



数字范式下现实的多重变化形式

Svetlana L. Urazova

Doctor in Philology, Associate Professor

摘要:

“现实”这一概念已广泛应用于媒体行业，与电子技术测试相关。本文根据这一概念证实了相关术语的合理性，并关注“虚拟现实”（VR）及其变型（增强现实AR；混合现实MR）等概念。三者的应用，完善了影视产品的制作过程，改变了与受众的本质联系。人们将这些术语与科学革命时期产生的概念——“媒体现实”、“屏幕现实”作比较。结果，屏幕采用了多重现实概念，从而影响了个体意识。

本文通过多元科际研究法的历史比较法证明了新术语的合理性：发现“客观现实”及“主观现实”的性质与属性；基于“现实”概念的所有词组便是以这些性质与属性作为基础。R. 笛卡儿（R. Descartes）、J. 柏克莱（J. Berkley）、I. 康德（I. Kant）、I. 费希特（I. Fichte）、F. 黑格尔（F. Hegel）、L. 维根斯坦（L. Wittgenstein）及E. 卡西勒（E. Cassirer）揭露了“现实”概念的本质，且结论获得证实。而在21世纪前十年，科学革命引入了“媒体现实”及“屏幕现实”的概念。

人们已经确定了媒体新细分市场产生的规律，这一规律的本质即为“虚拟现实”及其变型——增强现实及混合现实。法国哲学家让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）认为世界愈发隐匿现实，而沉浸于虚拟之中，这一观点得到了清晰的阐释。“虚拟现实”、“增强现实”及“混合现实”的显著特征影响了个体意识，丰富其想象力，扩大其知识潜能。同时，本文描述了创新科技的广泛应用。

总而言之，本文阐释了创新科技的广泛应用，并指出现代科技和虚拟现实及其变型的应用使个体能够掌握文化及认知过程的现代算法，从而将媒体产业推向改革的新阶段。

客观和主观现实，
媒体现实，
屏幕现实，
虚拟现实，
增强现实和混合
现实

随着数字科技的不断优化（数字科技在第四次工业革命时发展，并带来各类产品的改革），媒体领域及屏幕艺术已成为媒体影像建模的测试基础，这些媒体影像从根本上反映了数字科技条件下一日千里的文明发展进程。其前景趋势包括了不断催生的媒体细分市场，该市场由人工智能（AI）、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和混合现实（MR）测试所主导，其发展考虑了市场实体与媒体产品用户之间的有效互动。在过程变革的背景之下，新型媒体内容应运而生，揭露了形式及符号学方面的区别和非凡，引发对确定多重现实概念的论述，并提出相关差异问题。

历史背景下的现实种类

“现实”（源自拉丁文 *realis*——可触摸的，真实的）这一概念是构建相关新词组的基础，在不同的历史时代背景下，形成由不同专业研究者探讨的各类词汇。“客观现实”及“主观现实”的概念区分如下，前者描述物质世界，即真实现实独立于个体对其理解及感知而存在。后者描述理念的思考过程、感官及情绪感知，是意识的特征；在个体身份认同形成时，对“我”与“非我”的对立模式通过感受、意向、欲望、意图和实现的形式表达出来。不同的历史时代，对这些概念的看法不一而同，而在数字时代，随着信息社会的发展、媒体系统的进步以及社会环境下互联网的诞生与屏幕科技的改进，人们研究了媒体现实与屏幕现实的概念。¹

纵观历史，把现实作为现象来研究，可追溯至古典哲学。首先是柏拉图（Plato）和亚里士多德（Aristotle）的作品。这段时期人们研究的是“人类主体本质及其与客观世界之特殊区别”²，主要考虑的是主观与客观世界的区分问题，构造了人类意识和思考的形式。这一讨论延续至中世纪（唯名论及唯实论之争），且在现代变得更活跃。笛卡儿对此问题的研究较为深入，他认为实质（源自拉丁文

¹ Urazova S.L. Ot "zerkala Nartsissa" k ekrannoy realnosti. TV v kontekste transformatsy tsifrovogo vremeni [From the "mirror of Narcissus" to the screen reality. TV in the context of digital time transformations]. Monografiya/Literatura po kulture i iskusstvu. – Moscow.: Izd-vo "Rusnika", 2013. – 392 p.

² Losev A.F. History of ancient philosophy in summary. – Moscow: Publishing House "Mysl". P. 80.

³ Ibid.

⁴ Wittgenstein L. Logisch-Philosophische Abhandlung. Digital library of philosophy URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000272/st000.shtml> (date of access: 15.09.2018).

⁵ Screen image as the hand-made creation is identified with made movies, TV programs shown in movie theaters and on TV. – Author's note.

⁶ Urazova S.L. Ot "zerkala Nartsissa" k ekrannoy realnosti. TV v kontekste transformatsy tsifrovogo vremeni [From the "mirror of Narcissus" to the screen reality. TV in the context of digital time transformations]. Monografiya/Literatura po kulture i iskusstvu. – Moscow: I zd-vo "Rusnika", 2013. – P. 152.

⁷ Luhmann N. Reality of mass media / Translation from German by A.Yu. Antonovsky – Moscow: Praxis, 2005. – 256 p.

⁸ Citation as per: Mezhev V. M. Idea of culture. Essays of the culture philosophy – Moscow: Progress-Tradition, 2006. P. 257–259.

⁹ Cassirer E. Philosophie der symbolischen Formen. Vol. 1. Language – M.; SPb.: University book, 2001. P.25–26. // Cit.: Digital library on philosophy//URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000754/st000.shtml> (date of access 17.07.2011).

¹⁰ Dictionary of the philosophy terms. – Kemerovo, 2011. P. 135.

substantia——本质) 具有最高度的现实, 可分成精神与物质两大类。柏克莱建构了现实程度的层级——由最高者(上帝)到最低者(“生动的”意念、感觉等)。康德根据感知过程把现实观念分成两类——经验与范畴。费希特谈及现实时认为现实具有自觉意识。黑格尔提出个体外在与内在之间的相互关系问题、对熟思和评价之物看法的真确性问题, 指出“现象是……视觉与存在的合一。”³

分析涉及媒体及影音产品的“现实”概念时, 维根斯坦的说法比较有趣, 因为他认为“⁴ 图像能表达任何建构它本身的现实”, “真实思想的总和即是世界之图像”, “主体不属于世界, 而是世界的边缘。”。这使我们得以宣告客观现实能够以某种形式(例如屏幕图像⁵)重造, 与现实模型等同, 被受众视作媒体现实及/或屏幕现实⁶。德国社会学家尼克拉斯·卢曼(N. Luhmann)写道, 大众媒体“必须区分自我指涉与内外指涉(内在与外在世界), 从而指出与自身不同的现实。”⁷。

哲学家卡西勒(E. Cassirer)的思想实在可贵, 因为他注意到人类用符号表现自身环境的能力。他认为, 人们认知的对象并非事物而是集合关系、永久元素及连接, 而这些都是首先以意识的形式由事物构成的。他重视语言、文字及个体演讲能力, 认为三者均为符号, 并通过符号的形式实现。⁸ 从科学的角度来看, 文化世界为个体在自身建构的世界里提供生活的可能性; 文化世界拥有符号化的本质, 使“主观”和“客观”在构建新内容与帮助建立“我”的概念及对周遭世界的观点时相互碰撞。卡西勒称之为“概念、语言、神话、艺术”、光明之源、观看条件及形式创造之始⁹。虽然当代的哲学词汇字典对“现实”的解释十分笼统, 例如“某事的性质, 与幻象、想象及错觉不同”¹⁰, 应当注意的是, 媒体现实概念由两个词汇单位组成——媒体和现实, 其中媒体包括主要差异, 反映了媒体产品生产者富有创造力的干预作用, 在认知和知识方面

¹¹ Urazova S.L. Shag TV v virtualnyuy realnost kak proyeksiya razvitiya [Step TV into virtual reality as a projection of development] // Vestnik VGIK, 2016, No. 4(30). P. 146–151.

¹² G. I. Ruzavin. Virtuality. New encyclopedia of philosophy. – Electronic library IF RAS // <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH01b7eff9048db8416a128fb7> (date of access: 15.09.2018).

¹³ Dubovitskaya D.A. "Semantics of concept of virtuality within historic and philosophic aspect" // Socio-economic processes, No.3(037), 2012. P.177-182; Dubovitskaya D. A. Creativity of virtuality in contemporary cultural-creative processes. – Abstract of the degree of the candidate of the science of culture // URL: <http://sspu.ru/pages/postgraduate/doc/abstracts/2016/dubovitskaya.pdf> (date of access: 15.09.2018).

¹⁴ Mankovskaya N.B., Motlevsky V.D. Virtual reality / Encyclopedia of the science of culture // URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/ВИРТУАЛЬНАЯ (date of access: 15.09.2018).

¹⁵ Dubovitskaya D.A. Semantika ponyatiya virtualnosti v ramkakh istoriko-filosofskogo aspekta [Semantics of the concept of virtuality within the historical and philosophical aspect]. // Sotsialno-ekonomicheskiye protsessy, № 3(037), 2012. P. 180

修正了社区对于周边世界的看法。换言之，媒体现实是人为制造，是人类在展示周边世界现实时运用一些创新方法与技术手段制造的产品。应当强调的是，媒体现实的创造是所有大众媒体的固有特征，是在解释任何周边世界事件及现象时其生产者的天赋、才能及专业程度的衡量标准。当电影产业出现，而后电视行业崛起时，媒体现实通过屏幕得以实现，从此开启了一种新的沟通方式，导致了现实与屏幕文化的形成。

“虚拟性”一词由来已久，可起源可追溯至十七世纪¹¹。证明“现实”这一概念时，人们便会研究虚拟性（源于拉丁文virtualis——可能性）；人们认为，虚拟性是一种并非真实存在的事物或状态，但在某些条件下出现¹²。杜博维茨卡娅（Dubovitskaya）对“现实”概念的语义学进行了细致的研究¹³。她根据拉丁文词“virtus”研究从古代到其所处时代实现该词的差异范围。在20世纪末与21世纪初，随着计算器技术的迅猛发展，“虚拟性”概念被赋予了众多与数字时代相适应的科学解释。更准确的说法是它是“通过计算器人工制造的环境，能够从内部以观察转变和体验真实情感的方式被渗透和改变。身处于这种新型视听现实内的人，可以与他人以及虚拟角色接触。”¹⁴“虚拟现实”这一概念是由数据视像化及计量生物学技术专家杰伦·拉尼尔（J. Lanier）提出，并将其定义为“一个假想出来的世界，使个体沉浸其中并产生互动的世界。”¹⁵

法国哲学家让·鲍德里亚¹⁶对此现象给出模棱两可的评价，称“虚拟现实”是“不言而喻的矛盾修饰法”¹⁷，因为该词组并不代表“古雅的哲学式虚拟”，而是以虚拟性取代现实，导致“现实与游戏的宇宙”最终毁灭与结束。他不否认“现实影响的存在，真理的影响及客观性的影响”，但强调“现实本身并不存在”，并写道：“我们进入虚拟领域时，若从符号化步入真实，我们持续会在现实以外活动，这

¹⁶ Bodryar Zhan. Paroli. Ot fragmenta k fragment [Passwords. From fragment to fragment] (Mots de passe d'un fragment l'autre - Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / Per. s frants.N.Suslova. - Yekaterinburg: U-Faktoriya, 2006. - 200 p.

¹⁷ Ibid. P. 30.

¹⁸ Ibid. P. 30.

¹⁹ Ibid. P.32/Term "implosion" is justified as "world involvement, induction into the virtual". - Author's note.

²⁰ Bezegova E., Ledgard M.A and others.Virtual Reality and its potential for Europe. - Ecorys. - 67 p.

²¹ Shaken, not stirred: what is mixed reality (MR) and why it should not be confused with VR and AR?//CRN/RE ("IT business"), 18.09.2018//URL.: <https://www.crn.ru/news/detail.php?ID=129171> (date of access: 20.09.2018).

²² Ibid.

种情况下的现实即为毫无虚拟性的现实。”¹⁸一般来说，科学家的预测包含这一事实：虚拟领域的发展“将会导致世界内部的崩坏¹⁹”。此预测已得到证实：媒体市场的不同种类——增强现实（AR）和MR，应用各不相同，亦与其“基础”有所差异，并作为独立的媒体细分市场在“虚拟现实”不断发展的背景下快速发展。

多重现实：主要差异及实际应用

人们认为，在不久以后，虚拟与增强（扩充）现实会走进人类生活的方方面面，因为其优势不仅在于可视化、丰富想象和推动创造力，而且更加实用，有盈利空间，成本较低，且以发展生产为目的。²⁰然而，两者亦有不同。应用VR时，与个体通过特制的头盔、计算机、游戏控制器或智能手机沉浸于虚拟的三维环境。3D及人体进入虚拟环境中的特殊触觉传感器能够加快这一过程。AR用于真实的环境中，这种环境由计算器信息或声音、视频及图形搭建完成。MR则是以不同的方式代表更加复杂的过程——一个体沉浸于虚拟环境之中，体验虚拟与真实世界的互动²¹。专家指出，当我们沉浸于VR世界时所看到的真实世界是到图像和设计环境构建的世界；修正现实通过增加虚拟图像扩大真实世界的图像；MR能让我们看见真实与虚拟对象的交汇点。²²

虽然VR及其变型的细分市场在俄罗斯及国外依然处于初级阶段，但是这些科技的应用范围甚为广泛，以媒体领域尤为明显。具体包括创作电影、动画、广告以及全新叙述形式（讲故事）的新情节；亦包括在游戏产业、不同的艺术领域、软件、教育和教学、娱乐产业、旅游和商业及生产领域最新优化认知模型的应用。

总而言之，值得注意的是，VR的快速成熟创造了独特的虚拟沟通方式，高效且节约成本，旨在提升个体的主观现实。VR使主体-主体与主体-对象以“此时此刻”的模式发生互动。从20世纪末至21世纪初通过

屏幕图像（小工具、计算机、互联网、电视、电影、细胞通讯、社交网络、即时消息程序）进行的人际互动及大众沟通，现已得到进一步发展。VR及其变型为媒体用户提供新信息和富有想象的方式，启发个体行动，使其在其思想里创造文化与认知过程的当代互动模式。

REFERENCES

1. *Bodryyan Zhan*. Paroli. Ot fragmenta k fragment [Passwords. From fragment to fragment] (Mots de passe d'un fragment l'autre — Fayard, 2000; Albin Michel, 2001) / per. s frants. N. Suslova. — Yekaterinburg: U-Faktoriya, 2006. — 200 p.
2. *Dubovitskaya D.A.* Semantika ponyatiya virtualnosti v ramkakh istoriko-filosofskogo aspekta [Semantics of the concept of virtuality within the historical and philosophical aspect] // Sotsialno-ekonomicheskiye protsessy, № 3 (037), 2012. — P. 177–182.
3. *Mankovskaya N.B., Motlevsky V.D.* Virtualnaya realnost / Entsiklopediya kulturologii [Virtual Reality / Encyclopedia of Culturology] // URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/VIRTUALNAYA (data obrashcheniya: 15.09.2018).
4. *Mezhuyev V.M.* Ideya kultury. Ocherki po filosofii kultury [The idea of culture. Essays on the philosophy of culture]. — M.: Progress-Traditsiya, 2006. — 408 p.
5. *Novikova A.A.* Televizionnaya realnost: ekrannaya interpretatsiya deystvitelnosti [Television reality: screen interpretation of reality]. [Tekst]. A.A. Novikova; Nats.issled. un-t "Vysshaya shkola ekonomiki". — M.: ID Vyshey shkoly ekonomiki, 2013. — 226 p.
6. *Urazova S.L.* Ot "zerkala Nartsissa" k ekrannoy realnosti. TV v kontekste transformatsy tsifrovogo vremeni [From the "mirror of Narcissus" to the screen reality. TV in the context of digital time transformations]: monografiya/Literatura po kulture i iskusstvu. — M.: Izd-vo "Rusnika", 2013. — 392 p.
7. *Urazova S.L.* Shag TV v virtualnuyu realnost kak proyektsiya razvitiya [Step TV into virtual reality as a projection of development] // Vestnik VGIK, 2016, № 4 (30). — P. 146–151.
8. *Bezegova E., Ledgard M.A and others.* Virtual Reality and its potential for Europe. — Ecorys. — 67 p.
9. *Krokos E., Plaisant C., Varshney A.* Virtual memory palaces: immersion aids recall // Virtual Reality. Jan 1, 2018. Springer Nature. — P. 1–15.

Multivariance of Reality in the Digital Paradigm

Svetlana L. Urazova

Doctor in Philology, Associate Professor

UDC 654.197.001.33

ABSTRACT: The article substantiates terms based on the concept of “reality”, which began to be used in the media and in connection with the testing of digital technologies. Attention is focused on “virtual reality” (VR) and its varieties (Augmented Reality, AR; Mixed Reality, MR). Their application corrects approaches to the production of film and television products, changes the immanent connection with audience. Terms are compared with the concepts of “media reality”, “screen reality”, introduced into the scientific revolution. As a result, the screen adapts multireality, which affects the consciousness of the individual.

The author uses the historical-comparative method in the interdisciplinary approach to the justification of new terms: the properties and attributes of the concepts “objective reality” and “subjective reality” are identified, which are basic for all word combinations formulated on the basis of the concept of “reality”. The contribution of the creation of R. Descartes, J. Berkley, I. Kant, I. Fichte, F. Hegel, L. Wittgenstein, and E. Cassirer to the disclosure of the essence of the concept “reality” is substantiated. An analysis of the concepts of “media reality” and “screen reality”, introduced into the scientific revolution in the first decade of the 21st century.

The regularity of introducing a new segment of the media market is determined, the essence of which is the formats of “virtual reality” and its varieties — augmented and mixed reality. The judgments of the French philosopher Jean Baudrillard, who believed that the world is moving toward the disappearance of the real and immersion in virtuality, are sorted out. The distinctive features of “virtual reality”, “augmented reality” and “mixed reality”, which influence the consciousness of the individual, expand his imagination and knowledge potential. A wide scope of applications of innovative technologies is also indicated.

In conclusion, a wide range of applications of innovative technologies is indicated. It is specified that modern technologies and the use of virtual reality with its varieties provide the individual with mastering of the modern algorithm of cultural and cognitive processes, transfer the media industry to a new stage of reforming.

KEY WORDS: objective and subjective reality, media reality, screen reality, Virtual Reality, Augmented & Mixed Reality