

УДК: 141; 1(091)

С. В. Герасимов

Санкт-Петербургский государственный экономический университет

ТРАЕКТОРИИ РАЗВИТИЯ КОНЦЕПТОВ РЕАЛЬНОСТИ

Рассматриваются идеи и принципы развития концептов реальности, возникновение основных онтологических дискурсов, сформировавших современное пространство концептосферы. С помощью последовательного анализа систем описания и восприятия реальности делается попытка выяснить логику эволюции понятия «реальность». Траектория онтологической мысли в процессе описания действительности эволюционировала от поиска связи сущностей и событий в начале первого тысячелетия к сложнейшим системам и многоуровневым динамическим концептам XXI в. Общей целью исследования является попытка проследить формирование концептосферы через концепт «реальности» и «социальной реальности», проследить основные законы, формирующие концепции реальности, их и различие тождественность в разных системах описания.

Реальность, концепт реальности, коммуникация, социальная реальность, онтология, векторы реальности, событийная реальность

Современные концепции реальности представляют собой сложные взаимосвязанные системы, которые включают в себя различные процессы, проходящие как во времени, так и различных пространствах: виртуальных, реальных, социальных и прочих. В частности, необходимо рассмотреть связь современного концепта социальной реальности с факторами, влияющими на ее образование, развитие, взаимодействие с действительностью и другими реальностями. Для решения поставленной задачи предполагается проследить формирование концепта реальности от дихотомии «идеи–вещи» к более сложным многовекторным пространствам, принимая во внимание решающее влияние динамически развивающегося человека и социума. Также необходимо исследовать взаимное влияние концепта реальности и культуры как общего цивилизационного опыта, создание моделей реальности, их верификации и реификации в социуме. Для полного понимания современной концептосферы целесообразно рассмотреть последовательность философских идей в историческом пространстве, исследовать траектории развития современной концептосферы через понятия «реальность» и «социальная реальность» от одновекторного пространства первых описаний, характерных для Древнего мира, до сложносоставных пространств современности.

Процесс формирования концепта «реальность». Рубежные события в истории философии. Концепт реальности развивался в двух направлениях, уходящих корнями в Древний мир и античность. Одно из них основывалось на единстве общей идеи, составными частями которой являются события и сущности, регистрируемые в действительности. Другое направление в общих чертах предполагало мир как набор вещей, расположенных в пространстве, перемещающихся и взаимодействующих в течение времени.

Для определения особенностей социальной реальности стоит отметить несколько исторических эпизодов, отразившихся на современных системах описания реальности.

1. Отсчет социальной составляющей, возможно, стоит начать с ключевой антропоцентрической концепции Протагора «человек есть мера всем вещам» (Платон, Теэтет 152a).

2. С другой стороны, на современное постсекулярное пространство оказало большое давление развитие христианской средневековой философии, которое создало универсальный концепт реальности, синтезирующий мир вещей и идей. «Дефиниция объемлет родовые, но не индивидуальные основания» [1, с. 335]. Строится концепт роли человека и социума в пространстве между Богом и вещами и критика его «бестелесных существ в телесной среде» [2, с. 88] в XVIII в.

3. Существенную роль в построении современных концептов, вероятно, играют споры между номиналистами и реалистами, продолжающиеся до XX в. Их развивают многие философские школы, создается оппозиция функционально-описательного и нормативно-указательного методов в философии.

С точки зрения логики социальной реальности ее формирование происходит через противопоставление предельного предиката – Бога, предельному субъекту – конкретной вещи. Этот дискурс создает проблемное поле онтологии концепта реальности и выясняет в соответствии со своей эпохой, насколько уникальны первичные сущности и события в возможных мирах, насколько возможно объединить их каким-либо общим описанием или тождественностью десигнации, независимой от миров.

С точки зрения методологии вопроса функционально-описательный подход рассматривает современную концепцию как существование в каждой реальности некой крайней общей сущности, не связанной с другими мирами. Это можно проиллюстрировать на примере создания религиозных, художественных, особенно фэнтезийных произведений, где периодически появляются свои эксклюзивные логики, десигнаторы и предикаты. В каждом таком мире действуют свои правила. Зрители или читатели моментально вычисляют малейшую фальшь в тексте, поведении, описании этого мира, сразу проявляются гневные реакции членов сообщества на каждую такую ошибку создателей. Например, в обсуждениях, социальных сетях или в форме смеха в кинотеатрах.

Нормативно-указательный подход определяет и описывает сущности в процессе анализа (в зависимости от способа анализа и уровня развития бэкграунда подобного исследования) [3, с. 114–138]. Несмотря на более утонченные способы выяснения координат описания реальности [4], они сводятся до противостояния идеального и реального [5, с. 141]. Растет роль наблюдателя в системе, человека и сообщества. Это формирует ноуменальную и феноменальную реальности как результат осмысления событий и сущностей [6, с. 199].

Развитие и противостояние аналитической и континентальной философских школ. Развитие описанного дискурса отражается на развитии двух школ: аналитической и континентальной. Аналитическую философию, представленную в основном Фреге, Расселом и Муром, характеризует противодействие гегельянским [7] и другим идеалистическим направлениям мысли. В своей радикальной форме аналитическая философия во взгляде на реальность пользуется вилкой Юма. «Все объекты, доступные человеческому разуму или исследованию, по природе своей могут быть разделены на два вида, а именно на отношения между идеями и факты» [8].

Континентальная философия представлена Гегелем, Марксом, Кьеркегором, Деррида, Фуко, Лиотаром, Ницше, Гуссерлем, Хайдеггером, Сартром, Гадамером, Бадью и мн. др. Это направление содержит иную концепцию реальности, оппозиционную аналитической

философии. Основные идеи континентальной философии представлены гегелевским идеализмом, марксизмом, критической франкфуртской школой и Хабермасом, экзистенциализмом, герменевтикой, феноменологией, структурализмом, модернизмом и постмодернизмом. Таким образом, континентальная философия представляет собой интегральный тренд, содержащий в своем составе многовекторное пространство, породившее напряжение внутри континентальной философии, связанное с описанием реальности.

Термин «реальность» использовался как результат определенного опыта, в том числе и группового согласия, коллективной точки зрения. При этом реальность выступала в роли первичной сущности по Аристотелю, остенсивно, как «вот она – реальность». Гегель усматривал в связи между «идеальным» и «реальным» элемент переноса смыслов, а за ним и переноса свойств. Сознание по Гегелю ищет себя и свое существование в окружающем мире. «Воистину, зная себя, будучи самосознанием, сознание узнает себя всей реальностью. Онтология самосознания по Гегелю – это онтология власти» [9, с. 22]. Кант и Гегель отмечают реальность как некоторый мир со своей логикой и вариативностью. Модальность или «возможность» мира допускает бесконечное количество миров – модусов как проявления или формы одного начала. Концепция реальности из области онтологии смещается в сторону гносеологии, а концепция реальности становится подвижной, меняющейся. Следствием этого шага становится возникновение различных логик возможных миров, возвращение «теории возможного» Д. Скотта [10, с. 20], ее развитие.

Развитие естественных наук становится новым поводом развития онтологического дискурса, пытающегося упаковать реальность в измеряемое пространство. В этой связи необходимо обратить внимание на роль неокантианства конца XIX – начала XX в., связанную с работами Либмана и Ланге. С одной стороны, на процессы формирования мировоззрения и реальности влияли идеалистические представления, удобные тем, что в них можно было «зашнуровать» любую реальность. С другой стороны, развитие естественных наук положили основу развитию материалистической картины мира.

Возвращение к критицизму Канта (неокантианство) стало платформой для оппозитивных точек зрения, задавало рамки, в которых могли бы существовать и «наивный материализм» естествоиспытателей и статический спиритуализм метафизиков [11]. В этой связи необходимо отметить развитие Шопенгауэром «Мира как представления», критического феноменализма, идеализацию и относительность пространства и времени в концепте реальности. Реальность в рамках трансцендентальной философии Баденской философской школы находится в дедукции рассудочных понятий, разделяющих элементы познания на рационально-априорную и эмпирически апостериорную. Развитие этого направления привело к созданию «трансцендентального эмпиризма», практик по исследованию сверхчувственного переживания у Ласка, пересекающихся с «логическими переживаниями» у Гуссерля [12]. Концепт реальности представителей Марбургской философской школы – «трансцендентальная диалектика» – систематизировал и объединил научные знания с помощью трансцендентного метода [13, с. 49–58]. Он отражен в работах Наторпа, Кассирера, Либерта, Гартмана.

В оппозиции к континентальной философии развивается аналитическая философия. В начале XX в. возникли английский [14] и американский [15] неореализм. Основные мыслители неореализма – Мур, Рассел, Александер, Уайтхэд, Перри, Монтегю. Большой вклад в создание философии неореализма внесли идеи Brentano [16], Мейнонга, а также «Шотландской школы здравого смысла» [17]. Англо-американский неореализм создает два

подхода к описанию реальности: эпистемологическую (Д. Мур и некоторые американские авторы) и космологическую (С. Александер, А. Н. Уайтхед и Я. Х. Смэтс).

В результате развития перечисленных исследований сформировалось понятие «реальность». Концепция реальности определена как динамическая и развивающаяся. Если представить ее как функцию, то в области ее определения будет находиться развитие человека и общества, формирование цивилизационного опыта – культуры (по М. Ю. Лотману). Рассматривая концепт реальности, мы говорим о сущностях и событиях как об основных элементах, с помощью которых возможно описание действительности. В процессе описания реальность определяется через систему умозаключений, язык, модальности и логические союзы. В отличие от реальности действительность является частным случаем и определяется остенсивно.

Для исследования и навигации в системе концептов реальностей важно определить их уникальные идентификаторы, которые можно представить в виде ортонормированного базиса системы реальностей. Такой базис может быть определен, например, через координаты «реальное – идеальное», «реальное – мнимое», «реальное – действительное», «реальное – экзистенциальное», «уникальное – универсальное», «внешнее – внутреннее» и «каузальное – теологическое». Набор векторов, определяющих создание, трансформацию и управление концептами реальности, может быть выбран в зависимости от цели исследования реальности.

От понятия «концепта реальности» к понятию «концептосферы». Глобальными этапами развития онтологии реальности и трансформации ее в систему концептосферы становятся направления, связанные с философской школой Гуссерля – критической онтологией Гартмана, фундаментальной онтологией Хайдеггера [18].

Рассмотрим версию Николая Гартмана. Он создал многоуровневую модель описания реальности, в которой выстроил систему связей неживой, живой, душевной и духовной реальности. Эта модель включает в себя все предыдущие концепции с учетом динамики их развития. Эта концепция интересна в том числе с точки зрения дискретно-фрактального развития. Каждый уровень концептосферы «вырастает» из предыдущего, сохраняя его свойства в себе. Подобная рекурсия переносится и на социальные свойства общества, заставляя его развиваться по траектории от социально-бытового уровня к уровню деловых коммуникаций, от уровня деловых коммуникаций к уровню власти. Вершиной развития становится уровень знания и постижения реальности, включая духовный уровень.

Другой представитель континентальной философии – Хайдеггер – создал «фундаментальную онтологию», в которой ввел новые категории и терминологию. Он разделяет философию на службу науки в качестве методологической платформы и философию, которая служит задачам поисков смыслов бытия. Введя понятие Dasein – «бытие», Хайдеггер в своих работах «Бытие и время» и «Основные проблемы феноменологии» разделяет понятия бытия и сущего, человека и животного, природы и духа [19]. Хайдеггер придает формы предыдущим дискурсам о природе реальности, формирует новую рамку исследования.

В новейшей истории формирование концептов реальности связано с наступлением постмодерна в философии. Наступление постмодерна связывают с разочарованием в гуманистической концепции и марксистском материализме, истощением идей в сфере культуры, потерей актуальности просвещения. Развивается сфера развлечений, с ростом возможностей научно-технической сферы интересы населения смещаются в сферу потребления, обозначив приход в пространство удовлетворение любых потребностей человека. Почву для постмодерна и разрыва с проектом Просвещения подготовила критика субъекта

и антигуманизм [20, с. 325] Ницше и Хайдеггера (структурализм и постструктурализм). Основные идеи трансформации реальности в период постмодерна принадлежат Лиотару [21], Бодияру [22], Хабремасу [23] и др.

Этап развития социальной концептосферы связан с именами Агамбена, Лаку-Лабарт, Нанси, Жижека, Бадью и других [20, с. 373]. Критике подвергается сама идея прогресса, как оправдание гегемонии и насилия одних над другими. 11 сентября 2001 г. происходит известный теракт в Нью-Йорке, который ускоряет наступление постмодерна. Падает концепция секулярного мира на фоне развивающихся радикальных исламских религиозных идеологий террористических группировок. Конфликт между фактической реальностью, произошедшими событиями, историей и онтологическим описанием реальности озвучивает Бадью.

Бадью связывает понятие «истина» с историей и политикой, а не с субъектом и событием [20, с. 397]. Бадью демонстрирует приверженность концепции существования универсальной сущности, аргументирует свои тезисы с использованием математического моделирования, в частности, теории множеств. Универсальная концепция позволяет постулировать любое количество реальностей, в том числе и их вырожденные случаи, например «нулевую» реальность. В своей концепции Бадью предлагает аппарат для возможного моделирования событийного пространства социальной реальности [24, с. 68–83].

Новейшая философия отказалась от решения метафизической задачи и поиска абсолютных решений [25, с. 3–34]. С потерей рациональной концепции, идею постсекулярного пространства постмодерна сводят к институциональному противостоянию церкви и науки, борясь за целевую аудиторию. Это институциональное противостояние в постсекулярном дискурсе заменило собой единство и оппозицию онтологического содержания концепций веры и разума [26, с. 89–100].

Д. С. Лихачев описывает свойства концепта так: «Концепты возникают в сознании человека не только как “намек на возможные значения”, “алгебраическое их выражение”, но и как отклики на предшествующий языковой опыт человека в целом – поэтический, прозаический, научный, социальный, исторический и т. д.» [27, с. 147–165]. В этом смысле, он отождествляет концепт с моделью, которая упрощает реальность, выхватывая из нее наиболее существенное.

В работах И. Е. Фадеевой модель концептов состоит из нескольких уровней: прото-концептуализация, художественная и философская концептуализация [28, с. 63–64]. «Концептосфера – это иерархизированная открытая система, существующая в качестве подвижного, постоянно воспроизводимого индивидом процесса концептуализации» [29, с. 117–122]. Сложность систем связи между мирами определяется через систему коллективного восприятия и существует в пространстве социальных коммуникаций. Большая часть миров имеет сквозную или твердую десигнацию [3, с. 120], что связано с подобием людей друг другу и окружающему пространству. Даже писатели-фантасты упираются в невозможность изменить или даже предположить иное (например, восприятие реальности инопланетными существами), чем человеческое присвоение значений и определений денотатам. Авторы фильмов «хороров» пытаются моделировать образ кошмарного персонажа, но ограничены восприятием существующего мира. Поэтому «страшный» герой кинематографа – это либо утрированный существующий образ, либо синтез разных образов в стиле постмодерна. Современный зритель существует в пространстве клипового сознания. Это результат доведения оперативного реагирования до физиологической скорости вос-

приятия информации, он диктует свои законы реальности. Согласно исследованию Эла Райса, происходит сокращение времени экспозиции в восприятии информационного посыла до «пэк-шота» [30, с. 109–111].

Брендинг как новое пространство для генерации реальностей становится формирователем новой концептосферы, запредмечивая в логотипе любые нарративы, связанные с продуктом, товаром или услугой. Под давлением маркетинговых и политических целей социальное пространство перестраивает свои ценностные иерархии. «Современный мир постмодерна, согласно Энди Уорхолу, выглядит как коллаж из различных человеческих опытов, собранных в новой последовательности» [31, с. 136]. При этом развивающаяся технологичность приводит к постепенной потере смыслов и кризису в культуре [32].

Рассматривая концептосферу социальных коммуникаций индустриального и постиндустриального социума, можно наблюдать тренд, в котором пространство было разделено на желаемые (интенционные) и возможные (потенциальные) реальности. В интенционном пространстве создавался образ будущего. С развитием виртуальных, симуляционных, игровых и прочих реальностей, с применением цифровых алгоритмов пространства желаемого и возможного стали взаимосвязаны. Это, с одной стороны, реализовало их как товар или услугу, с другой стороны, новый интегрированный концепт социальной реальности потерял представление о будущем. Еще в пространстве середины – конца XX в. читатели и зрители увлекались сюжетами, связанными с попыткой описания будущего, космическими полетами, новыми открытиями, увлекались научно-технической фантастикой. Современные зрители информационного социума понимают, что в будущем маркетинговые технологии сделают мир еще жестче, насыщеннее сложными манипулятивными технологиями. Интерес к будущему пропал как в художественных произведениях, так и в реальных программах освоения космоса (лунная или марсианская программа пока неактивно обсуждаются). Прошел интерес и к новым тайнам вещества (адронный коллайдер перестал быть источником новостей). На передний план вышли истории из отредактированного средневекового прошлого и откровенные сериалы в стиле фэнтези. На вопрос «чего не хватает в современном мире, о чем вы сожалеете?» студенты все чаще стали отвечать – магии и волшебства.

В этом ракурсе представляет интерес автогенерация реальностей по принципу использования старого пространства с новыми правилами. Например, некоторые создатели реальностей хотят быть в средневековье, с балами, рыцарями-романтиками, героизмом. Но вместе с этим хотят присутствия в этом мире всех современных достижений (антибиотики, средства коммуникации, удобства и т. д.), в их отсутствие дефектная реальность дополняется магией и колдовством до идеальной. В крайнем случае, должны быть какие-то технологии из будущего, способные получить конкурентное преимущество перед условиями создаваемого мира. Например, «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура». Существуют отдельные персонажи и даже целые группы, которые хотят вернуться во времена Брежнева, но без дефицита; в период быстрого роста при Сталине, но без репрессий, и т. д.

Такой ход размышлений наблюдается у большинства авторов-создателей миров. При попытках трансформировать реальный мир концепт должен быть максимально детализирован, разработаны системы управления создаваемой реальностью, иначе креатив рискует выйти из-под контроля. Невозможность существования в предыдущем состоянии заставляет создавать новые состояния. Вместе с этим нежелание существовать в предлагаемых обстоятельствах действительности стимулирует побег в иные реальности. Новые реально-

сти создают новые культуры и субкультуры, со своими концептами. Человек голосует деньгами и временем за книгу, за радиопередачу, за спектакль, за кино, компьютерную игру, игру-квест. Антропогенные реальности населены персонажами, с которыми ассоциирует себя зритель. Он загружается в героическую, трагическую, лирическую, комедийную, документальную и прочие «счастливые» реальности.

«Пока народ безграмотен, из всех искусств важнейшими для нас являются кино и цирк» [33, с. 579]. Создание реальностей кинематографа, управление этой реальностью, управление зрителями через подобную реальность давно оценили представители власти. Они активно используют концепт кино как инструмент символической политики [34, с. 77–83]. Зритель сам желает войти в реальность, которую под него построили авторы, декораторы, сценаристы, костюмеры, мастера спецэффектов. Если в реальности человек не может полностью реализоваться на карьерной лестнице, в семье или бизнесе, то в кино можно почти все. Можно быть Бэтманом или Рембо, Скарлет из «Унесенных ветром» или Кэрри Бредшоу из сериала «Секс в большом городе», можно предположить, что сфера культуры, генерирующая пространства, является индикатором разницы между желаемой реальностью и фактической. Реальности формируются «на заказ». Население отбирает из потока предполагаемых произведений наиболее актуальные. В произведениях, предоставляемых сферой культуры, присутствуют бизнес и политические сюжеты. Современный человек может «примерить на себя» любую роль [35], совершить любые действия, невозможные в мире физических и социальных законов действительности. Эпоха массмедиа породила большое количество культовых реальностей и персонажей для бытия зрителей.

Важно отметить, что зритель, слушатель или читатель в процессе нахождения в пространстве художественной реальности прошлых веков ограничивался в свободе выбора. Он всегда следовал прописанному сценарию или сюжету, его восприятие ограничивалось объективом камеры, он следовал за автором, видел глазами видеооператора, слышал ушами звукорежиссера, его герои и антигерои произносили тексты, написанные сценаристом. Зритель всегда сам хочет, чтобы им манипулировали, и готов платить за это деньги, он готов терпеть дискомфорт от отсутствия возможности заглянуть за рамку кадра, чтобы испытать определенные эмоции. В массовой телевизионной или кинематографической реальности еще отсутствуют возможности передачи тактильных ощущений, запахов и вкусов, зрителю приходится дополнять реальность самостоятельно. Это пока еще служит указанием на искусственность и рукотворность подобных миров, их отличие от действительности.

Спецификой кинематографической реальности является отсутствие обратной связи, интеракции с другими зрителями. Существует эффект кинотеатра, наблюдение за другими зрителями, синергия коллективного переживания. За этим эффектом зритель приходит в кинотеатр. Но соучастие в предлагаемых обстоятельствах по-прежнему пассивно. Согласно исследованиям, например, Федерального фонда социальной и экономической поддержки отечественной кинематографии (<http://www.fond-kino.ru>), ходить в кино стали чаще. Кино, по информации «Российской газеты» (<https://rg.ru/2017/02/27/>), стало за последнее время основным рекреационно-досуговым времяпровождением россиян [36].

Существует еще игровая компьютерная реальность, со своими проблемными зонами. Возможно, в ближайшее время, это интерактивное пространство по своей силе воздействия на массового зрителя займет лидирующее место в концептосфере. Из пассивного наблюдателя человек становится активным элементом вариативного сценария развития сюжетов

компьютерных игр. По информации «Российской газеты» (<https://rg.ru/2016/04/06/>), количество людей, убегающих в игровую реальность, растет, и сейчас их число в России превышает 43 млн человек [37]. Следует обратить внимание, что в концепте компьютерной игры присутствует интеракция с игровым пространством, с партнерами и соперниками, со зрителями. Возможности у компьютерных игр растут, растет их мобильность и реалистичность.

Попытки использовать интерактивные компьютерные миры для социально значимых целей пока упираются в естественные законы развития маркетинга. Зритель по-прежнему своим присутствием, приобретением контента определяет, какие сюжеты ему интереснее. Разрабатываемые в большом количестве интерактивные программы по профессиональному обучению, симуляторы и тренажеры, используемые для управления транспортом, программы освоения учебных дисциплин проигрывают в качестве и зрелищности компьютерным играм. Немного лучше обстоит дело с программами выработки тактического, стратегического и аналитического мышления. Программы виртуального моделирования процессов становятся естественной средой дизайнеров, архитекторов, монтажников, конструкторов, врачей и специалистов многих других профессий.

Основное дерево концептов можно представить в следующем виде:

1. *Концепты развития.* Это динамические концепты, которые формируются в результате развития мировоззрения, габитуса человека. Все пространство новорожденного ребенка связано с кроваткой и родителями. Постепенно развиваясь, восприятие реальности расширяется до комнаты, дома, города, планеты, космоса.

2. *Социальные эволюционные концепты.* Уровни: бытовой, производственно торговый, политической, научный. В этом направлении представлены и профессиональные концепты, формирующие реальность, уровни социального развития общества, классы, касты.

3. *Имманентно-трансцендентный концепт* целого направления реальностей от первых верований до постсекулярности. Сюда включаются и субъективно-рациональные концепты.

4. *Временные концепты прошлого и будущего* во всей своей гамме. Миры динозавров, фараонов, космонавтов, рыцарей, колонизаторов.

5. *Географические или пространственные концепты* строят реальность мегаполиса, подводной лодки, самолета, метро, необитаемого острова, космической станции.

6. *Художественные, фантастические и игровые концепты*, в которые включены работы по проектированию новых объектов, событий.

Вопрос создания концептосферы возникает из необходимости человека интегрировать несколько концептов реальности в своей повседневной жизни. Процесс создания и упаковки множества реальностей в концептосферу происходит поэтапно в процессе развития человека и социума, систематизируется в процессе обучения и воспитания, маркируется и периодически обновляется. Все это происходит и автоматически, и осознанно.

У каждого человека формируется набор реальностей, например, работа, метро, школа, дом, больница, музей и многие прочие. При идентификации подобной реальности социум устанавливает набор отличительных свойств, правил поведения в таких реальностях. Например, если погрузить человека в пространство, где будут ходить люди в белых халатах, будет запах лекарств, будут лежать пациенты, то он автоматически идентифицирует это пространство как «реальность больницы», что автоматически заставит его вести себя согласно социальному шаблону. Если же сознание человека переместить в помещение, где будут экспонироваться картины, медленно ходить посетители и их разглядывать, будут сидеть зрители зала, то автоматически включится распознавание реальности как «музей» или «художественный зал».

ственная галерея», и поведение человека изменится. Набор поведенческих установок и система распознавания социальных и индивидуальных пространств собирается в сложную интерактивную систему концептосферы реальности. С точки зрения онтологии информационного общества, большую часть маркеров пространства, тождественных концептам реальности, выполняют системы знаков. Таким образом, можно говорить о социальной семиотике пространства действительности, интегрированного с множеством реальностей. При этом социальная семиотика связана с культурогенезом системой обратной связи. Реальность порождает систему коммуникационных знаков и указателей, которые, собранные в единый концепт, сами приобретают возможности воспроизводства и генерации реальностей с новыми свойствами. Пространства, изначально структурированные по роду и видовому отличию, в информационном обществе приобрели систему опознавательных маркеров, систематизированы и связаны гиперссылками. Это позволяет человеку реализовывать «серфинг» через различные реальности, везде встречая единую унифицированную систему координат и указателей.

Понятие современной концептосферы формировалось через понятие «социальной реальности», жизненного пространства социума. В процессе эволюции современная концептосфера стала формировать реальности, генерировать и управлять событиями, стала источником их внутреннего бытия. В информационном обществе произошел переход от формирования концепта через бытие к формированию бытия через концепт.

В предыдущих концептах сущности и события формировали бытие. С заменой многих реальностей на их обозначение информационное общество развернулось в сторону формирования реальностей согласно своим возможностям и желаниям. Этот процесс неизбежно породил различные реальности, отсутствующие в действительности. Появилось огромное количество новых мифов и пространств, созданных трудами кинематографистов и писателей. Можно говорить о создании глобальной мифологической концептосферы человечества. Современные цифровые технологии позволяют создавать реальности с интерактивным участием зрителей. Зритель становится актором, героем, бизнесменом, космонавтом и может прожить жизнь любого героя или обывателя. Авторы и продюсеры испытывают явный недостаток в новых героях, обстоятельствах их существования. Возможность собрать под свои желания любую реальность подобно «лего», определила новый тип концептосферы – игровую реальность.

Появляется новое поле для возможного исследования. В условиях сплита реальностей и постоянного изменения условий их существования основной проблемой концептосферы информационного общества является выстраивание сквозной системы определения концептов реальности. Для этого нужно рассмотреть концептосферу как систему реальностей, определить возможные миры как системы описания состояний находящихся в них сущностей, событий, персонажей и их взаимодействия. Открывается возможность выстраивания и обоснования модальных логик. Поиск и построение универсальных интенсиональных модальностей приведет к созданию глобальной концептосферы, включающей в себя унифицированные контексты: веры, знания, правды и так далее. Возникнет возможность синтезировать различные мировоззрения сквозной десигнацией, т. е., не меняя концепты реальностей отдельных культур, субкультурных сообществ и их реальностей, можно выстраивать динамические системы кроссреального взаимопонимания.

Систематизация концептосферы позволит пронаблюдать общие для системы экзистенциальные черты, сопряжение и подобие десигнаторов, модальностей. Подобный подход позволит расставить маркеры для реальностей и в случаях пересечения реальностей определить меру присутствия каждой.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Соколов В. В. Средневековая философия. М.: Высш. шк., 1979.
2. Лейбниц. Соч.: в 4 т. Т. 1. М.: Мысль, 1983.
3. Тульчинский Г. Л. О существенном. М.: Мысль. 1997. С. 114–138.
4. Попович М. В. Очерк развития логических идей в культурно-историческом контексте. Киев: Наукова думка, 1979.
5. Кант И. Соч.: в 8 т. Т. 4. М.: Мысль, 1994.
6. Кант И. Критика чистого разума. М.: Мысль, 1994.
7. Kirk W. The introduction and Critical Reception of Hegelian Thought in Britain, 1830–1900 // *Victorian Studies*. 1988. Vol. 32, № 1. P. 85–111.
8. Юм Д. Исследование о человеческом познании. Соч.: в 2 т. Т. 1 М.: Мысль, 1996.
9. Кожев А. Введение в чтение Гегеля. СПб.: Наука, 2003.
10. Блаженный Иоанн Дунс Скот. Избранное / сост. и общ. ред. Г. Г. Майорова. М.: Изд-во Францисканцев, 2001.
11. Богомоллов А. С. Немецкая буржуазная философия после 1865 года. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1969.
12. Корнилаев Л. Ю. Логика философии Э. Ласка и ранняя феноменология Э. Гуссерля // *Вестн. ЛГУ им. А. С. Пушкина*. 2016. № 3. С. 49–58.
13. Cohen H. Kants Theorie der Erfahrung. Berlin: Ferd. Dümmler's Verlagbuchhandlung Harrwitz und Gossmann, 1885.
14. Богомоллов А. С. Английская буржуазная философия XX века. М.: Мысль, 1973.
15. Богомоллов А. С. Буржуазная философия США XX века. М.: Мысль, 1974.
16. Брентано Ф. Психология с эмпирической точки зрения // *Вопр. философии*. 1995. № 2. С. 148–171.
17. Грязнов А. Ф. Реализм Шотландской школы // *Филос. науки*. 1974. № 2. С. 138–144.
18. Черняков А. Г. Онтология времени. Бытие и время в философии Аристотеля, Гуссерля и Хайдеггера. СПб.: Высш. религ.-филос. шк., 2001.
19. Агамбен Дж. Открытое / пер с итал. и нем. Б. М. Скуратова. М.: Изд-во РГГУ, 2012.
20. Уэст Д. Континентальная философия. Введение / пер. с англ. Д. Ю. Кралечкин. М.: Дело, 2015.
21. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. СПб.: Алетейя, 1998.
22. Kellner D., Baudrillard J. From Marxism to Postmodernism and Beyond. Stanford: Stanford Univ. Press, 1989.
23. Хабермас Ю. Философский дискурс о модерне / пер. с нем. М.: Весь мир, 2003.
24. Герасимов С. В. Событие как управленческая функция генерации социальной реальности // *Человек. Культура. Образование*. 2017. № 1 (23). С. 68–83.
25. Узланер Д. Введение в постсекулярную философию // *Логос*. 2011. № 3 (82). С. 3–34.
26. Герасимов С. В. Разум и вера: Постсекулярность и после // *Филос. науки*. 2013. № 12. С. 89–100.
27. Лихачев Д. С. Концептосфера русского языка: очерки по философии художественного творчества. 2-е изд., доп. СПб.: Блиц, 1999. С. 147–165.
28. Фадеева И. Е. Ступени концептуализации // *Рус. язык за рубежом*. 2013. № 4 (239). С. 62–67.
29. Фадеева И. Е. Русская матрешка, или «бездны духа» (к вопросу о русской национальной концептосфере) / *Вестн. ВятГГУ*. 2013. № 1–4. С. 116–122.
30. Гречин Е. Создание брендов. Развитие и применение идей Эла Райса на российском рекламном рынке. СПб.: Питер. 2013.
31. Герасимов С. В. Некоторые тренды человеческого развития // *Филос. науки*. 2015. № 3. С. 133–137.
32. Сулимов В. А. Состояние переходности: «технологический переворот» или утрата смыслов // *Филос. науки*. 2013. № 3. С. 77–84.

33. Ленин В. И. Беседа В. И. Ленина с А. В. Луначарским // Полн. собр. соч. 5-е изд. Т. 44. М.: Полит. лит., 1970.

34. Герасимов С. В. Инструменты формирования символической политики // Соц.-полит. науки. 2016. № 2. С. 77–83.

35. Ульяновский А. В. Вымышленные существа эпохи массмедиа: Россия 21 век. Волна 2012: аналитико-статистическая обработка: учеб. пособие. СПб.: Изд-во СПбГУ, Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций, 2013.

36. Альперина С. Статистика: Фонд кино изучил российского зрителя // Рос. газ. 27.02.2017. URL: <https://rg.ru/2017/02/27/statistika-fond-kino-izuchil-rossijskogo-zritelia.html> (дата обращения: 15.06.2018).

37. Глинкин А. Эксперты составили типичный портрет российского геймера // Рос. газ. 06.04.2016. URL: <https://rg.ru/2016/04/06/eksperty-sostavili-tipichnyj-portret-rossijskogo-gejmera.html> (дата обращения: 15.06.2018).

S. V. Gerasimov

Saint Petersburg State Economic University

TRAJECTORYS OF DEVELOPMENT OF CONCEPTS OF REALITY

The article considers ideas and principles of the development of the concepts of reality, the emergence of the main ontological discourses that formed the modern space of the sphere of concepts. With the help of a consistent analysis of the systems of reality description and perception, the article attempts to elucidate the logic of the evolution of the concept of reality. The trajectory of ontological thought in the process of describing reality evolved from the connection of essences and events at the beginning of the first millennium to the most complex systems and multilevel dynamic concepts by the beginning of the 21st century. The overall goal of the study is to try to trace forming of the sphere of concepts through the concept of "reality" and "social reality", to trace the basic laws that form the concepts of reality, their identity and difference in different description systems. The article can be regarded as a preliminary consideration of a possible attempt to create a universal semantics of possible worlds, realities.

Reality, concept of reality, communication, social reality, ontology, vectors of reality, event reality