

## Виртуальная реальность как фактор трансформации мировосприятия в XXI веке

Научный руководитель – Третьяков Виталий Товиевич

*Луценкова Ксения Валерьевна*

*Студент (бакалавр)*

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

*E-mail: morjvalera@yandex.ru*

Философская категория «реальность» (от лат. «realis» – действительный, существующий), трактуемая как объективное происходящее, некое «общее» для нескольких носителей индивидуального сознания, не составляет антонимической пары, как, например, «бытие и небытие». Однако на современном этапе технического развития актуализируется вопрос изучения категории «виртуальная реальность», которая основывается на реальности первичной и частично ей противопоставлена.

Историю феномена виртуальной реальности нельзя отсчитывать от момента появления экранных медиа и VR-технологий, так как само понятие рассматривается шире. Специалист в сфере виртуалистики В.В. Афанасьева прослеживает этимологические истоки термина: определение «виртуальный» может трактоваться как «возможный» (от лат. «virtualis») и как «могущий» (от лат. «virtus») [n2]. Виртуальная реальность – комплекс предметов и явлений, которые существуют в качестве материально не выраженных идей, копируют особенности реальности-основы, функционируют по уникальным законам и потенциально могут повлиять на объективную реальность.

Необходимо проанализировать особенности феномена виртуальной реальности в контексте ее восприятия человеком – носителем индивидуального сознания – и сформулировать основные аспекты взаимовлияния человека и виртуальной реальности.

Современный пользователь параллельно существует в первичной и виртуальной реальностях, используя гаджеты для коммуникации, поиска и хранения информации. Погружаясь в цифровую виртуальную реальность, человек задействует, в основном, лишь визуальный канал чувственного восприятия. Плоский экран заменяет трехмерное пространство. Чтобы имитировать процессы первой реальности, цифровая заставляет человека принять ряд условностей. Двухмерный мир становится сплошным шифром, текстом. Жак Деррида в рамках концепции «Мир есть текст» утверждает: «Чтение стало тотальным. Это только иллюзия, что читать стали меньше. Люди читают и сами много (другой вопрос – что и как), либо – они читают через пересказ: то есть попросту смотрят телевизор, где читают за них ведущие ток-шоу или режиссёры» [n5] .

Виртуальная (экранная) реальность выстраивает вокруг участников коммуникации многослойную преграду из знаковых систем. Помимо естественного языка, пользователь изучает знаки для обозначения действий и явлений в виртуальной реальности. Ю. Лотман в брошюре «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» [n3] выделяет два типа знаков – условные (их соответствие обозначаемому предмету не выражено визуально) и иконические (они имеют внешнее сходство с обозначаемым явлением).

Феномен вторичности оказывает осязаемое влияние на мироощущение современного человека. По мере развития компьютерных технологий, разнообразие сетевого контента значительно расширяется. Подобно как на рубеже XIX и XX веков становится возможной техническая воспроизводимость шедевров искусства, появляется «L.N.O.O.Q» Марселя Дюшана, так и в сетевом пространстве каждый пользователь может вырезать любой

фрагмент из текстового или аудиовизуального произведения, видоизменить и поместить в другой контекст.

В цифровой виртуальной реальности преломляются классические литературные формы. Можно выделить несколько ярких примеров окололитературных сетевых жанров: фанфик, пост, статус, история, сетевая притча. Р. Уэллек и О. Уоррен называют жанром «группу литературных произведений, в которых теоретически выявляется общая внешняя (размер, структура) и внутренняя (настроение, отношение, замысел, иными словами — тема и аудитория) форма» [n1]. Текст (как набор условных знаков без иконических) выполняет особые функции в сетевом пространстве, поэтому большинство жанров не лишены утилитарности.

Изменяется способ восприятия журналистских и телевизионных опусов, поскольку они помещаются в глобальный «гипертекст» (по определению В.Т. Третьякова – «сумма текстов и изображений, актуально присутствующих в СМИ» [n4]). В непрерывном информационном потоке каждый отдельный блок воспринимается в контексте предыдущего и последующего.

Сетевая коммуникация отличается ограниченностью невербальных средств, при этом деформируются ощущение пространства и времени, эмоциональные и физические реакции.

### Источники и литература

- 1) 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
- 2) Афанасьева В.В. Homo Virtualis: психологические характеристики // Известия Саратовского университета Т.10. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2010. Вып. 2.
- 3) Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики // Издательство "Ээсти Раамат" Таллин, 1973.
- 4) Третьяков В.Т. Как стать знаменитым журналистом 2.0: Курс лекций по теории и практике современной журналистики // – М.: Ладомир, 2016 -672 с.
- 5) Деррида Ж. Мир есть текст / Ж. Деррида URL: <https://mybiblioteka.su/tom3/1-7661.html> (22.03.2023)