

КОМПЬЮТЕРНАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЕЕ ИНТЕГРАЦИЯ В СОВРЕМЕННУЮ КУЛЬТУРУ

Д. А. Куликович

*Белорусский государственный университет,
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь,
truekirashigada@gmail.com*

Научный руководитель – Д. Н. Гиргель, старший преподаватель

В работе исследуется категория «компьютерной виртуальной реальности», ее история и связь с культурой; подробно анализируются актуальные примеры использования технологий виртуальной реальности в социокультурном пространстве.

Ключевые слова: виртуальная реальность; компьютерная виртуальная реальность; метавселенные; симулякр; симуляция; виртуальные аватары.

COMPUTER VIRTUAL REALITY AND ITS INTEGRATION IN MODERN CULTURE

D. A. Kulikovich

*Belarusian State University,
9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: D. A. Kulikovich (truekirashigada@gmail.com)*

Research advisor – D. N. Girgel, Senior Lecturer

The paper explores the category of «computer virtual reality», its history and connection with culture; then relevant examples of the uses of virtual reality technologies in the socio-cultural space are analyzed in detail.

Key words: virtual reality; computer virtual reality; Metaverse; simulacrum; simulation; virtual avatars.

Концепт «виртуальной реальности» эволюционировал и видоизменялся на протяжении двух с половиной тысячелетий. Уже у Платона в его «Мифе о пещере» мы видим сравнение подлинного мира идей и иллюзорной, «виртуальной» действительности. Впоследствии идея виртуальности рассматривалась в трудах Аристотеля, Фомы Аквинского и Рене Декарта. Их всех объединяло понимание виртуальности как некоего отличного от реальности бытия.

Отталкиваясь от этого, можно сказать, что вся человеческая культура построена на принципах виртуальной реальности. Она воспроизводит действительность в тех или иных формах, а по существу сводится к трем основным проявлениям: *симулякрам* – псевдопредметам, имеющим большую или меньшую символическую значимость; *симуляциям* – псевдодействиям, символически имитирующим утилитарные функциональные действия; и *построению мифологического мира*, в котором все внутренние связи есть имитация социальных связей мира человеческого [1].

Бурное развитие информационных технологий конца XX начала XXI века привело к цифровизации человеческой деятельности. Так в массовом сознании термин «виртуальная реальность» стал ассоциироваться именно с компьютерными технологиями. В целях нашего исследования используется следующее определение: «Виртуальная реальность – искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попад в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты с другими людьми и с искусственными персонажами» [2]. Компьютерная виртуальная реальность – новый канал воспроизводства мифологического мира и более совершенный инструмент игры в симулякры и симуляцию.

Актуальным примером компьютерной виртуальной реальности являются «*метавселенные*» – постоянно действующие виртуальные пространства, в которых люди могут взаимодействовать с окружающей средой и другими пользователями через свои аватары. Упрощенные копии реально существующих объектов, вроде мебели или еды, являются *симулякрами*; прикасаясь к виртуальной двери, аватар пользователя участвует в *симуляции* ее открытия; наконец, система социальных взаимодействий в метавселенных *выстраивается на* системе коммуникации в реальном мире (люди переговариваются при помощи голосового чата, используют жестикуляцию, производят определенные движения). Благодаря современному VR-оборудованию для полного погружения реальность, создаваемая метавселенными, воспринимается максимально аутентично. Постепенно это оборудование становится доступнее для обычного пользователя. Согласно исследованию компании «Gartner», к 2026 году 25 % людей во всем мире будут проводить не менее одного часа в день в метавселенной для цифровой активности, включая работу, покупки, образование, социальное взаимодействие или развлечения [3].

Локальные виртуальные реальности развиваются в таком же быстром темпе. Например, в 2020 году жительница Южной Кореи Джан Джи Сун при помощи VR-технологий смогла пообщаться со своей дочерью Найон, которая умерла в возрасте семи лет от лейкемии. Команда программистов

создавала виртуальный образ девочки на протяжении восьми месяцев. Для моделирования движений Найон были записаны движения ребенка-актера; также разработчики воссоздали реальный голос умершей девочки. В качестве места встречи Джан Джи Сун и ее дочери в виртуальной реальности был смоделирован городской парк, в котором та любила гулять. Во время сессии женщина не могла сдерживать эмоций, как и ее родственники – модель, *симулякр* Найон выглядела и вела себя почти как настоящая девочка [4]. Этот случай является демонстрацией того, как сюжеты фантастических произведений понемногу воплощаются в жизнь с помощью современных технологий. Вместе с этим возникает огромное количество философских и этических вопросов, на которые человечеству еще предстоит ответить.

Виртуальные реальности видеоигрового типа, не предусматривающие полное погружение, также оказывают значительное влияние на современное социокультурное пространство. Так, в 2022 году британский певец Элтон Джон запустил собственный виртуальный мир «Beyond the Yellow Brick Road» на платформе Roblox, в который были интегрированы интерактивные задания по мотивам хитов артиста и викторины. В виртуальном мире также прошел 10-минутный концерт Элтона Джона с любимыми композициями артиста. Платформа Roblox представила коллекцию скинов (образов для виртуального аватара), вдохновленных образами певца. При помощи технологий виртуальной реальности на музыкальных концертах могут присутствовать фанаты со всего мира, причем не в качестве безликих зрителей, а как полноценные участники события, чьи аватары стоят в толпе таких же фанатов перед виртуальной сценой, на которой вживую выступает аватар их любимого музыканта. Такого рода мероприятия служат для построения новой, «виртуальной» культуры, построенной на наследии реального мира.

Не менее интересный эксперимент «перехода в виртуальность» был проведен Большим драматическим театром имени Г. А. Товстоногова (Санкт-Петербург). 15 декабря 2020 года на сцене виртуального БДТ был поставлен Minecraft-спектакль «Недоросль» режиссера Эдгара Закаряна и художника-архитектора Андрея Воронова. Посетители могли посмотреть спектакль и погулять по виртуальному БДТ. Зрители без аккаунта Minecraft смогли увидеть прямую трансляцию спектакля из виртуального БДТ на странице театра в YouTube. Роли исполняли настоящие актеры, использовавшие виртуальные аватары. Несмотря на большую задержку, вызванную техническими неполадками, зрители очень тепло приняли постановку. Даже с небольшими ресурсами театру удалось создать *симуляцию* настоящей театральной постановки. Это достаточно интересный пример «цифровизации» элитарной культуры.

В 2023 году одна из самых обсуждаемых новостей в СМИ – продвинутые нейросетевые модели. Локальные компьютерные виртуальные реальности (чаще всего – видеоигры) обладают конечным количеством интерактивных объектов. Их можно сравнить с книгой: какой бы толстой она ни была, страницы с текстом когда-нибудь закончатся. Но при интеграции нейросетевой модели в компьютерную виртуальность появляется возможность бесконечно создавать новые возможности для взаимодействия. Например, интернет-пользователь под никнеймом «Bloc» создал модификацию для стратегической ролевой игры Mount & Blade II: Bannerlord, позволяющую местным неигровым персонажам осмысленно отвечать на текстовые вопросы. Они могут кратко рассказать о себе и окружении, имеют представление о географии игрового мира и реагируют на репутацию игрока (позитивную или негативную) – все реплики также озвучиваются при помощи нейросети. У несюжетных персонажей в Mount & Blade нет прописанной истории: нейросеть генерирует их характер в соответствии с социальной ролью [5]. Соответственно, уже сейчас мы можем говорить о самодостаточных компьютерных реальностях, способных реагировать на действия человека незапрограммированным, естественным путем.

Виртуальные компьютерные реальности обладают и негативным потенциалом. Например, при неправильной работе программного обеспечения VR-аксессуаров у пользователей возникает кинетоз – болезнь движения, повсеместно называемая «морской болезнью». Несовпадение движения глаз и остального тела может привести к головокружению и даже рвоте. Кроме того, при обсуждении виртуальной реальности неизменно поднимаются вопросы игровой зависимости и цифровой жестокости, которые становятся лишь сложнее при переносе их на виртуальную реальность полного погружения.

Таким образом, категория виртуальности с момента своего появления развивалась параллельно цивилизации и культуре. Современное определение «виртуальной реальности» неотделимо от компьютерных технологий. Набирающие популярность «метавселенные» можно назвать эталонным примером компьютерных виртуальных реальностей. Создание правдоподобных симуляций людей, считавшееся научной фантастикой, уже возможно с современными VR-технологиями. Компьютерные виртуальные реальности используются как площадки для творческой деятельности, и нередко такие площадки создаются даже с ограниченными ресурсами. Нейросети уже используются для превращения видеоигр в самостоятельные компьютерные реальности. Негативный потенциал виртуальной реальности также заслуживает внимания.

На основе вышеперечисленных примеров можно утверждать, что компьютерная виртуальная реальность стала неотъемлемой частью совре-

менной культуры. Будь то социальная рутина, музыкальные выступления, театральные постановки или ролевые игры, все они постепенно воспроизводятся в виртуальности; сам процесс виртуализации превратился из любопытной диковинки в стабильный вектор трансформации общества. Нельзя точно утверждать, к чему приведет текущий скачок технологий, но вполне возможно, что в будущем большая часть нашей деятельности, как рабочей, так и творческой, будет сосредоточена именно в компьютерной виртуальности, почти неотличимой от действительности. Поэтому нам стоит уже сейчас задуматься о тех вопросах и проблемах, которые она поставит перед нами.

Библиографические ссылки

1. *Флиер А. Я.* Культура как виртуальная реальность [Текст] // Обсерватория культуры. 2006. № 2. С. 23.
2. *Маньковская И. Б., Мотлевский В. Д.* Виртуальная реальность // Культурология XX век. Энциклопедия. СПб., 1998.
3. Gartner Predicts 25 % of People Will Spend At Least One Hour Per Day in the Metaverse by 2026 [Electronic resource]. URL: https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-02-07-gartner-predicts-25-percent-of-people-will-spend-at-least-one-hour-per-day-in-the-metaverse-by-2026?utm_source=ixbtcom (data of access: 15.04.2023).
4. Кореянке устроили VR-свидание с умершей дочерью – Naked Science [Электронный ресурс]. URL: <https://naked-science.ru/article/hi-tech/koreyanke-ustroili-vr-svidanie-s-umershej-docheryu> (дата обращения: 15.04.2023).
5. New Mount And Blade 2: Bannerlord Mod Features ChatGPT-Like AI [Electronic resource]. URL: <https://xputer.com/news/games/mount-and-blade-2-bannerlord-mod/> (data of access: 15.04.2023).