

ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.6)

Научная статья

УДК 123.1

doi: 10.18522/2070-1403-2024-104-3-19-23

ЗНАКОВАЯ ПРИРОДА СИМУЛИРОВАННЫХ РЕАЛЬНОСТЕЙ

© Дарья Сергеевна Быльева¹, Виктория Валерьевна Лобатюк²

^{1, 2}Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, г. Санкт-Петербург, Россия

¹bylieva_ds@spbstu.ru ²lobatyuk_vv@spbstu.ru

Аннотация. Рассматриваются основы знаковой природы метавселенных, а также приводятся преимущества и возможные ограничения их появления. Цифровые технологии предлагают все более продвинутый опыт симулирования реальности, которая отчасти поддерживаемая концепциями воображаемых иных реальностей, воспринимается как альтернатива физической. Метавселенные позиционируются как возможность большей свободы и снятия ограничений обыденной жизни, исследуется вопрос о соотношения коммуникативно-знаковых систем и цифрового бытия. В тоже время делается акцент на том, что знаковая природа техногенных реальностей предопределяет принципиальную ограниченность заложенных смыслов, в рамках которых пользователь может оперировать знаками. Таким образом, мнимая свобода симулированных реальностей, притягивающая пользователей, приводит лишь к очередным ограничениям для человека, но уже не физической области, а в цифровом пространстве.

Ключевые слова: метавселенная, метаверс, виртуальная реальность, знак, альтернативная реальность, симуляция, гиперреальность.

Для цитирования: Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Знаковая природа симулированных реальностей // Гуманитарные и социальные науки. 2024. Т. 104. № 3. С. 19-23. doi: 10.18522/2070-1403-2024-104-3-19-23.

PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.6)

Original article

The sign nature of simulated realities

© Daria S. Bylieva¹, Victoria V. Lobatyuk²

^{1, 2}Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation

¹bylieva_ds@spbstu.ru ²lobatyuk_vv@spbstu.ru

Abstract. The fundamentals of the iconic nature of metaverses are discussed, as well as the advantages and possible limitations of their emergence. Digital technologies offer an increasingly advanced experience of simulating reality, which, supported in part by concepts of imagined other realities, is perceived as an alternative to the physical. The megaverse is positioned as an opportunity for greater freedom and removal of the restrictions of everyday life; the question of the relationship between communicative sign systems and digital existence is explored. At the same time, emphasis is placed on the fact that the sign nature of technogenic realities predetermines the fundamental limitations of the underlying meanings within which the user can operate with signs. Thus, the imaginary freedom of simulated realities, which attracts users, only leads to further restrictions for humans, but not in the physical area, but in the digital space.

Key words: metaverse, virtual reality, sign, alternative reality, simulation, hyperreality.

For citation: Bylieva D.S., Lobatyuk V.V. The sign nature of simulated realities. *The Humanities and Social Sciences*. 2024. Vol. 104. No 3. P. 19-23. doi: 10.18522/2070-1403-2024-104-3-19-23.

Введение

Человечество с давних пор стремилось создать некий лучший параллельный мир с большими возможностями, чем тот в котором оно существует. Было написано множество фантастических романов, снято фильмов, где главные герои попадают в виртуальные миры, могут прожить другую жизнь. То есть Идея метавселенной не так нова, как это может показаться. Одно из первых упоминаний метавселенной появилось в 1992 г. в романе «Лавина»

Нила Стивенсона. В произведении было описано киберпространство, которое воплощало следующую стадию развития интернета. В нём можно было жить, искать информацию, застраивать территории и выглядеть почти как угодно, используя аватар. Конечно же, существующие в данный момент симулированные реальности отличаются от миров, представленных в книгах и фильмах с сюжетом в стиле киберпанк, но концепция их при этом очень похожа. В научной же литературе особенности симулированных реальностей в их связи с символическим и знаковым исследовали Р. Барт, Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз, Ж. Лакан, Ж. Деррида, У. Эко, Ж.Ф. Лиотар, В. Беньями, а также российские ученые И.А. Мальковская, Л.В. Мурейко, Ю.В. Пую, Ж.Т. Тощенко Д.В. и ряд других. Однако несмотря на значительное количество публикаций по данной тематике, понимание такого аспекта как знаковой природы симулированных реальностей и ее ограничения остается недостаточно исследованным.

Обсуждение

Сегодня цифровые технологии все в большей степени оказываются способны к симулированию реальности. Виртуальные и дополненная реальность, цифровые двойники и тени, метавселенная (метаверс) демонстрируют все более достоверные подобию физической реальности. Создатели и пропагандисты метаверс описывает ее как новую реальность, свободную от физических ограничений. Идея сделать цифровые взаимодействия более социальными закономерно проистекает из недостатка социального взаимодействия, существовавшего в период пандемии – изоляция, сопровождающаяся переходом на взаимодействие посредством цифровых технологий, привела к недостатку обыденного межличностного взаимодействия, которое сопровождает работу, учебу и другие активности в физической среде.

Метавселенная как развитие разнообразных виртуальных реальностей и открытых многопользовательских миров предлагает не просто погружение в иную реальность, а эту иную реальность – как продолжение обыденной. Наиболее общее понимание представляет метавселенную как стабильный трехмерный виртуальный мир, поддерживаемый технологиями виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), что позволяет видеть преемственность данной концепции от разных цифровых форм, от видеоигр до приложений виртуального чата [3]. Концепт метавселенной вписывается в общую динамику максимального сближения созданного с помощью цифровых технологий и физической реальности. Все более глубокое отражение происходящего офлайн благодаря датчикам, девайсам и т.п. сопровождается переносом в цифровую среду все больших аспектов активности общества.

Существующая постановка вопроса и используемая терминология, представляющая создаваемое цифровыми технологиями как новую «реальность» или «вселенную», провоцирует рассмотрение ее как альтернативу физическому миру, часто более совершенную за счет большей свободы и меньших ограничений, свойственных миру физическому. Дискурс иной реальности, в которую возможен переход из мира, в котором мы существуем, стал популярным в XX в. в массовой культуре. Герои книг, фильмов, игр и т.п. могут оказаться в ином физическом мире (или «ином мире», разделяющим пространство с текущим), обычно благодаря магии, процессам в сознании или смерти.

Чаще всего «альтернативные миры» мало отличаются с точки зрения физико-химического устройства, изменения связаны с социальным устройством, биоразнообразием, карты мира и т.п. Единственное, что принципиально в фэнтэзи-реальностях – это наличие магии, то есть дополнительные возможности по управлению миром благодаря особой внутренней силе человека. Подобные представления прекрасно вписываются в обоснование симулированных реальностей, где на реалии обыденного мира накладываются возможности изменения и преобразования. Все в большей степени технологическое представляется как магическое [7]. Магия имеет тенденцию имитировать естественные механизмы, выражает себя инструкциями, правилами и целями [8].

В тоже время используемые и имеющие обоснование в социальном воображаемом представления о новых техногенных «реальностях» не соответствуют их природе, которая определяет их существование. Знаковая природа симулированных реальностей принципиаль-

но отлична от природы физического мира и, по существу, ограничена. Проблема в распознавании знаковой природы симулированной реальности связана со способом оперирования со знаками. Традиционное оперирование со знаками представляет собой чаще всего самостоятельное выстраивание систем знаков для организации смыслов. Однако современные сложные знаковые системы подразумевают использование уже готовых знаковых систем, имеющих вложенный набор смыслов, в рамках которых можно оперировать.

При этом оперирование вложенными смыслами подразумевает управление действиями аватара (который предстает как информационная поименованная диалоговая система, способная адаптироваться к входным данным для достижения поставленной цели [1]) а не, например, объединение слов и фотографий в посты. Хотя и последнее действие, как существующее в цифровой среде, имеет ограничения (вроде лимита по объему слов, и изображений, возможность/невозможность исправления, или даже изменение/удаление слов в связи с цензурой и т.п.), оно воспринимается внешним по отношению к построению знаков, и пользователь сравнительно легко может сменить мессенджер на другой, так как они построение смыслов с помощью слов и изображений не замкнуто только определенной технической системой, и может быть сделано в рамках многих или вообще без них. Оперирование смыслами в рамках симулированных реальностей жестко связано с конкретной средой (или совокупностью сред – как планируется в мегавселенных), и не может быть сохранено или перенесено во вне, поэтому и ограничения являются жестко связаны с самим созданием смыслов.

Свойственная физическому миру недоопределенность, оставляющая бесконечные возможности действий и узнаваний, в знаковом мире не существует, здесь всегда есть четкие лимиты. Последнее вовсе не означает, что симулированная реальность должна моделировать простые схемы: представления могут как упрощенными, так и альтернативными или усложненными. Упрощенные семитотические схемы подразумевают, что определенный набор знаков (аттефактов, уровней, действий, промежутки игрового или реального времени и т.п.) приводит к определенным результатам. Например, чтобы приручить единорога в Sims нужно получить 8 уровень навыка «верховая езда», подружиться с одной собакой, одной кошкой и одной лошадью и покормить единорога. В рамках мода «Happy Family» для «Minecraft» для рождения ребенка нужно подарить кольцо и кормить девушку морковкой, плюс ждать час времени.

Даже в том случае, когда в симулированной реальности нет предопределенных выборов и действий, «свобода» будет предопределена встроенными техническими схемами. Отсутствие выбора кроется за пределами выбора (допустим, выбор цвета волос, кожи, глаз, одежды не только ограничен, но и скрывает за собой отсутствие выбора того, каков облик и манера поведения аватара в общем).

Созданные с помощью наиболее продвинутых технологий варианты предлагают столь большую вариативность знаков, что в некоторых случаях человек перестает чувствовать пределы, также пределы могут маскироваться, чтобы человек добровольно стремился только к имеющимся выборам. Так, аватар, приближающийся к краю открытого мира компьютерной игры, может начинать испытывать разные проблемы. Например, местность может становится все более сложной для передвижения, будут отсутствовать необходимые для жизни артефакты, здоровье и иные показатели состояния будет ухудшаться. Сама граница мира может представлять собой некое более или менее оправданное обстановкой непреодолимое препятствие из неживой (горы, туман, болота, море, обрыв, сметающий ураганный ветер, удар молнии и т.п.) и живой и опасной природы, быстро уничтожающей персонажа, или стены и ограждения.

Альтернативным вариантом указания на границу является выход из симулированного подбоя мира: игрока отбрасывает назад; ломаются текстуры, демонстрируя техническую суть окружающего; экран мутнеет или окрашивается в иной (чаще красный) цвет, появляются надписи, недвусмысленно указывающие на неправильность направления движения. Хотя симулированное пространство не может не быть ограничено, однако оно может быть сложнее, чем физическое. Есть игры, предполагающие перемещение по четырехмерному пространству, или в нарушающих законы постоянства, наподобие

рисунков Эшера. Однако техническое ограничение является окончательным и фатальным, оно принципиально непреодолимо со стороны пользователя, тогда как не преодоления невозможного строился весь научно-технический прогресс человечества.

Если большинство вариантов использования виртуальной реальности, компьютерных игр, цифровых подбодий предлагают минимальный возможный набор построения знаков как активностей (один или несколько – как если бы в вербальном языке нужно было бы сложить слово из предложенных букв), то открытые миры игр (предвестники идеи метавселенных) предлагают гораздо большее разнообразие. Более того, «бесправное положение» пользователей, могущих только воплощать определенные схемы, но не создавать их, также несколько расширяется. То есть в рамках наиболее общих строго заданных смыслов существуют возможности создавать новые схемы, вписывающиеся в имеющиеся. Создавать их могут не любые пользователи, а достаточно технически грамотные, тем не менее это значительное расширение по сравнению с монополистической властью создавших и поддерживающих данную систему.

Так, для симулятора жизни Симс моды могут касаться как изменения мелочей (вроде добавления объектов, или изменения их цвета, размера, других свойств и т.п.) до влияющих на геймплей целиком: например, добавляют оригинальные профессии (например, татуировщик, К-Рор артист, священник, охотник или дальнобойщик), протекание жизни симов в духе мелодрамы или фильма ужасов, разные климатические зоны и подробные районы городов с названиями улиц, возможность устроить зомби апокалипсис, глубоко проникнуться жизнью русалки, жизнью на Марсе или в советской действительности. В итоге оказывается, что несмотря на достаточно высокий уровень «симуляции жизни» в Симс, существуют сотни тысяч модов просто для того, чтобы дополнить одной или несколькими отсутствующими объектами, действиями и т.п. Так в игре появляется автомат для продажи напитков или клуб боулинга, дом на сваях или возможность работать моделью: однако все эти дополнения ограничены имеющейся игровой механикой. Словесно воплощаемые мысли в некотором роде ограничены возможностями языка, для воплощения наиболее новых и сложных идей приходится строить новые словесные конструкции и придумывать новые слова, однако эти ограничения, которые могут быть заметны только при полете мысли – сдвиге в применении прагматического, синтаксического, семантического правила, несравнимы со строгими рамками цифровых реальностей [5; 2].

Выводы

Созданные цифровыми технологиями симулированные реальности претендуют и осмысливаются как альтернатива реальности физической, тогда как в их знаковой природе кроется принципиальная ограниченность творимых смыслов. Это также является вызовом для общества и государства, требующим значительных технологических и культурных изменений [4; 6].

Список источников

1. *Антипов М.А.* Социальность и социализация в условиях цифровизации общества // *Философская Мысль.* 2022. № 11. С. 61–72.
2. *Березовская И.П.* Проблема искусственного интеллекта: что думает о себе ChatGPT? // *Гуманитарные и социальные науки.* 2023. Т. 100. № 5. С. 10–15.
3. *Гуров О.Н.* Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // *Наука Телевидения.* 2022. № 18(1). С. 11–46.
4. *Меттини Э., Вигель Н.Л.* Виртуализация общества в пространстве современной культуры // *Гуманитарные и социальные науки.* 2023. Т. 100. № 5. С. 16–22.
5. *Нестеров А.Ю.* Новое как проблема: научная фантастика, технологический прогноз и идеология // *Шестые Лемовские чтения. Сборник материалов Международной научной конференции памяти Станислава Лема 29–31 марта 2022 г.* Самара: Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 2022. С. 81–83.

6. *Рудова А.А.* Тенденции виртуализации общественных институтов и трансформации общественных отношений // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т. 98. № 3. С. 27–34.
7. *Milani B.* On the Mythical Atmosphere of the Digital World // Technology and Language. 2022. № 9(4). P. 21–29.
8. *Monaro F.* The Pledge, the Turn, the Prestige: The Border Between Magic and Technology as Practices // Technology and Language. 2022. № 9(4). P. 30–41.

References

1. *Antipov M.A.* Sociality and socialization in the conditions of digitalization of society // Philosophical Thought. 2022. No. 11. P. 61-72.
2. *Berezovskaya I.P.* The problem of state intelligence: what does the GPT Chat think about you? // Computer and Social Sciences. 2023. Vol. 100. No. 5. P. 10-15.
3. *Gurov O.N.* Metaverses – flying from twilight into darkness? // The Science Of Television. 2022. No. 18(1). P. 11-46.
4. *Mettini E., Vigel N.L.* Virtualization of society in the space of modern culture // Humanities and social sciences. 2023. Vol. 100. No. 5. P. 16-22.
5. *Nesterov A.Y.* New as a problem: science fiction, technological forecast and ideology // Sixth Lemov readings. Collection of materials of the International Scientific Conference in memory of Stanislaw Lem on March 29-31, 2022 Samara: Samara National Research University named after Academician S.P. Korolev, 2022. P. 81-83.
6. *Rudova A.A.* Trends in virtualization of public institutions and transformation of public relations // Humanities and social Sciences. 2023. Vol. 98. No. 3. P. 27-34.
7. *Milani B.* On the mythical atmosphere of the digital world // Technology and language. 2022. No. 9(4). P. 21-29.
8. *Monaro F.* Pledge, turn, Prestige: The boundary between magic and technology as practices // Technology and Language. 2022. No. 9(4). P. 30-41.

Статья поступила в редакцию 21.03.2024; одобрена после рецензирования 15.04.2024; принята к публикации 15.04.2024.

The article was submitted 21.03.2024; approved after reviewing 15.04.2024; accepted for publication 15.04.2024.