



Информация для цитирования:

Маринова Е. В. Реальность как технология, или Онтологическая лексика в современных процессах номинации / Е. В. Маринова // Научный диалог. — 2024. — Т. 13. — № 2. — С. 226—244. — DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-2-226-244.

Marinova, E. V. (2024). Reality as Technology, or Ontological Lexicon in Modern Processes Nomination. *Nauchnyi dialog*, 13 (2): 226-244. DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-2-226-244. (In Russ.).



Перечень рецензируемых изданий ВАК при Минобрнауки РФ

Реальность как технология, или Онтологическая лексика в современных процессах номинации

Маринова Елена Вячеславовна

[orcid.org/ 0000-0003-3860-5606](https://orcid.org/0000-0003-3860-5606)

доктор филологических наук,
профессор
кафедры преподавания русского языка
как родного и иностранного
marinova@list.ru

Нижегородский государственный
лингвистический университет
им. Н. А. Добролюбова
(Нижний Новгород, Россия)

Благодарности:

Исследование выполнено за счет гранта
Российского научного фонда
№ 23-28-00991,
<https://rscf.ru/project/23-28-00991/>

Reality as Technology, or Ontological Lexicon in Modern Processes Nomination

Elena V. Marinova

orcid.org/0000-0003-3860-5606

Doctor of Philology, Professor,
Department of Teaching Russian
as a Native and Foreign Language
marinova@list.ru

Linguistics University
of Nizhny Novgorod
(Nizhny Novgorod, Russia)

Acknowledgments:

The study is supported
by Russian Science Foundation,
project number 23-28-00991,
<https://rscf.ru/project/23-28-00991/>

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

На материале русского языка исследуются терминологические номинации ИТ-сферы, в состав которых входит лексика, обозначающая онтологические понятия. Цель исследования — выявить концептуальный сдвиг в восприятии реальности, эксплицитированный в новых терминологических номинациях цифровой эпохи (дополненная реальность, смешанная реальность, RR). Составные номинации с опорными существительными онтологической семантики извлекались из научного и медиадискурса. Методика исследования: семантический и контекстный анализ, интерпретационный анализ в рамках теории языковой концептуализации мира. В итоге получены следующие выводы: использование слов онтологической семантики в составе техницизмов ИТ-сферы отражает техноцентричный взгляд на объективную действительность, при котором её фундаментально значимая роль в жизнеустройстве человека и общества переосмысливается. Понятие «реальность» оказывается рядоположным по отношению к понятию «виртуальность». Сама «реальная реальность», получившая обозначение RR, в парадигме иммерсивных технологий рассматривается как одна из составляющих. Семантические изменения обнаруживает прилагательное *реальный*: в оппозиции к атрибутам *виртуальный*, *онлайн*- и под. оно реализует новый семантический оттенок «проявляющийся не в виртуальном пространстве», который и становится актуальным в дискурсе о роли цифровых технологий в жизни.

Ключевые слова:

онтологическая лексика русского языка; терминология цифрового общества; процессы номинации; языковая картина мира; техноцентризм.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

The study examines terminological nominations in the IT sphere in the Russian, which include lexicon denoting ontological concepts. The aim of the research is to identify a conceptual shift in the perception of reality, as explicit in new terminological nominations of the digital era (augmented reality, mixed reality, RR). Composite nominations with key nouns of ontological semantics were extracted from scientific and media discourse. Research methodology includes semantic and contextual analysis, interpretative analysis within the framework of the theory of linguistic conceptualization of the world. The following conclusions were drawn: the use of words of ontological semantics in IT technical terms reflects a technocentric view of objective reality, where its fundamentally significant role in human and societal organization is reimagined. The concept of “reality” is juxtaposed with the concept of “virtuality.” The “real reality” itself, designated as ‘RR’, is considered one of the components in the paradigm of immersive technologies. Semantic changes are evident in the adjective ‘realnyy’ [real]; in opposition to attributes like ‘virtualnyy’ [virtual], ‘onlayn’ [online], etc., it embodies a new semantic nuance ‘manifesting not in virtual space’, which becomes relevant in discussions about the role of digital technologies in life.

Key words:

Russian ontological lexicon; terminology of the digital society; nomination processes; linguistic worldview; technocentrism.

УДК 811.161.1'37

DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-2-226-244

Научная специальность ВАК

5.9.5. Русский язык. Языки народов России

5.9.8. Теоретическая, прикладная и

сравнительно-сопоставительная лингвистика

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

Реальность как технология, или Онтологическая лексика в современных процессах номинации

© Маринова Е. В., 2024

Мы не просто догнали реальность, мы превзошли её.

Виктор Пелевин

1. Введение = Introduction

Проблеме лингвокогнитивного механизма создания номинаций реалий и понятий интернет-пространства, интерпретируемого философской наукой то как аналог реальной действительности, то как её симулякр, то как её логичное — в условиях новой технологической эры — продолжение, мы уже уделяли внимание в ряде своих работ. Обследованный нами массив устойчиво воспроизводимых в русской речи составных наименований (св. 800 номинаций), созданных по одной структурно-содержательной схеме «атрибут + сущ.», где атрибут имеет обязательный смысловой компонент ‘относящийся к интернет-пространству’ (*виртуальный, кибер-, онлайн-, интернет-, электронный, сетевой, веб-, цифровой*), а существительное само по себе, вне контекста, связанного с цифровыми технологиями, соотносится с объектами реального мира — «Действительности № 1», демонстрирует основной принцип номинирования виртуальных аналогов реального мира. Этот принцип мы условно обозначили как **перенос номинаций** (*почта → электронная почта; магазин → интернет-магазин; путешествие → виртуальное путешествие* и т. п.) — процесс, в котором в роли «переключателя» из реального мира в виртуальный, то есть в интернет-пространство, выступают атрибутивные компоненты [Маринова, 2022]. Такое наблюдение выявило специфическую черту **языковой картины мира** современного человека — пользователя интернета: его активный «словарь», который он ежедневно использует при обращении в Сеть, в своих основных, повторяющихся чертах отчётливо указывает на идею «удвоения мира». Именно так концептуализирует наше сознание типовую в настоящее время ситуацию с пребыванием индивида в пространстве

Сети параллельно с жизнью за её пределами в физическом мире. «Две социальные жизни» — так определяют специфику существования современного человека специалисты в области социологии [Lieberman et al., 2020].

Представление об этом своеобразном **двомирии** усиливают устоявшиеся в языке XXI века антонимические пары: *виртуальный* — *реальный*, *виртуальность* (разг. *вирт*, *виртуал*) — *реальность* (разг. *реал*), *онлайн* — *офлайн*. Само наличие оппозиции, выраженной этими парами, значимо и отражает новую онтологическую ситуацию, вызванную кардинальными техногенными преобразованиями в жизни социума и индивида. Кроме того, оппозиция вскрывает востребованность современного языкового сознания в обозначении (экспликации) характеризующего признака для действительности, существующей за пределами интернет-пространства. Как справедливо отмечают исследователи, «наличие в течение многих тысячелетий только одной формы человеческой жизнедеятельности не вызывало номинативной потребности в присвоении признаковой характеристики явлению, не имеющему онтологической альтернативы» [Шкапенко и др., 2022, с. 3]. И когда в XXI веке (в цифровую эру) эта «онтологическая альтернатива» обозначилась, язык отреагировал на неё активными номинативными процессами. Для лингвистической науки важно определить не только состав новых номинаций цифровой эпохи, но и более скрытые, смысловые изменения в языке (а значит, и в мышлении). Этим определяется актуальность настоящего исследования. В нём впервые рассматривается использование онтологической лексики русского языка в составе терминологических номинаций, относящихся к сфере цифровой трансформации жизни, в аспекте изучения концептуальных изменений в восприятии и словесной кодировки действительности.

2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

Итак, цель исследования — определить специфику современной языковой картины мира на основе анализа номинаций IT-сферы, включающих слова онтологической лексики русского языка. «Онтологической» мы назвали лексику, отражающую основы бытия, самые общие, согласно философской науке, понятия. В нашем случае это слова *реальность*, (*окружающий*) *мир*, *действительность*, *существование*, *бытие*, *жизнь*. Каким образом сформировался этот список?

Исследуя язык IT-сферы, прежде всего его лексический состав, мы обратили внимание на ключевые терминологические элементы, регулярно используемые в процессе номинации реалий и понятий интернет-пространства в составе двухкомпонентного наименования. Это те самые атрибуты «переключатели», о которых говорилось выше, вводящие в семантику

наименования сему ‘существующий / осуществляемый, реализуемый в Сети’. Количество самих наименований (начало их появления в русском языке — конец XX века) в настоящее время исчисляется сотнями. Так, например, в словаре терминологии цифрового общества зафиксировано 325 номинаций с прилагательным *цифровой* [ТСТ]. Неологические словари дают обширные списки с наименованиями, включающими *онлайн-, кибер-, интернет-*. Устоялись многочисленные номинации со словами *виртуальный, электронный, сетевой*. Нередко атрибутивные компоненты оказываются взаимозаменяемы в пределах одной и той же номинации: *сетевое <электронное, онлайн-, интернет-> издание* и т. д. Замечено также тематическое распределение номинаций (объединённых, тем не менее, одной сферой — IT) по определённым предметным областям, или референтным зонам, как то: безопасность в Сети (*цифровая гигиена, киберзащита, электронная подпись*), преобразования в экономике и бизнесе (*цифровое строительство, цифровые компании*), в социальной сфере (*онлайн-обучение, электронное голосование*) и искусстве (*виртуальный художник, цифровая скульптура*), в области финансов (*цифровой рубль, виртуальные деньги*).

В то же время собранный нами по разным источникам эмпирический **материал** содержит номинации, не связанные с какой-либо конкретной предметной сферой, но тематически объединённые общей идеей — бытия человека в окружающем мире — благодаря философской семантике опорных существительных (*виртуальная реальность, виртуальное действительность, онлайн-мир* и др.). Такие номинации и стали объектом нашего первичного наблюдения. Они извлекались из медиатекстов электронной базы «Интегрум» путём объектного поиска (по ключевым терминологическим элементам) в сервисе «Архив СМИ» (1996—2024) [Интегрум], а также из лингвистических и энциклопедических словарей [АЛ; БУС; НСЗ-90; ТСТ; ЦО], в которых уже нашли отражение некоторые устоявшиеся терминологические номинации (например, *виртуальная реальность, виртуальный мир, дополненная реальность* и др.). Для текстовых иллюстраций использовался также «Национальный корпус русского языка» (основной и газетный подкорпуса). Привлекались научные исследования в области теории информационного общества и сетевой (цифровой) культуры. Обнаруженные в разных источниках терминологические номинации IT-сферы с опорным словом онтологической семантики были исследованы с помощью методик семантического анализа, сопоставительного контекстного анализа, интерпретационного анализа в рамках теории языковой концептуализации мира. В последнем случае учитывались данные, полученные другими исследователями, изучающими терминологию цифрового общества.

Прежде всего отметим здесь работы В. В. Волкова, выполненные в духе лингвистической герменевтики. Одна из них посвящена критическому анализу терминологического словосочетания *искусственный интеллект*. По мнению учёного, данная номинация, формируя у наивного носителя языка представление об «умном» устройстве, транслирует тем самым идеологию трансгуманизма, основанную на нейтрализации фундаментальной оппозиции человеческой культуры «человек — машина» [Волков, 2020, с. 745]. Глобальное гуманитарное последствие такой идеологии, как известно, «расчеловечивание человека», девальвация самого понятия «Человек», смещение позиций в системе ценностей, поскольку технике приписываются — в качестве органически присущих — лучшие черты *Homo Sapiens*.

В этом отношении интерес представляет исследование А. А. Клементьевой, также посвящённое термину *искусственный интеллект*. Опираясь прежде всего на анализ субъектно-объектной организации предложений, в которых использован этот термин, А. А. Клементьева убедительно раскрывает манипулятивный механизм его «присутствия» в публицистических текстах: искусственный интеллект персонифицируется и выступает как антропоморфное существо (и почти всегда — активный субъект), что даёт основание исследователю сделать вывод о происходящем в настоящее время «концептуальном сдвиге» в сознании человека, об «искажении представлений о реальности действительной» [Клементьева, 2022, с. 20].

Критическому осмыслению подверглось также в отечественной научной литературе понятие «цифровая цивилизация». Оценивая его как симулякр (нечто не имеющее референции, в отличие от понятия «цивилизация», обладающего «онтологической реальностью»), В. В. Волков и Н. В. Волкова рассматривают сам термин — *цифровая цивилизация* — не только как манипулятивное средство деструкции понятия «цивилизация», но и как «прямую угрозу национальной ментальной безопасности» [Волков и др., 2020, с. 71]. «Цивилизация — это вообще-то о людях, а не о компьютерах», — пишут учёные. По их мнению, цифровая цивилизация — феномен «двойного» сознания: за этим выражением стоит одновременно и утопия, и антиутопия. Невозможно достичь какой-то более совершенной цивилизации, если инструментом её достижения мыслятся (и становятся) техника и технологии. В этом ключе рассуждает и философ В. А. Кутырёв: он, по сути, **обличает** антигуманную, «противочеловеческую» природу цифрового преобразования жизни, а сам термин *цифровая цивилизация* трансформирует в *цифролизация*, подчёркивая тем самым своё резко критическое отношение к понятию, стоящему за этим термином [Кутырёв, 2022, с. 8].

Эти и некоторые другие наблюдения современных учёных подтверждают актуальность заявленной в статье проблемы.

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

3.1. Virtual Reality: специфика понятия, полисемия термина

Как точно подметил голландский теоретик сетевой культуры Герт Ловинк, пользователи компьютеров «знают, что их папки и рабочие столы на самом деле не папки и не рабочие столы, но они относятся к ним так, как если бы они ими действительно являлись — просто, потому что **называют** (выделено нами. — *Е. М.*) их папками и столами» [Ловинк, 2019, с. 19]. Основным когнитивный механизм такого «называния», как видим, перенос наименований из реального мира в виртуальный.

В этом процессе значимую роль, на наш взгляд, сыграло устойчивое выражение *Virtual Reality*, с развитием высоких технологий послужившее, по сути, **образцом** для создания множества атрибутивных номинаций с опорными словами, которые в своих прямых значениях обозначают реалии окружающего мира. Однако стоит учесть, что придуманный ещё в 80-е годы XX века американским учёным, философом Джароном Ланиром термин *Virtual Reality* другими философами объявлялся «двусмысленным по своему содержанию» или даже «бессмыслицей» [Пивоваров, 1998, с. 140], воспринимался как «оксюморон» [Эко, 2018]. Противоречие между смыслами, заложенными в каждом из компонентов термина, было для этих мыслителей абсолютно очевидным: физическая, телесная, вещная сторона реального мира (*reality* < лат. *realis* ‘вещественный’) не позволяла приписывать ему признаки ‘не имеющий физического воплощения’, ‘имитирующий телесность, вещьность и т. п. с помощью высоких технологий’ (см. толкование *virtual*, например, в [CED]: «having the essence or effect but not the appearance or form; existing as a computer-generated version that resembles that thing in reality»). Это противоречие неоднократно осмысливалось и другими учёными.

Оригинально в этом отношении высказался словенский философ Славой Жижек: он увидел **двойственность** в самой виртуальной реальности как феномене компьютерно-интернетовской эры. С одной стороны, есть некое идеальное (= не материальное) пространство, в котором «универсум значения» не имеет референции (по другой терминологии, симулякр), — Жижек называет это пространство «фантазмической реальностью». С другой стороны, виртуальная реальность проявляется всё же и как материализованная форма — например, в виде электрического тока, микросхем и под. По Жижеку, это «заэкранная реальность» [Жижек, 2000]. Подчёркнув, философ анализирует сам этот феномен (а не название), пытаясь определить его основные онтологические характеристики, его специфику.

Что же касается термина Дж. Ланира, он, несмотря на неоднозначные его оценки, получил широкое распространение, стал интернациональным и с дальнейшим развитием и совершенствованием технологий начал обозна-

чать — зачастую в виде аббревиатуры *VR* — не только «другую реальность», или «Reality+», как назвал её австралийский философ Дэвид Чалмерс в одной из своих последних работ [Chalmers, 2022], но и саму **технологию**, с помощью которой пользователь физически — через визуализацию, тактильные ощущения, звуки и даже запахи — воспринимает искусственно созданные высокотехнологичными устройствами изображения. В философских штудиях, однако, Virtual Reality трактуется не как технология, а как **онтологическое понятие** по сей день (см., например: [Шаев, 2019; Chalmers, 2022]).

3.2. Технология как реальность: онтологическая лексика в обозначениях новой формы бытия в современную эпоху

Обратимся теперь к русскому языку и на его примере покажем, в каких значениях используется термин *виртуальная реальность*, скалькированный в конце XX века с английского *Virtual Reality*.

Первые фиксации термина в отечественных словарях отражают следующее его значение: «созданная имитацией **реальность** (выделено нами. — Е. М.) обстановки с помощью компьютерных технологий — звуком, зрительными образами, тактильными ощущениями» (2006) [АЛ]; «среда, ситуация, имитируемая с помощью компьютерных устройств (звуком, зрительными образами, тактильными ощущениями); интернет-пространство» (2009) [НСЗ-90]. Как видим, в толковании, представленном в АЛ, термин *виртуальная реальность* поясняется через отсылку к самому опорному существительному — *реальность*, причём в его общеупотребительном (не философском) значении: ‘соответствие тому, что есть, существует на самом деле’ [БУС], о чём свидетельствует последующий распространитель — *реальность обстановки* (у философского термина *реальность* такая валентность не реализуется). Толкование в [НСЗ-90] строится несколько иначе: оно отражает метафорическое представление пользователей компьютерных технологий об онтологии того, что существует за экраном технического устройства. *Среда, пространство* — каждая из этих метафор в дискурсе о высоких технологиях используется в составе самостоятельной номинации: *виртуальная среда, цифровая среда; виртуальное пространство, интернет-пространство, веб-пространство, киберпространство*. Соответственно термин *виртуальная реальность* в своём первичном значении (онтологическом) имеет множество синонимов, как узуального, так и окказионального характера, созданных по **принципу переименования**. См., например: *Виртуальный мир* *начинает занимать все больше места в жизни, а ценности офлайн-артефактов постепенно теряются* (Савчук И. Карл Винсент: «Наша реальность заканчивается там, где перестаёт тянуть Wi-Fi // Системный Администратор. 2015. Вып. 1—2 (146—147)» [АА].

Основанием для переименования в данном случае являются:

— концептуализация представлений человека, подключённого к Сети, о новой форме протекания его бытия как о параллельной онтологической сущности, эксплицируемая посредством метафор (см. выше);

— наличие в русском языке синонимов к разным лексико-семантическим вариантам слов *реальность* и *пространство* (*реальность* — *действительность, жизнь, существование, бытие, окружающий мир; пространство* — *вселенная*);

— наличие синонимов слова *виртуальный*, имеющих общую сему 'существующий / осуществляемый, реализуемый в Сети'.

Отсюда такие близкие по значению номинации, как *виртуальная действительность, виртуальная жизнь, виртуальный мир, виртуальная Вселенная, онлайн-мир, кибермир, цифровой мир, цифровая реальность, IT-реальность, технико-технологизированный мир, технологизированное бытие, облачное бытие* и др. Далее в примере мы увидим использование термина *виртуальная реальность* и одного из его синонимов в одном контексте: *И случайно ли пребывание в «киберпространстве», в виртуальной реальности часто сравнивают с эффектом от наркотического опьянения?* (Р. Фрумкина, И. Розовская. Бояться ль данайцев, дары приносящих? Знание — сила. 1997) [НКРЯ]. В этом же ряду многочисленных переименований — номинации интерпретирующего характера, возникающие как результат философского осмысления феномена, его наиболее существенного, по мнению авторов, признака: *цифровая копия мира, сжатая версия мира, симулякр социального, симулякр реальности* и под. См. также: *В «уничтожении» пространства соперничать с автомобилем может только компьютер, в связи с которым подлинной — виртуальной — реальностью называется не живое пространство, а то новое измерение, которое есть не что иное, как свернутое и способное к саморазвертыванию программное время* (В. Голованов. Остров, или оправдание бессмысленных путешествий. 2002) [НКРЯ]; *«Встроенный» во Всемирную паутину человек постепенно перестает нуждаться в живом общении и начинает жить в иллюзорном мире, который ныне красиво называют «виртуальной реальностью»* (В. Смирнов. Матрица. Наука и религия. 2007) [НКРЯ].

Итак, термин *виртуальная реальность* использовался, с «момента» его появления до приблизительно 2010 года, преимущественно (а в философском дискурсе — только) в **онтологическом** смысле. Новизна и актуальность семантики термина способствовали тому, что он, судя по НКРЯ, в прессе, да и в литературе, употреблялся как дань моде, «ключевое слово текущего момента», то есть часто, активно и не всегда в текстах соответствующей (компьютерной) тематики. Нередко этим термином заменяли

выражения *искусственная реальность*, *художественная реальность*, а само понятие расширяли до любых форм отражения объективного мира, например, в кино, искусстве фотографии, театре и т. п. Вот несколько иллюстраций: *Сейчас рождается следующий тип человека, homo ludenus — человек играющий, который может выбирать между альтернативными типами виртуальной реальности, существующей благодаря телевидению, видеорынку, глобальным компьютерным сетям, огромному массиву созданной культуры...* (Г. Малинецкий. От homo sapiens к homo ludens. Знание — сила. 1998) [НКРЯ]; *Но в его спектаклях* (К. С. Станиславского. — Е. М.) — в «Горячем сердце», в «Женитьбе Фигаро», в «Тартюфе» — создавалась та самая «**виртуальная реальность**» (О. Табаков: театр — повышенная зона риска. Театральная жизнь. 28.04.2003) [НКРЯ]; *Фактически Кэрролл изображает виртуальную реальность, знакомую многим современным геймерам* (10 социальных страхов Льюиса Кэрролла. Русский репортер. № 8 (136). 4—11 марта 2010) [НКРЯ].

И лишь спорадически в этот период номинация *виртуальная реальность* использовалась для обозначения именно технологии.

3.3. Реальность как технология: онтологическая лексика в составе техницизмов

Материалы НКРЯ и «Интегрума» показывают, что первоначально (начало нулевых годов) в дискурсе на компьютерные темы стали употребляться такие **техницизмы**, как *шлем виртуальной реальности, очки виртуальной реальности*, в составе которых рассматриваемое нами выражение уже мало походило на философский термин. В дальнейшем, с развитием игровой компьютерной индустрии и техническим совершенствованием визуализации, имитации и под., за термином *виртуальная реальность*, а также за его компактными вариантами — *VR/BP* — утвердилось ещё одно значение, чисто техническое: ‘пользовательский интерфейс, обеспечивающий пользователю цифровую трехмерную среду и эффект реального присутствия в ней’ [ЦО, с. 53]. См., например, характерные контексты, в которых номинация включена в один ряд с обозначениями других технологий: *Особое внимание производители уделяют сегодня инвестициям в создание UC-платформ с использованием искусственного интеллекта (AI), виртуальной реальности (VR) и интернета вещей (IoT)* (Мировой рынок унифицированных коммуникаций (UC): достижения в 2018-м и основные тенденции на 2019 год. 2019) [НКРЯ]; *Реализация стратегии будет базироваться на технологиях искусственного интеллекта и больших данных, телеметрии, виртуальной реальности, Интернета вещей и других* (Кабмин утвердил стратегию цифровой трансформации отрасли строительства и ЖКХ // Парламентская газета. 29.12.2021) [НКРЯ].

С появлением нового значения изменилась и **сочетаемость** термина. В онтологическом значении термин употреблялся (и употребляется до сих пор) в таком словесном окружении, при котором, как правило, реализовывалась метафора пространства: *путешествие в виртуальную реальность, погружение в виртуальную реальность, выйти из виртуальной реальности, застрять ...* и под. В техническом же значении (в английском языке сформировавшемся, по-видимому, на основе метонимического переноса) термин устойчиво используется в сочетании с другими **техницизмами** — в качестве зависимого компонента, имеющего в структуре словосочетания оттенок ‘указание на функцию того, что обозначено главным словом’: *гарнитура виртуальной реальности, системы виртуальной реальности, сервисы и программы виртуальной реальности, инструменты виртуальной реальности, в режиме виртуальной реальности* и, наконец, самое частотное выражение — *технологии виртуальной реальности*. См. также: *В основу технологии положены методы виртуальной реальности, нечеткого структурирования аргументов, трехмерная цветная визуализация и корпоративная память* (Е. Л. Логинов. Новые информационные технологии для контрольной деятельности в сфере государственного и муниципального управления // Информационное общество. 2011) [НКРЯ]. Возможны стали и такие сочетания, как *приложения с поддержкой виртуальной реальности, применение/использование виртуальной реальности* и т. п.

Интересны примеры контекстов, в которых термин *виртуальная реальность* использован как техницизм, а в онтологическом значении, которое когда-то было у него единственное, употреблены уже другие обороты, с опорными словами *среда, мир*: *Практика показывает, что технологии виртуальной реальности погружают человека в синтетическую среду* (Блокчейн как основа формирования дополненной реальности в цифровой экономике. Информационное общество. 2017) [НКРЯ]; *VR — виртуальная реальность, технология, которая позволяет человеку погрузиться в полностью цифровой мир* (Какая она, метавселенная? 12.02.2024 21:01VC.ru) [Интегрум]. Ещё один пример иллюстрирует смысловое различие аббревиатуры *VR* и выражения *виртуальный мир* (синонима номинации *виртуальная реальность* в её первичном значении), что подтверждает факт актуализации именно второго значения термина *виртуальная реальность*: *VR — технология полного погружения в виртуальный мир за счёт иммерсивных устройств...* (Чем различаются технологии погружения в виртуальный мир, 15.11.2023) [АА].

Так *реальность* стала, образно говоря, технологией. На самом деле то же произошло и с *виртуальным миром*. Термин используется сейчас не только в онтологическом смысле, но и для обозначения жанра интер-

нет-сообществ, имеющего форму компьютерно-моделированной среды, находясь в которой можно взаимодействовать друг с другом, пользоваться уже созданными компьютерными объектами или самостоятельно создавать новые [ЦО, с. 11]. Популярно, например, интернет-сообщество, или виртуальный мир, под характерным названием *Second Life* («вторая жизнь») [Там же, с. 56].

Наконец, отметим среди номинаций новейших цифровых технологий появление в XXI веке терминов, в которых также использовано слово *реальность*. Это кальки английских сочетаний, имеющие, как и *виртуальная реальность*, варианты в виде аббревиатур: *дополненная реальность* (*AR* < *Augmented Reality*) ‘технология наложения виртуальных объектов в физическом мире в режиме реального времени’ [ТСТ, с. 48]; *смешанная реальность* (*MR* < *Mixed Reality*), или *гибридная реальность* (< *Hybrid Reality*) ‘сочетание физического и виртуального мира, обеспечивающее взаимодействие между человеком, компьютером и окружающей средой в режиме реального времени’ [ТСТ, с. 57]; *расширенная реальность* (*XR* < *Extended Reality*) — о технологии, совмещающей VR-, AR-, XR- и другие иммерсивные технологии. См.: *Дополненная реальность (AR) станет частью прямой трансляции — благодаря этому некоторые модели из коллекций можно будет увидеть в окружающей зрителей реальности, при использовании смартфона* (Цифровую одежду и 3D-арт представляют на первом гибридном мероприятии в области моды. Известия. 09.06.2020); *Пока нет точных данных, но можно предположить, что создаваемая искусственным интеллектом смешанная реальность воздействует на общественное мнение примерно с той же силой, что и реальные события* (Виртуальные персонажи начинают и выигрывают. Ведомости. 19.12.2021); *Расширенная реальность — это спектр явлений и разработок от «полного реального» до «полного виртуального»* (М. М. Воинов, А. А. Китов, С. Б. Горячкин. Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития. E-Scio. 2020. № 5 (44)) [AA].

Техницизмы, включающие компонент *реальность*, соотносятся между собой как гипонимы по отношению к гиперониму *иммерсивные технологии* (о технологиях погружения). См.: *Безусловно, применение технологий виртуальной (и других смежных видов) реальности позволяет человечеству решать самые разноплановые задачи, начиная со сложного технического обслуживания оборудования, тренировки операторов военной техники, и заканчивая сферой развлечений, видеоиграми, офлайн-активностями на специальных полигонах* (М. М. Воинов, А. А. Китов, С. Б. Горячкин. Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития. E-Scio. 2020. № 5 (44)) [AA]. Таким образом, слово *реальность* оказалось

втянутым в целую серию технических обозначений «семейства технологий», как будто бы вытеснивших онтологический термин *реальность* (об объективном мире) на второй план. Об этом свидетельствует и грамматическое поведение слова: в дискурсе о цифровых технологиях оно может использоваться в **форме множественного числа** (ср.: философский термин *реальность* относится к существительным *Singularia Tantum*). Например: ... *только с широкополосным подключением 5G пользователи нового роутера могут рассчитывать на бесперебойную работу с приложениями виртуальной и дополненной реальности* (Соединяй меня полностью // Коммерсант. 29.06.2020) [НКРЯ]; *XR объединяет реальные и виртуальные реальности: дополненную реальность (AR), дополненную виртуальность (AV), виртуальную реальность (VR) и другие* (Иммерсивные технологии — будущее реального и виртуального опыта, 15.07.2022) [AA].

Новая сочетаемость слова *реальность*, его использование в составе номинаций сферы высоких технологий отражают тот самый **концептуальный сдвиг** в восприятии окружающего, о котором пишут учёные, писатели, обеспокоенные быстро меняющимся техноцентричным, цифроцентричным миром с его удвоением, симуляцией, «перепроизводством реальности», смещением традиционных границ в оппозиции «живое — неживое» и другими гуманитарными рисками. Множащиеся сущности, «реальности» и их «гибриды» (так называемый фиджитал, или киберфизические системы) в итоге отрывают человека от его естественной, заложенной от природы среды — физического, вещного мира. «Машина, техника, та власть, которую она с собой приносит, та быстрота движения, которую она порождает, создают химеры и фантазмы, направляют жизнь человеческую к фикциям, которые производят впечатление наиреальнейших реальностей» [Бердяев, 2017, с. 233]. «Наиреальнейшие реальности» — это выражение Н. А. Бердяева, сказанное сто лет назад (1924), точно передаёт сложившуюся ситуацию современного дня.

В завершение раздела 3 обратим внимание и на «старую» сочетаемость слова *реальность*.

3.4. Real Reality (RR) — новый техницизм?

Реальная реальность — при всей тавтологичности не редкий оборот в публицистической речи, используемый как фигура усиления (дублирующее главное слово прилагательное выполняет роль своеобразного интенсификатора, например: *Образы, персонажи, уклады и действия Вашего фильма — это «реальная» реальность или реальность внутри Вашей головы?* («Остров». Фильм-событие. Фильм-проповедь. РИА Новости. 20.11.2006) [НКРЯ]). Однако в дискурсе о цифровых технологиях оборот выполняет другую функцию. Он, во-первых, терминологизируется, встраиваясь в один

ряд с другими обозначениями, возникшими на базе слова *реальность*, и, во-вторых, реализуя онтологическое значение слова *реальность* (объективный, физический мир), приобретает семантический оттенок ‘слагаемое иммерсивных технологий’. Приведём контексты, подтверждающие это наблюдение, и, кстати, в одном из них (2) автор материала прямо констатирует факт необходимости специального терминологического наименования объективного физического мира в контексте цифровых технологий погружения: (1) *В условиях все ускоряющейся цифровизации экономики и общества в целом специалисты выделяют четыре типа «реальностей»... Во-первых, это RR (Real Reality, **реальная реальность**) — это физический мир, в котором мы с вами живем. Во-вторых, VR... — это технология, которая ограждает пользователя от RR.... В-третьих, AR... — это технология, которая дополняет RR компьютерными изображениями любого рода... В-четвертых, MR... (К. А. Логун, И. В. Рощупкина Бизнес-сценарии использования технологий расширенной реальности на современных производственных предприятиях // Организатор производства. 2020. № 4); (2) *Погружение в сконструированный мир может быть полным или частичным. В первом случае говорят о виртуальной реальности... Во втором — о дополненной... Для обозначения сконструированной реальности в целом... нередко употребляется термин «расширенная реальность»... Что примечательно, приходится также определять и объективную реальность (или «**реальную реальность**») — ее обозначают как RR... (Иммерсивные технологии — будущее реального и виртуального опыта) [AA].**

Так, в современной терминологии высоких технологий появляется новый термин — *RR*, значение которого не сводимо к его расшифровке, как это обычно складывается в отношении аббревиатур: *RR* обозначает элемент иммерсивных технологий (технологий AR, MR, XR), предполагающий обязательную включённость субъекта, при их использовании, в естественную среду объективного физического мира, его активность в ней (в отличие от технологии виртуальной реальности). См. примеры употребления термина в научном дискурсе: *AR — это компьютерно-опосредованная реальность, в которой **RR** дополняется с помощью виртуальных изображений, анимаций, эффектов или титров... MR объединяет реальные и виртуальные элементы: они сосуществуют и взаимодействуют в **RR** (М. М. Волинов, А. А. Китов, С. Б. Горячкин. Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития. E-Scio. 2020. № 5 (44)); [Смешанная реальность] схожа по определению с AR, однако помимо простого размещения изображений и текста поверх **RR**, эта технология направлена на создание среды, в которой пользователь будет обрабатывать объекты, как если бы они были они находились перед ним самом деле MR... (К. А. Ло-*

гун, И. В. Рошупкина Бизнес-сценарии использования технологий расширенной реальности на современных производственных предприятиях. Организатор производства. 2020. № 4) [AA].

Техницизм *RR*, восходящий к обозначению онтологического понятия реальности, «пристраиваясь» к парадигме одноструктурных терминов-гипонимов *VR*, *AR*, *MR*, *XR*, кодирует абсолютно в духе времени отношение к физическому миру, то есть к единственной естественной среде бытования человека, как к понятию, рядоположному техническим понятиям.

Заметим также, что в контекстах, задающих оппозицию «реальность vs виртуальность», в словосочетании *реальная реальность*, а также в синонимичных оборотах с тем же прилагательным оно приобретает новый смысловой оттенок. Имплицитно слово *реальный* выражает признак ‘проявляющийся не в виртуальном пространстве’, который и становится наиболее значимым в дискурсе о роли цифровых технологий в жизни. Вот несколько иллюстраций: *В самом начале апреля визуально-информационная выставка «Cartoons.spb.ru» выйдет из виртуального пространства и начнёт работать в реальном мире... в одном из лучших залов Петербурга...* (fontanka.ru. 14.03.2003) [AA]; *...компьютерные игры создают параллельный мир виртуальной реальности, выходя из которого человек невольно накладывает спроецированную матрицу виртуальности на реальный мир* (Д. Е. Прокудин. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр. Информационное общество. 2013) [НКРЯ]; *Что делать с виртуальной реальностью? Можно погрузиться в нее, сбежав от реального мира...* (Новости. Lenta.ru. 04.07.2019) [Там же]; *Любая, даже очень качественно сделанная виртуальная реальность, не может сравниться с реальным миром: она его упростит или наоборот приукрасит* (Р. Русаков. Держать клиента на расстоянии. Коммерсант. 21.05.2020) [Там же].

Ранее тот же вывод мы формулировали, исследуя оппозицию «реальная личность — виртуальная личность» [Маринова, 2023, с. 65].

4. Заключение = Conclusions

Виртуальная Реальность переживает сегодня
свой второй цикл хайпа, спустя двадцать пять лет
после своего появления.

Герт Ловинк

Итак, в результате исследования мы получили факты из жизни языка, подтверждающие ранее сделанные выводы современных учёных о трансформации представлений о реальном мире, об изменениях в его восприятии в контексте цифровой культуры.

В силу объективных причин, а именно стремительного развития высоких технологий, эта трансформация будет усиливаться, восприятие мира будет всё более перестраиваться и перекраиваться. И, безусловно, человеческий язык — этот верный спутник нашего существования — будет, как в зеркале, отражать все изменения.

Уже сейчас заметно влияние доминирующей идеологии цифрового общества — техноцентризма — на процессы номинации. Лексика онтологической семантики, по природе своей связанной с «Действительностью № 1», используется для создания наименований новых технологий и новых технологизированных понятий («реальная реальность»). Меняется смысловое наполнение слов *реальный*, *реальность* — за счёт появления в их семантической структуре нового оттенка «происходящий, протекающий не в Сети». Ощущается востребованность в обозначении (экспликация) характеризующего признака для действительности, существующей за пределами интернет-пространства, поскольку «генетически первичные, естественные формы бытия обретают гносеологически вторичное прочтение, ставятся в позицию, подчиненную новым... технологиям» [Шкапенко и др., 2022, с. 5]. Концептуальные метафоры восприятия интернет-пространства как параллельной онтологической сущности, созданные на базе слов *реальность*, *действительность*, *пространство*, *среда*, *мир*, *жизнь*, *существование*, *вселенная*, наглядно демонстрируют тот когнитивный механизм, который настраивает сознание воспринимать происходящее в Сети как подобие (версию, копию) реального мира. Нельзя не отметить, наконец, актуализацию атрибутов *смешанный*, *гибридный*, *фиджитал*, *киберфизический* в процессе номинации новых реалий цифрового мира, воплощающих явную тенденцию современных технологий органично, «бесшовно» интегрироваться в физический мир. Перспективы дальнейшего нашего исследования видятся в изучении терминов, связанных с этой тенденцией.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.

Источники и принятые сокращения

1. АА — *Архив авторов*.
2. АЛ — *Толковый словарь русского языка начала XXI века. Актуальная лексика* / под ред. Г. Н. Складневской. — Москва : Эксмо, 2006. — 1136 с.
3. БУС — *Морковкин В. В. Большой универсальный словарь русского языка* / В. В. Морковкин, Г. Ф. Богачёва, Н. М. Луцкая. — Москва : АСТ-Пресс, 2022. — Т. 1—2.
4. *Интегрум* : архив СМИ [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://search.integrum.ru> (дата обращения 11.11.2023).

5. НКРЯ — *Национальный корпус русского языка* [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.ruscorpora.ru> (дата обращения 20.11.2022).

6. НСЗ-90 — *Буцева Т. Н.* Новые слова и значения. Словарь-справочник по материалам прессы и литературы 90-х гг. XX в. / Т. Н. Буцева. — Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2009—2014. — Т. 1—3.

7. ТСТ — *Тематический словарь терминологии цифрового общества RU* : Проспект / Е. В. Маринова, Е. А. Волочек // Альманах Говор. — 2023. — № 8. — С. 1—196. — DOI: 10.48612/govor/r11t-t47t-tm73.

8. ЦО — *Цифровое общество. Словарь-справочник* / Л. С. Киселева, А. А. Семенова. — Москва : Проспект, 2023. — 152 с.

9. CED — *Collins English Dictionary* [Electronic resource]. — Access mode : <https://www.collinsdictionary.com/> (accessed 16.02.2024).

Литература

1. *Бердяев Н. А.* Смысл истории. Новое средневековье / Н. А. Бердяев. — Москва : Канон+, 2017. — 448 с. — ISBN 978-5-8873-030-5.

2. *Волков В. В.* Искусственный «интеллект» и человеческий ум : футуристическая синекдоха и реальность (лингвистический и лингвоментальный аспекты) / В. В. Волков // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия : Теория языка. Семиотика. Семантика. — 2020. — Т. 11. — № 4. — С. 745—759. — DOI: 10.22363/2313-2299-2020-11-4-745-759.

3. *Волков В. В.* «Цифровая цивилизация» : утопия, антиутопия или симулякр? / В. В. Волков, Н. В. Волкова // Гуманитарное знание и духовная безопасность : сб. материалов VII Междунар. научно-практ. конф. — Грозный — Махачкала : Чеченский гос. пед. ун-т ; АЛЕФ, 2020. — С. 67—72. — ISBN 978-5-696-05150-5.

4. *Жижек С.* Киберпространство, или Невыразимая замкнутость бытия [Электронный ресурс] / С. Жижек — Режим доступа : <https://old.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения 22.11.2022).

5. *Клементьева А. А.* К вопросу о функционировании термина *искусственный интеллект* в современном научном и публицистическом дискурсе / А. А. Клементьева // Мир русского слова. — 2022. — № 4. — С. 14—23. — DOI: 10.24412/1811-1629-2022-4-14-23.

6. *Кутырёв В. А.* Чело-век технологий, цивилизация фальшизма / В. А. Кутырёв. — Санкт-Петербург : Алетей, 2022. — 288 с. — ISBN 978-5-00-165476-6.

7. *Ловинк Г.* Критическая теория Интернета / Г. Ловинк. — Москва : Ад Маргинем, 2019. — 304 с. — ISBN 978-5-91103-498-6.

8. *Маринова Е. В.* Виртуальные аналоги реального мира : особенности вербализации в русском языке / Е. В. Маринова // Studia Slavica Hung. — 2022. — № 67 (1) — С. 1—14. — DOI: 10.1556/060.2022.00037.

9. *Маринова Е. В.* Эволюция понятия «виртуальная личность» в цифровую эпоху (социолингвистическое исследование на материале русских текстов) / Е. В. Маринова // Научный диалог. — 2023. — Т. 12. — № 1. — С. 151—169. — DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-151-169.

10. *Пивоваров Д. В.* Виртуальное, виртуал, виртуальная реальность / Д. В. Пивоваров // Современный философский словарь. — Лондон — Минск : Панпринт, 1998. — 1064 с. — ISBN 3-932173-35-X.

11. *Шаев Ю. М.* Виртуальная реальность : Прологомены к онтологии / Ю. М. Шаев. — Москва : УРСС, 2019. — 160 с. — ISBN 978-5-9710-6301-8.

12. Шкапенко Т. М. Есть ли жизни офлайн, или О проблемах номинации неvirtуальной действительности / Т. М. Шкапенко, Н. Б. Милаевская // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. — 2022. — № 3. — С. 3—8. — DOI: 10.20339/PhS.3-22.003.

13. Эко У. Заклятие Сатаны. Хроники текучего общества / У. Эко. — Москва : АСТ, 2018. — 704 с. — ISBN 978-5-86793-683-9.

14. Chalmers David J. Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy / David. J. Chalmers. — New York : W. W. Norton & Company, 2022. — 520 p. — ISBN 9780241320716 520.

15. Lieberman A. Two social lives : How differences between online and offline interaction influence social outcomes / A. Lieberman, J. Schroeder // Current Opinion in Psychology. — 2020. — Vol. 31. — Pp. 16—21. — DOI: 10.1016/j.copsyc.2019.06.022.

Статья поступила в редакцию 17.02.2024,
одобрена после рецензирования 12.03.2024,
подготовлена к публикации 18.03.2024.

Material resources

AA — *Authors archive*. (In Russ.).

AL — *Explanatory dictionary of the Russian language of the beginning of the XXI century. Current vocabulary*. (2006). Moscow: Eksmo. 1136 p. (In Russ.).

BUS — Morkovkin, V. V., Bogacheva, G. F., Lutsкая, N. M. (2022). *The Great Universal Dictionary of the Russian language, 1—2*. Moscow: AST-Press. (In Russ.).

CED — *Collins English Dictionary*. Available at: <https://www.collinsdictionary.com/> (accessed 16.02.2024).

CO — *Digital Society. Dictionary-reference*. (2023). Moscow: Prospekt. 152 p. (In Russ.).

Integrum: media Archive. Available at: <https://search.integrum.ru> (accessed 11.11.2023). (In Russ.).

NKRYa — (= *Natsionalnyy korpus russkogo yazyka*) *Russian National Corpus*. Available at: <http://ruscorpora.ru> (accessed 20.11.2022). (In Russ.).

NSZ-90 — Butseva, T. N. (2009—2014). *New words and meanings. Dictionary-reference book on the materials of the press and literature of the 90s of the XX century, 1—3*. St. Petersburg: Dmitry Bulanin. (In Russ.).

TST — Thematic dictionary of terminology of the digital society RU: Prospekt. (2023). *Almanac Govor*, 8: 1—196. DOI: 10.48612/govor/r11t-t47t-tm73. (In Russ.).

References

Berdyaev, N. A. (2017). *The meaning of history. The New Middle Ages*. Moscow: Canon+. 448 p. ISBN 978-5-8873-030-5. (In Russ.).

Chalmers David, J. (2022). *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company. 520 p. ISBN 9780241320716 520.

Eco, U. (2018). *The curse of Satan. Chronicles of a fluid Society*. Moscow: AST. 704 p. ISBN 978-5-86793-683-9. (In Russ.).

Klementyeva, A. A. (2022). On the question of the functioning of the term artificial intelligence in modern scientific and journalistic discourse. *The world of the Russian word*, 4: 14—23. DOI: 10.24412/1811-1629-2022-4-14-23. (In Russ.).

Kutyrev, V. A. (2022). *Man-the age of technology, the civilization of falsehood*. St. Petersburg: Alethea. 288 p. ISBN 978-5-00-165476-6. (In Russ.).

- Lieberman, A., Schroeder, J. (2020). Two social lives: How differences between online and offline interaction influence social outcomes. *Current Opinion in Psychology*, 31: 16—21. DOI: 10.1016/j.copsyc.2019.06.022.
- Lovink, G. (2019). *Critical theory of the Internet*. Moscow: Ad Marginem. 304 p. ISBN 978-5-91103-498-6. (In Russ.).
- Marinova, E. V. (2023). Evolution of Concept VIRTUAL PERSONALITY in Digital Age (a Sociolinguistic Study based on Russian Texts). *Nauchnyi dialog*, 12 (1): 151—169. DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-151-169. (In Russ.).
- Marinova, E. V. (2022). Virtual analogues of the real world: features of verbalization in the Russian language. *Studia Slavica Hung*, 67 (1): 1—14. DOI: 10.1556/060.2022.00037. (In Russ.).
- Pivovarov, D. V. (1998). Virtual, virtual, virtual reality. In: *Modern philosophical dictionary*. London — Minsk: Panprint. 1064 p. ISBN 3-932173-35-X. (In Russ.).
- Shaev, Yu. M. (2019). *Virtual reality: Prolegomena to ontology*. Moscow: URSS. 160 p. ISBN 978-5-9710-6301-8. (In Russ.).
- Shkapenko, T. M., Milyavskaya, N. B. (2022). Is there life offline, or About the problems of nomination of non-virtual reality. *Philological sciences. Scientific reports of the higher school*, 3: 3—8. DOI: 10.20339/PhS.3-22.003. (In Russ.).
- Volkov, V. V. (2020). Artificial “intelligence” and the human mind: futuristic synecdoche and reality (linguistic and linguistic aspects). *Bulletin of the People's Friendship University of Russia. Series: Theory of Language. Semiotics. Semantics*, 11 (4): 745—759. DOI: 10.22363/2313-2299-2020-11-4-745-759. (In Russ.).
- Volkov, V. V. (2020). “Digital civilization”: utopia, dystopia or simulacrum? In: *Humanitarian knowledge and spiritual security: collection of materials of the VII International Scientific and Practical Conference*. Grozny — Makhachkala: Chechen State Pedagogical University. Univ.; ALEF. 67—72. ISBN 978-5-696-05150-5. (In Russ.).
- Zizek, S. *Cyberspace, or the Inexpressible isolation of being*. Available at: <https://old.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (accessed 11/22/2022). (In Russ.).

*The article was submitted 17.02.2024;
approved after reviewing 12.03.2024;
accepted for publication 18.03.2024.*