

Елена Вячеславовна Маринова, д. филол. н.
Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова,
Нижний Новгород, Россия
э-почта: marinova@list.ru

Elena Vyacheslavovna Marinova, Dr. of Sc.
(Philology)
Nizhny Novgorod State Linguistic University,
Nizhny Novgorod, Russia
e-mail: marinova@list.ru

НОВЫЕ СМЫСЛЫ СЛОВА «РЕАЛЬНЫЙ» В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Семантические сдвиги онтологической лексики обусловлены ведущей идеологией цифрового мира – техноцентризмом. В семантике слова *реальный* актуализируется признак ‘не виртуальный’, а прежняя оппозиция «реальный – подлинный» оказывается нерелевантной.

Ключевые слова: русский язык; техноцентризм; семантический сдвиг; онтологическая лексика; цифровая эпоха.

NEW MEANINGS OF THE WORD "REALNY" (REAL) IN THE CONTEXT OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Semantic shifts in ontological vocabulary are caused by the leading ideology of the digital world – technocentrism. In the semantics of the word *realny* (real), the feature ‘not virtual’ is actualized, and the previous opposition "real – authentic" turns out to be irrelevant.

Key words: Russian language; technocentrism; semantic shift; ontological vocabulary; digital age.

В данной работе представлен фрагмент нашего исследования, посвящённого языковой картине мира в цифровую эпоху. Рассматриваются, в частности, семантические сдвиги слов **онтологической семантики**. Так, например, слова *мир, жизнь, существование, действительность, бытие, реальность, среда, пространство* в сочетании с прилагательными *виртуальный* или *цифровой* (языковыми маркерами новых глобальных изменений человеческой цивилизации после цифровой революции) обозначают искусственно создаваемую специальными электронными устройствами синтетическую среду, которая осмысливается как некий аналог (копия, версия) физического мира. Термин *виртуальная реальность* и подобные передают таким образом идею новой сферы существования и деятельности человека, опосредованной техникой. Так проявляется влияние ведущей идеологии цифровой эпохи – техноцентризма.

Ещё более радикальный семантический сдвиг, на наш взгляд, наблюдается в том случае, когда некоторые устоявшиеся в контексте цифровых технологий номинации (*виртуальная реальность, виртуальный мир*) используются уже не в онтологическом, философском смысле, а как **техницизмы**. К примеру, сочетание *вирту-*

альная реальность обозначает одну из иммерсивных технологий, а именно создание цифровой трехмерной среды с эффектом полного погружения в неё с помощью специальных, задействующих все органы чувств устройств (шлем или очки, контроллеры, перчатки, всенаправленная беговая дорожка, наушники и др.) [1]. Термин *виртуальный мир* используется как как обозначение жанра интернет-сообществ [2, с. 11].

В фокусе нашего внимания оказалось также выражение *реальная реальность*, которое в техническом дискурсе (исследовались тексты на тему иммерсивных технологий, находящиеся в открытом доступе в интернете) замещается аббревиатурой *RR*, встраиваясь таким образом в один ряд с другими сокращёнными обозначениями новейших технологий: *VR* (< *Virtual Reality* 'виртуальная реальность'), *AR* (< *Augmented Reality* 'дополненная реальность'), *MR* (< *Mixed Reality* 'смешанная реальность'), *XR* (< *Extended Reality* 'расширенная реальность'). Однако значение *RR* 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: 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. URL: <https://clck.ru/3GgSos>); *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 находились перед ним на самом деле... (К. А. Логун, И. В. Рощупкина Бизнес-сценарии использования технологий расширенной реальности на современных производственных предприятиях. Организатор производства. 2020. № 4).

Техницизм *RR*, восходящий к обозначению онтологического понятия реальности, «пристраиваясь» к парадигме одноструктурных терминов-гипонимов *VR*, *AR*, *MR*, *XR*, кодирует отношение к физическому миру, т. е. к единственной естественной среде бытования человека, как к понятию, рядоположному техническим понятиям. И если в доцифровую эпоху выражение *реальная реальность* (кстати, при всей тавтологичности не редкий оборот в публицистической речи, согласно НКРЯ – «Национальному корпусу русского языка») использовалось как фигура усиления: прилагательное, дублируя главное слово, выполняло роль своеобразного интенсификатора, напр.: *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), то 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'.

Абсолютно в духе времени меняется и значение слова *реальный*: оно приобретает новый смысловой оттенок, имплицитно выражая признак ‘проявляющийся не в виртуальном пространстве’, который и становится наиболее значимым в дискурсе о роли цифровых технологий в жизни. См., напр.: ... 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. НКРЯ).

Указанный смысловой оттенок прилагательное проявляет и в актуальной для цифровой культуры оппозиции «реальная личность – виртуальная личность». См.: *С появлением блогов... человек как бы имеет два воплощения: то, что он представляет себя как реальная личность, во всем многообразии качеств и черт характера, и то, что объективируется в блоге, то есть виртуальная личность* (Я. Н. Засурский. Особенности современной коммуникации. 2007. НКРЯ).

По данным НКРЯ, ранее выражение *реальная личность* использовалось в фигуре противопоставления по отношению к обороту *вымышленная личность* или же словам *мистификация, миф, легенда, призрак, псевдоним* и др. Значимой была оппозиция «реальный – мнимый, не подлинный». В современную эпоху прежняя оппозиция не релевантна. Главным оказывается противопоставление «проявляющийся в физическом мире – проявляющийся в виртуальном пространстве», или, иными словами, «офлайн vs онлайн». Эти смыслы органично вписываются в общее концептуальное поле «двоемирия» цифровой эпохи.

В дальнейшем предполагается рассмотреть изменения в семантике некоторых других слова онтологической лексики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маринова Е. В., Волочек Е. А. Тематический словарь терминологии цифрового общества RU: Проспект. СПб. : Редакция альманаха «Говор», 2023. 196 с.
2. Киселёва Л.С., Семёнова А. А. Цифровое общество. Словарь-справочник М. : Проспект, 2023. 152 с.