртуальных реальностей вообще оказывается жизненной потребностью человека? Какие структуры своего сознания человек задействует при этом? Что привлекательного находит человек в виртуальной среде и, наоборот, какие опасности для человека несет с собой погружение в виртуальность?

Известно, что распространение виртуальных реальностей и погружение в них конкретных индивидуумов вызывает серьезные опасения со стороны социума в целом, ибо продуктивная жизнь сообщества возможна только при продуцировании совместных действий для достижения каких-либо общих целей в едином, общем для данного социума мире. Если отдельный человек испытывает склонность к уходу в какую-то особую индивидуализированную реальность, или реальность для ограниченного круга воспринимающих, то он ослабляет свою активную деятельность в реальном социуме, тем самым ставя под угрозу нормальное функционирование всеобщей социальности. Примером здесь могут выступать различные типы нового аддиктивного поведения, фиксируемые психологами и социологами, связанные как раз с развитием виртуальных технологий – это теле-аддикция и интернет-аддикция. В связи с этим актуальными становятся вопросы: как распространение виртуальных реальностей влияет на жизнь общества в целом?

Итак, в настоящее время уже несомненным является значимость этого феномена в жизни как для отдельного человека, так и общества в целом. Сфера компьютерных технологий позволила осознать виртуальную природу феноменов достаточно изученных и имеющих длительную традицию изучения в рамках ряда наук: психологии, искусствоведения, литературоведения, языкознания. При таком подходе мы можем понимать

виртуализацию как «любое замещение реальности ее симуляцией/ образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности». [Иванов, с.23]. VR могут быть признаны сны, кинематографические и театральные постановки, литературные произведения и, в первую очередь, язык – базисная основа деятельности человеческого сознания, формирующая специфику национального мировидения или языковую картину мира как образ мира, как совокупность когнитивно-вербальных моделей, которая может быть проинтерпретирована как первичная виртуальная реальность. И если компьютерная VR уже осмыслена в качестве предельного воплощения виртуальности, доведенного до объективности реальности реальной, то языковая виртуальность существует в массовом сознании в статусе реальной реальности и поэтому практически не рефлексивируется. Мы полагаем, что базисность виртуальной реальности, создаваемой языком, проявляется в способах конструирования компьютерной VR. Вследствие того, что VR существует преимущественно как визуально-вербальный феномен, как та сфера, которая практически полностью моделируется в двух измерениях – зрительном и языковом – исследование когнитивно-вербальных способов моделирования компьютерной VR может стать наиболее продуктивным для выявления универсальных способов моделирования любых VR.

Представляется, что, несмотря на широкое употребление данного термина в научно-исследовательской и научно-популярной литературе последних лет, по-прежнему не существует какого-либо четкого и общепризнанного определения этого понятия. Смысл термина «виртуальная реальность» постоянно варьируется в зависимости от употребляемых контекстов и от собственных исследовательских предпочтений ученого. В этой связи как раз и представляется актуальным проведение более тщательного концептуального анализа употребляемого термина. Причем не обязательно, чтобы результатом такого анализа выступила какая-то единственная, однозначная дефиниция термина. Напротив, в настоящей ситуации представляется уместным зафиксировать то смысловое многообразие, которое влечет за собой употребление термина «виртуальная реальность». Это смысловое многообразие должно быть типизировано, результатом чего окажется представление основных на сегодняшний день способов понимания обсуждаемого термина.

Анализируя этимологию этого слова, Г.Н. Трофимова говорит о том, что будучи заимствованным из английского (*virtual* – фактический, действительный¹), слово это, во-первых, неоднозначно трактуется специализированными переводными словарями, вероятно, вследствие динамики содержательной стороны, например, «Современный англо-русский

¹ Англо-русский словарь / Составители – В. Д. Аракин, З. С. Выгодская, Н. Н. Ильина. М., 1993

словарь по вычислительной технике»² добавляет к значениям еще одно – "возможный"». В этом же словаре фиксируется понятие "virtual reality", переводимое как "виртуальная реальность, виртуальная действительность, искусственная действительность". Далее, «Толковый словарь русского языка конца XX века. Языковые изменения»³ определяет «виртуальный» в одном из значений как «логический, не имеющий физического воплощения или реализованный только в компьютере». Г. Н. Трофимова отмечает, что «Фиксация в словаре значения, фактически противоположного его первоначальному англоязычному варианту, свидетельствует о том, что информатизация и компьютеризация оказывают значительное воздействие на развитие общества. И вовсе не только в информатике мы все чаще употребляем это слово. Понятие "имитации реальности", пожалуй, наиболее точно подходит к слову "виртуальность". Соответственно, "виртуальный" следует понимать как "имитированный под реальность"» [2].

Философский анализ феномена виртуальной реальности в современной картине мира в первую очередь должен сосредоточиться на прояснении смысла понятия «виртуальная реальность». Можно выделить, по крайней мере, четыре значения, в которых термин «виртуальная реальность» употребляется в современной научной и околонучной литературе: а) виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством современной техники; б) виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством развития компьютерных технологий; в) виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством биохимических технологий; г) виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством творческой активности воображения.

Категория «виртуальное» предстает как антитеза категории «реальное». При этом большинство современных употреблений термина «виртуальная реальность» противопоставляет вымышленный, искусственно созданный, иллюзорный характер виртуального мира объективной реальности, которая, в свою очередь, понимается в качестве чего-то само собой разумеющегося, в качестве некоего общераспространенного повседневного восприятия действительного мира. Между тем, известно, что в традиции западной философии существовали различные интерпретации реального, т. е. различные ответы на вопрос: что считать реальным, действительно существующим? Представляется, что взгляд на природу реального может существенным образом измениться под влиянием анализа природы «новых» виртуальных реальностей.

² М.: КубК-а, 1998. Составитель – С. Б. Орлов.

³ Толковый словарь русского языка конца XX века. Языковые изменения" //РАН, Институт лингвистических исследований. СПб.: Фолио-пресс, 2000

Несмотря на то, что уже существует ряд работ, в которых осуществляются попытки осмысления феномена ВР, до сих пор не выработано единых подходов к его определению и, тем более, не выработано методологии его исследования.

Виртуальная реальность, по нашему мнению, может интерпретироваться как некий аналог реальности реальной, пребывающей в бесконечном многообразии свойств, и вследствие этого для выработки наиболее адекватной методологии ее исследования необходим синтез подходов, применяемых в различных гуманитарных науках. В связи с вышесказанным представляется актуальным и значимым проведение широких междисциплинарных исследований, анализирующих феномен виртуальной реальности в современном мире с разных сторон – от общефилософской рефлексии в аспекте уточнения смысла самого понятия, вписывания его в традицию научно-философского теоретического мышления в целом, до конкретных научных исследований, моделирующих конструирование того или иного типа виртуального.

Думается, что исследование феномена виртуального не будет полным без анализа форм и способов его создания и его явленности для человека. Такая направленность анализа неизбежно обращает исследователя к семиотике феномена виртуального и ее базового элемента – естественного языка, что, в свою очередь, приводит к необходимости осмысления естественного языка как моделирующей системы.

В настоящее время лингвистическая интерпретация ВР представлена единичными работами, рассматривающими виртуальный дискурс исключительно с коммуникативно-лингвистических позиций, а не как дискурс смоделированной реальности.

Рассмотрение дискурса ВР как реальности смоделированной позволяет по-новому взглянуть на природу естественного языка, вскрыть его сущность как некую первичную виртуальную реальность, создаваемую посредством творческой активности воображения.

Как мы полагаем, подобный взгляд на язык не так уж нов. В мировой лингвистической литературе существует достаточно длительная и хорошо разработанная традиция осмысления языка как миромоделирующей системы, которая может быть проинтерпретирована в качестве системы виртуализации действительности. Эта традиция берет начало в идеях В. Гумбольдта, который подчеркнул значимость существования человека не только в мире реальном, но и в «круге языка». Более того, человек не может существовать за пределами «круга языка», представляющего собой базовую интерпретацию действительности и поэтому «Разные языки - это отнюдь не различные обозначения одной и той же вещи, а различные видения ее» [3, с.30].

Эта концепция получает свое развитие в XX в. в теории лингвистической относительности Э. Сэпира, Б.Л.Уорфа: «Люди живут не только в объективном мире и не

только в мире общественной деятельности, как это обычно полагают; они в значительной мере находятся под влиянием того конкретного языка, который стал средством выражения для данного общества. Было бы ошибочным полагать, что мы можем полностью осознать реальность, не прибегая к помощи языка, или что язык является побочным средством разрешения некоторых специальных проблем общения и мышления. На самом же деле “реальный мир” в значительной степени бессознательно строится на основании языковых норм данной группы... Мы видим, слышим и воспринимаем так или иначе те или другие явления главным образом благодаря тому, что языковые нормы нашего общества предполагают данную форму выражения” [4].

В настоящее время эта идеология находит отражение в новом терминологическом оформлении «языковой картины мира» в достаточно обширном круге работ как российских, так и зарубежных лингвистов, среди которых следует назвать работы А. Вежбицкой, Ю.М. Лотмана, Б.А. Успенского, Ю.С. Степанова, проблемной группы «Логический анализ языка», работающей под руководством Н.Д. Арутюновой, Московской семантической школы, возглавляемой Ю.Д. Апресяном, этнолингвистической школы Н.И. Толстого.

Свой отзвук идеи В. Гумбольдта получили и в активно разрабатываемом в последние десятилетия XX века в мировой науке направлении когнитивизма, исследующем проблемы восприятия и интерпретации действительности человеком. Несмотря на то, что когнитивизм в целом ставит задачу исследования когнитивной сферы человека, в сфере пристального внимания ученых-когнитивистов оказывается язык, как неотъемлемая часть человеческой когниции. Изучением специфики языкового представления информации занимается когнитивная лингвистика, одной из центральных проблем которой является проблема метафорического миромоделирования. По мнению Дж. Лакффа, М. Джонсона и других крупных исследователей-когнитивистов, метафоризация является базовым принципом человеческого мышления, метафорическое концептирование признается одним из важнейших механизмов моделирования образа мира в сознании. Не менее важными являются другие типы когнитивных моделей: фреймы (Ч. Филлмор), коммуникативные сценарии (Ван Дейк), сценарии мышления (А. Вежбицка), ментальные пространства (Ж. Фоконье) и др. В целом можно сказать, что в рамках когнитивизма осуществляется исследование способов виртуализации мира – представления его в сознании человека.

Наиболее близко к идее виртуальных пространств, творимых языком, подходит в своих работах Ж. Фоконье, сформулировавший идею ментальных пространств, задаваемых языком. Они определяются автором как модели реальных или гипотетических ситуаций «в том виде, в котором они концептуализируются человеком» [5, с.138]. В числе ментальных пространств (МП) Ж. Фоконье называет смоделированные в сознании ситуации,

представления о прошлом и будущем, любые вымышленные ситуации и ту реальность, которую принято называть непосредственно данной. Таким образом, так называемый, реальный мир в концепции Ж. Фоконье является одним из вариантов МП, а язык – то самое конструктивное начало, которое «задает ментальные пространства и отношения между ними» [5, с.138].

Итак, «ментальное пространство» Ж. Фоконье отвечает критериям, заданным в определении виртуальной реальности в современной философской литературе, и поэтому мы считаем возможным применение методов, используемых в когнитивной лингвистике, к анализу типов виртуального дискурса. В соответствии с этим предполагается необходимым осуществление методологического синтеза, органично объединяющего общефилософскую методологию исследования ВР с методологией и конкретными методиками исследования когнитивных аспектов моделирования, разработанными в рамках такого направления языкознания, как когнитивная лингвистика.

Исследование заявленной проблемы со стороны философии может производиться посредством следующих методов: а) феноменологический анализ позволит произвести дескрипцию различных подходов к определению понятия виртуальной реальности, а также зафиксировать комплекс проблем антропологического и социального характера, связанных с внедрением виртуальных технологий в современном мире; б) историко-философский анализ позволит зафиксировать различные трактовки терминов «реальное» и «виртуальное» в истории философии и науки.

Методология когнитивной лингвистики является полисинтетичной, объединяющей методы собственно лингвистические (компонентный, дистрибутивный анализ, трансформационный анализ) с методами, выработанными в рамках смежных гуманитарных наук (метод интроспекции, актуализирующий языковую рефлексию исследователя и включающий экстралингвистические данные, такие как, например, ситуативный и культурный контекст, построение когнитивной модели).

Лингвистический анализ виртуального дискурса, выстраиваемый на основе когнитивной методологии, наряду с использованием культурологических и социальных методики, позволит представить наиболее адекватное описание способов моделирования ВР.

Литература:

1. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб., 2002.
2. Трофимова Г. Н. Виртуальный обман зрения // http://www.gramota.ru/mag_arch.html?id=41.
3. Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М., 1985. – 452 с.

4. Уорф Б.Л. Отношение норм поведения и мышления к языку // <http://kant.narod.ru/whorf.htm>.

5. Скребцова Т.Г. Американская школа когнитивной лингвистики / Послесл. Н.Л. Сухачева. – СПб., 2000. – 204 с.