

М.П. КОНЦЕВОЙ

Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина

РАСШИРЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КОММУНИКАЦИИ В METAVERSE

В рассматриваемом контексте Web 3.0 понимается как процесс и результат перехода на очередной технологический уровень развития цифровых технологий, новое качество которого возникает в результате системного синтеза множества технологических новаций. MetaVerse понимается как процесс и результат освоения Web 3.0 человеком и социумом (коммуникативного, культурного, языкового, социального, личностного, образовательного, ценностного, художественного, экономического и др.). Данное освоение, в процессе которого происходит неизбежное трансформирование человека, его мира и его образовательной адаптации к этому миру, представляет собой объективный процесс (глубокий, необходимый, латентный). Данный процесс (ни в коем случае не сводимый к поверхностным плановым экспериментам и попыткам отдельных социально-экономических групп взять его под контроль), является серьезным вызовом для системы образования и требует ответственного и своевременного педагогического осмысления с позиции.

Важно отметить, что разговор о расширенной реальности обретает смысл только с позиции самой расширенной реальности [1]. С позиции же реальности (охватывающей всё вообще, как объективное и субъективное) говорить о её расширении также бессмысленно, как говорить о живом с точки зрения мертвого, говорить о культуре с точки зрения природы, о поэзии с точки зрения прозы). Таким образом, обсуждение расширенной реальности коммуникации в MetaVerse фундируется на способе рассмотрения изнутри MetaVerse, а не извне (не из Meat World (мясного мира), как обозначается в имманентной терминологии MetaVerse, константная по отношению к ней традиционная реальность). Фундирующий коммуникацию в MetaVerse феномен расширенной реальности (Extended Reality) может быть понят как интегральный концепт, который объединяет константные и виртуальные реальности: дополненную реальность (Augmented Reality), виртуальную реальность (Virtual Reality), смешанную реальность (Mixed Reality), погружающую реальность (Immersive reality). Такое расширение коммуникации радикально трансформирует все прочие её базисные элементы (предмет, цели, средства, содержание), а также характеристики процессуальности (темп, ритм, локальность, интенциональность, хронотоп и др.) [2].

Психологической основой такого рассмотрения являются сформулированные Л.С. Выготским законы «общего эмоционального знака» (всякое чувство, всякая эмоция стремятся воплотиться в образы, соответствующие этому чувству) и «эмоциональной реальности фантазии (независимо от того, реальна или нереальна действительность, воздействующая на человека, эмоция, связанная с этим воздействием, всегда реальна). Как показывают исследования, для digital native (цифровых аборигенов) не просто сама цифра естественна, а естественно именно единство цифровой и материальной сторон мира; и им нравятся те продукты, что живут на обеих сторонах IoE (Internet of everything, интернета всего). Важной проблемой такого рассмотрения является отсутствие адекватного языка, что существенным образом препятствует не только получению верных инструментальных ответов, но затрудняет даже возможность эффективного вопрошания, постановку грамотных вопросов, как необходимую предпосылку получения верных ответов. Так, в MetaVerse уже невозможно в структуре коммуникации просто выделять её субъектов в ситуации, когда наряду с представленностью в коммуникации субъектности человека, функционально и независимо действуют также его цифровые двойники, медиароботы и виртуальные репрезентации, наделенные искусственным интеллектом аватары, акторы и агенты различных аспектов расширенной цифровой реальности, субъектность которых достаточно проблематична или вовсе отсутствует. Однако, все они воспринимаются человеком как полноценные участники коммуникации. Психолингвистические основания данной позиции во многом имеют компенсаторные механизмы персонификации (олицетворения, приписывания свойств человеческой психики внешним феноменам действительности) и переноса (бессознательного перемещения ранее пережитого опыта в отношении одного лица, на другое лицо или объект). Следует отметить, что, если виртуальный актер предупреждает человека о своей виртуальности, человек всё равно очень легко одушевляет его и приписывает ему человеческие свойства. И это, вероятно, есть следствие глубоких и не устранимых биологических механизмов. Психологически утрата способности к различению в партнере по диалогу человека и виртуального собеседника обусловлена тем, что психика человека является проективной. Это, в частности, обуславливает восприятие внутреннего как приходящего извне. Определенное содержание психики проецируется на внешние реалии, в том числе коммуникативные. Сам же человек склонен считать, что его собеседники таковы, какими он их себе воображает. Собственные мысли, чувства, переживания люди спонтанно и бессознательно переносят на программных речевых и коммуникативных агентов [3]. В основе механизмов персонификации, проекции и переноса

лежат особенности языков номинативного строя, фундаментально противопоставляющих активного субъекта и пассивный объект. Вся языковая картина мира является результатом такого противопоставления. Лингвистически это выражается в метафоричности языка, как его универсалии. Будучи, важнейшим эвристичным инструментом познания (в том числе научного) метафора, особенно в ситуации её некритичного использования, может вводить в заблуждение. В данном случае, понимание расширенной коммуникации в MetaVerse может потребовать смены психолингвистической метамоделю самого языка. Для преодоления логической ошибки категоризации коммуникативных реалий в MetaVerse предлагается использовать инструментарий языков эргативного строя [4]. Инструментарий языков эргативного строя, в грамматике которых доминирует противопоставление субъекта объекту, проводимое в языках номинативного строя, а противопоставление агенса (производителя действия) и пациенса (носителя действия). Эргативный падеж кодирует агенса при переходном глаголе, указывая источник направленного действия. В языках номинативного строя, близким к эргативу является творительный падеж, который на латинском языке именуется *casus instrumentalis* (инструментатив, инструменталис) и обозначает орудие, инструмент, которым и является агенс, воздействующий на другие объекты или производящий определённые действия.

Список использованных источников

1. Концевой М. П., Концевая Г. М. Сетевые иммерсивные технологии в инклюзивном образовании // Теория и практика дистанционного обучения учащихся и молодежи с ограниченными возможностями здоровья : материалы VII Всероссийской научно-практической интернет-конференции, – Кемерово, 2019. – С. 184–187.
2. Концевой, М. П. Semantic Web в категориальном поле виртуальности / М. П. Концевой // Коммуникативное пространство и информационное поле в языке и речевой деятельности : сборник материалов Респ. науч.-практ. конференции, 12.04.2018 года, г. Брест. – Брест : БрГУ имени А. С. Пушкина, 2018. – С. 70–74.
3. Takahashi D. Craig Donato interview: How Roblox navigates brands, UGC, and the metaverse / Dean Takahashi // VentureBeat [Electronic resource] – Mode of access: <https://venturebeat.com/2022/04/23/craig-donato-interview-how-roblox-navigates-brands-ugc-and-the-metaverse/> – Date of access: 23.04.2022.
4. Концевая Г.М., Концевой М.П. Феномен «Медиаробота» в логической ловушке номинативных метафор // Медиа и власть: власть медиа: материалы Межд. науч-обр. кон., Казань, 10.11.2020 г. Казань: Изд. Казанского ун-та, 2020. – С. 154–159.