

Філософська рефлексія віртуальної реальності

Розглядаються існуючі у науковій літературі підходи до дослідження співвідношення альтернативного (віртуального) світу з нашою реальністю через проекцію ескапізму з його амбівалентними характеристиками. Підкреслено, що історичне прагнення людини до подолання свого екзистенційного обмеження у наш час проєктується з реального буття на віртуальне, де стає можливою елімінація трансперсональних екзистенціальних страхів. У ході аналізу онтологічних та антропологічних підстав ВР висловлена позиція щодо необхідності розгляду моделі «віртуальна реальність – реальність віртуального», яку можливо розкрити через призму імпліцитної та експліцитної теорії віртуалістики.

Ключові слова: *віртуальна реальність, віртуалістика, константна реальність, ескапізм, цивілізація, віртуальна та константна темпоральність, екзистенція, дауншифтинг, реальність віртуального.*

Сучасне прагнення до об'єднання та кооперації наук зі стрімким бажанням «охопити все», зміцнює загальнонаукове розуміння та трактування віртуальної реальності (ВР). Заданий міждисциплінарний вектор наукових пошуків обумовив необхідність зведення усіх інтерпретацій ВР до найменшого числа начал, що спровокувало нову проблему подолання їх розмитості і нефункціональності. Так чи інакше, але на сьогодні ВР є не тільки прикладом вузькоспеціалізованої термінології в окремих галузях знань, але й стає поняттям загального життєвого у повсякденному житті. Якщо спробувати задати запит «ВР» у пошуковій системі Google (станом на 14.05.2012 р.), то знайдемо понад 1 млн. сайтів; якщо ж здійснити цю операцію на англійській мові – отримуємо результат у 100 разів більше. Звісно, така статистика не є репрезентативною, але, на наш погляд, демонструє те, що ВР латентно стає стійкою частиною світогляду сучасної людини, яка вторгається у наївне буття як специфічна практика вписання нового в уже існуючі соціальні системи та процеси. На думку багатьох вчених, вона подолала статус наукової категорії, стала універсальним атрибутом багатогранного буття. Проблемне поле ВР на сьогодні виходить далеко за межі програмного забезпечення, ігор, тривимірної комп'ютерної графіки, а гуманітарний аспект постає таким же перспективним як і технічний. У коловороті цих подій набуває розвитку та стає актуальною саме філософська рефлексія ВР, яка варіюється від предмету філософського аналізу до її інструментарію.

Що стосується ступеня наукової розробки, виникає парадоксальна ситуація: з одного боку, суцільне розуміння та необхідність проведення подальших досліджень ВР проголошується чи не в усіх сучасних наукових доробках, з іншого, не дивлячись на відносно невеликий час цих наукових пошуків сформовано та розроблено достатньо велику кількість різних підходів, концепцій, теорій, у всякому випадку, не набагато менше, ніж з інших філософських проблем. Урешті–решт, на сьогодні маємо відносно велику наукову спадщину, яка при цьому щоденно у геометричній прогресії доповнюється новими доробками з такою гіпершвидкістю, що сьогоднішні новації, відкриття завтра стають буденною справою.

Понятійний апарат ВР на сьогодні досить розгалужений, що обумовило необхідність його систематизації та автономізації: Словник віртуальних термінів [1], Вітуальна реальність. Тлумачний словник термінів [2], Glossary of Virtual Reality Terminology [3], Knowledge Ability's Virtual Glossary[4], Словник термінів з медіаосвіти, медіапедагогіки, медіаграмотності, медіа компетентності [5] та інші.

Створені цілі наукові центри, лабораторії, відкриті наукові видання, проводяться конференції, круглі столи:

– Центр віртуалістики Інституту людини РАН (Росія, м. Москва) є провідним у цій галузі. Він займається дослідженням філософських, технічних, природничонаукових та гуманітарних аспектів віртуальної реальності.

– Virtual Reality Lab (VRlab) (Швейцарія, м. Лозанна). Дослідження лабораторії зорієнтовані на віртуальних людей та їх взаємодії у віртуальному просторі. Лабораторія є лідером у моделюванні натовпу у тривимірному просторі.

– Центр віртуалістики Інституту гуманітарної освіти і інформаційних технологій (Росія, м. Москва). Спрямованість його досліджень стосується загальних проблеми віртуалістики, як нового наукового і практичного підходу, що дозволяє освоїти механізми, які «відповідають» за внутрішній простір людини та створити моделі майбутнього у всьому різноманітті просторових та духовних світів.

– Лабораторія віртуалістики Мордовського гуманітарного інституту (Мордова, м. Саранськ). Лабораторія займається проведенням фундаментальних та прикладних досліджень віртуальної реальності.

– International Journal Virtual Reality (IJVR) (Ханчжоу, Китай). Мультимедійне видання, яке зорієнтоване на сумісні розробки різноманітних технологій, пов'язаних з VR.

– Дослідницький Центр медіафілософії (Санкт–Петербург, Росія). Центр здійснює комплексний аналіз феномена медіа, медіареальності, медіакультури тощо.

– Electronic Visualization Laboratory of University of Illinois at Chicago (США, Чикаго). Міждисциплінарна науково–дослідна лабораторія, основними напрямками якої є комп'ютерна графіка, високопродуктивні комп'ютерні мережі та технологічне мистецтво.

– Virtual Human Interaction Lab of Stanford University (США, Стенфорд, Каліфорнія). Основною задачею лабораторії є розуміння динаміки та наслідків взаємодії між людьми у віртуальному середовищу.

– The Virtual Reality Laboratory (VR–Lab) on the University of Twente (Енсхеде, Нідерланди). Високотехнологічна лабораторія, яка досліджує синтетичні середовища, створені комп'ютерною технікою.

– Competence Center Virtual Environments (CCVE) of Fraunhofer IAO and the IAT of the University of Stuttgart (Німеччина, Штутгарт). Спрямований на реалізацію потенціалу VR, застосування інноваційних технологій у промисловій практиці.

– На базі ЧНУ ім. В. Даля (Україна, м. Луганськ та м. Рубіжне) сумісними зусиллями колективів кафедри практичної філософії і теології та кафедри філософських та гуманітарних дисциплін, а також партнерами–науковцями з України, Росії, Сербії, Азербайджану, Польщі розроблена і напрацьовується концепція функціонального аналізу сучасної культури в інформаційному, віртуальному просторі з урахуванням української та світової специфіки та соціальної динаміки філософії, етики і естетики, теології, мистецтвознавства, культурології та україністики, психології, педагогіки, соціології, валеології, економіки, політики та права, яка реалізується у щорічних міжнародних науково–практичних конференціях (<http://conference-ukraine.com.ua>).

У рамках постнекласичної картини світу виокремлюється новий філософський, парадигмальний підхід дослідження VR – «віртуалістика», родоначальником якого є російський вчений М.О. Носов. Віртуалістика – це особлива філософська категорія, яка задається категоріальною опозицією «віртуальний–константний». Цей підхід дозволив розробити сучасні онтологічні та антропологічні концепції VR. Не дивлячись на відносно невеликий період дослідження, віртуалістиці присвячено наступні доробки: проблеми віртуалістики та культури (О.С. Анісімов, Ю.Г. Мамчур, Ю.О. Мелков., О.С. Мігунов, М.О. Носов, Д.В. Целіков, О.В. Юхвид), теоретико–пізнавальні проблеми віртуалістики (П.І. Альошин, В.С. Бабенко, С.О. Борчиков, О.І. Генісаретський, Ф.І. Гренюк, Л.П. Гримак, С.Н. Жаров, В.Ф. Жданова, О.В. Ковалевська, Є.А. Мамчур, М.Б. Менський, М.О. Носов, М.Ф. Овчинніков, М.А. Проніна, В.М. Розін, В.І. Самохвалова, А.Ю. Сєвальніков, О.Д. Смірнова, П.Є. Солопов, Г.П. Юрьєв, Ю.Т. Яценко), природничо–наукові підстави віртуалістики (Л.Г. Антипенко, О.Є. Баксанський, О.М. Князева, О.М. Кучер, О.О. Печенкін, Ю.В. Сачков) тощо.

Дискурсивність словосполучення ВР містить парадокс, який провокує ускладненість її розуміння, породжує безліч її модусів та інтерпретацій. Постмодерніська «смерть автора», «текстоцентризм» та плюралізм інтерпретацій намітили шлях від деконструкції тексту до деконструкції образу реальності. Виникає необхідність у концептуалізації та пошуку спільних начал ВР у мистецтві, науці, комп'ютерних технологіях, релігійних віруваннях, у змінених, пограничних станах свідомості тощо. Проте на сьогодні, як зазначає Саяпін [6], замість необхідного діалектичного синтезу, домінує насильницький редукціонізм, що унеможливило пошук єдиної реальності, прийнятій для усіх. Постає одне з ключових питань, – з'ясування онтологічного статусу ВР, – як альтернативний світ співвідноситься з нашою реальністю, чи рівноправні вони? М. Крапівницький наголошує, що в залежності від рішення ми можемо сформулювати відношення та надати відповідь на наступне питання: «Чим буде її подальше розповсюдження – відходом від життя чи новою перспективою цього життя?» [7, с. 132–136]. Проаналізуємо існуючі підходи у сучасній науковій літературі.

Традиційно ВР (як іншу реальність) ототожнюють з відходом від реального життя. Основні причини, що провокують «переселення» пояснюються спрацьовуванням захисних механізмів, які допомагають людині відійти від неприємностей, проблем, стресів, непорозумінь, конфліктів, а також сірої одноманітної повсякденності, якими переповнене реальне життя людини. Виходить, що безпомічність, втеча від дійсності, неадаптованість до соціальних умов, напружена робота та криза саморефлексії про-вокує індивіда до побудови «повітряних замків», які ідеально вписуються у створений віртуальний простір.

Такий світогляд та стиль життя ствердився у напрямі ескапізму (від англ. escape – втікати, врятуватися), який став особливо популярним в епоху постмодернізму та отримав друге дихання з появою саме віртуальної реальності. По великому рахунку будь-яка діяльність людини може стати способом ескапізму (від хобі до наркоманії), якщо вона спрацьовує як компенсаторний механізм невирішених життєвих проблем. Умовно, в залежності від виду діяльності, можливо виокремити активний (спорт, кар'єра, мистецтво тощо) та пасивний (перегляд фільмів, алкоголь, наркотики тощо) ескапізм. Також зустрічаються випадки фізичного відходу від життя. Набирає популярності дауншифтинг (особливо розповсюджується у мегаполісах) – життєва позиція (філософія), яка пропагує «життя заради себе», «життя заради самого життя», «відмова від чужих цілей» та нав'язаних суспільних стереотипів: збільшення матеріального статку, кар'єрного росту, логіки консьюмерістського суспільства. Таким чином, говорячи іншими словами, відбувається відмова, несприйняття, втеча від (квазі) цінностей сучасної цивілізації.

Приклади втечі від реальності часто зустрічаються у літературі (Ле Клезіо «Пустеля», Ж. Гюїсманса «Навпаки», Р. Роллан «Кола Брюньон», П. Зюскінда «Парфюмер», А. Мачен «The Hill of Dreams», тощо та кінофільмах («Нахаби», режисер Лаурі Нурксе (Фінляндія, 2010), «Таємничий ліс», режисер М. Найт Шьямалан (США, 2004), «Пляж», режисер Д. Бойл (США, Великобританія, 2000), «Дзеркальна маска», режисер Д. Маккіна (Великобританія, 2005)). Чим більше будуть розвиватися сучасні тенденції ескапізму, тим більш розшарованіше та ізольованіше стає суспільство. Пезешкіан Н. [8], наголошує на певних видах втечі від реальності, з наступною заміною ієрархії цінностей: «втеча у тіло», що спрямована на вдосконалення фізичного чи психічного стану людини (зовнішність, якість відпочину, параноя здоров'я тощо), «втеча у роботу» – з надмірним працелюбством, яка перетікає у психологічну працезалежність, трудоголізм, «втеча у контакти чи самотність», – цей спосіб втечі зводиться до спілкування як задоволення потреб, або навпаки, – оминати його, «втеча у фантазію» – це втеча в умовно комфортні умови, світ ілюзій.

Також можливо назвати однією із формою ескапізму **кідалт** (дорослі діти) – доросла людина, яка зберігає свої дитячі захоплення («синдром Пітера Пена», Puer aeternus (лат. «вічний хлопчик», юнганський архетип) тощо). Це є м'яка поверхова форма входу у світ ілюзій, дитячих мрій, у якомусь розумінні інфантілізм, що діє як запобіжний механізм зняття стресу та здійснює вкрай необхідну психологічну розрядку людини.

Хотілося б звернути особливу увагу на те, що створення віртуальної реальності, онлайн ігор (особливо рольових), онлайн спілкування, онлайн знайомств, відкривають

великий масив способів «втечі» сучасної людини від реального життя. Таким чином, історичне прагнення людини до подолання свого екзистенційного обмеження проєктується з реального буття у віртуальне, де можлива елімінація трансперсональних екзистенціальних страхів (див. книгу Щербатих Ю.В. Позбавитись страху: практичний посібник по подоланню страхів [9]) людини: страхами перед часом (страх майбутнього, страх смерті), страхами перед простором (страх перед замкненим чи відкритим простором, страх темряви), страхом перед життям (страх незрозумілого, страх таємничого, страх перед безсенсністю життя), страхом перед собою (страхом втрати контролю, страхом зійти з глузду).

Новостворена віртуальна реальність, як бачимо, – це не тільки відхід від існуючих проблем, але й спроба втечі від самої смерті. Чому це стає можливим? Який механізм цих процесів? Для пошуку відповідей на поставлені питання, хоча б у більш загальному розумінні, доцільно співставити ВР та «реальну реальність» (константну реальність, яка існує постійно, а не актуально) через призму темпоральності, тобто з'ясувати розбіжності між віртуальною та константною темпоральністю. У цьому ракурсі доцільно звернутися до роботи М.М. Крапицького «Віртуальність і темпоральність» [7, с. 132–136]. Не дивлячись на те, що віртуальна та константна темпоральності мають континуальний характер, зазначає автор, але у співвідношенні між собою віртуальна темпоральність стає дискретною та оборотною. Причому оборотною вона стає при умові виходу віртуальної темпоральності у константну. Якщо ця умова виходу не виконується, то віртуальна темпоральність залишається незворотною та має континуальний характер, як і константна темпоральність. «Досягнення континуальності віртуальної темпоральності можливо тільки за умови відмови від константної темпоральності. У цьому випадку людина починає усвідомлювати віртуальну темпоральність як вихідну, проте при цьому для неї втрачають сенс екзистенційні характеристики константної темпоральності: минушість, невідворотність, смертність, трагізм життя. За наявності або відсутності цих характеристик людина може судити про ступінь своєї відірваності від константної реальності» [7, с. 132–136]. Якщо людина повністю втрачає зв'язок з константною реальністю і розглядає віртуальну як вихідну, то вона припиняє існувати, гине. Описаний механізм цілком зрозуміло пояснює нам усі складності (у більшості випадків неможливості) виходу, наприклад наркомана, алкоголіка, геймера із віртуальної темпоральності у константну реальність. Також втеча від проблем життєвих у інший простір (іншу реальність), як не парадоксально звучить, у більшості випадків, не позбавляє, а навпаки ускладнює ситуацію появою нових, більш складних проблем, які проєктуються, переносяться разом із втікачем, але в іншому перетвореному вигляді. Напевно, вищезгаданий фільм «Пляж» яскраве цьому підтвердження, де головний герой позбавившись одних проблем, набуває зовсім нових.

Священник Євген Лаленков [10] наголошує на тому, що ВР усе ж таки штучно створений світ, тобто як люба технологія є морально нейтральним інструментом. Але не треба забувати, що цей простір (інструмент) наповнюється самою ж людиною (з використанням відомих соціальних, політичних, економічних, культурних технологій). Для чого ми її використовуємо, який культурний, духовний сенс ми у нього (простір) вкладаємо, яка кінцева наша мета?

Християнське розуміння ВР, з одного боку, як зазначає священник О. Джонатан Тобіас у статті «Немає життя в онлайні. Православ'я і віртуальний світ» [11], завдяки її схожості з іншими формами фантазії («втеча у фантазію»), діють як образи, що проковують пристрасті (похоті, гніву, жадібності тощо), яких необхідно уникати, щоб не втрати зв'язок з Богом: «Если же правый глаз твой соблазняет тебя, вырви его и брось от себя, ибо лучше для тебя, чтобы погиб один из членов твоих, а не все тело твое было ввержено в геенну (Мф.5:29)», з іншого, може сприяти розвитку релігійних ідей людини (в мережу Інтернет викладено тисячі книг, аудіо та відео продукції, створені сервера Православної та Католицької церкви, ведуться обговорення сучасних релігійних проблем в он-лайн конференціях, чатах, форумах тощо). Головна проблема полягає у тому, що у відриві від релігійних догматів, ВР стимулює «аутичні і нарцистичні амбіції» (Ніколаєва О.) [12] та проковує «контртеологічну революцію» (Р. Барт), яка спрямовує (наближає) людину не до Бога, а до його можливостей. Взаємодія

віртуальної та релігійної реальності, звісно, вимагає окремого дослідження у контексті поставленої проблеми.

Прояви ескапізму, як прихований імператив, як лакмусовий папір суспільства, мають амбівалентний вплив на людину, – інколи втеча порівнюється з наркотичним дурманом, а інколи – розглядається як розвиток духовності, культури (наприклад, чернецтво як форма спасіння). Усе залежить від напрямку: від чого втікаємо та для чого ми це робимо, яка різниця між, наприклад, панестетизмом та артескепізмом? У наш час головним стає «втікати», а напрям цього руху (чи «у мистецтво», чи «від мистецтва») стає другорядним та втрачає цінність та своє значення. Постає цілком слушне питання: чому людина не відчуває різниці, та який варіант здебільшого домінує? Напевно той, який простіше, той, який нав'язує сама ж цивілізація (казікультура) для втечі від самої себе (цивілізації).

Коли розглядаємо ВР як розвиток духовності та нових можливостей, то у даному випадку ми підходимо до розширення меж життя, а не втечі від нього. Справедливо зауважує Д. Репкін [13], що віртуальні світи можуть збагатитися завдяки збереження деякої частки спільної з реальним світом, саме це забезпечить розширення можливостей нашої реальності, а не заміщення її іншою. (Підтвердження цьому ми побачили при порівнянні віртуальної та константної темпоральності).

ВР може сприйматися як розширення ре'єктивного реальності, її доповнення (а не виключення). **І. Чайка [14]** називає це процесом віртуалізації реальності (підходимо до другої частини поставленої проблеми). У наш час ВР розуміється не тільки як сучасний аспект комп'ютеризації, але й використовується як інструментарій (Д. Іванов [15]) у дослідженні економічних, політичних, культурних феноменів, що дає можливість проникнути у більш тонкі та приховані процеси нашого буття. Тобто проникнути туди, де людина невзмозі без відповідного технічного оснащення побачити процеси, які там відбуваються. Тому у цьому аспекті ВР надає можливість репрезентувати процеси, що виходять за межі людських можливостей, немов би відсуваючи межі метафізичної проблематики.

Теоретична обґрунтованість такої інтерпретації ВР, як зазначає М.А. Пронін, покладається на плечі віртуалістики як парадигмального підходу, що ґрунтується на ідеях поліонтизму та поліонтологічності будь якої реальності [16]. Поліонтизм віртуалістики передбачає актуалізацію безлічі онтологічно рівноправних віртуальних реальностей (багатозначна логіка). В.О. Кутирев [17] чітко викриває ці процеси: відбувається **актуалізація** реальностей, тому цей світ «не змінюється, а винаходиться», де усе, окрім інформації, є ілюзією, навіть, наш макровсесвіт, який втратив адекватність та перестав бути нашим будинком. Цю особливість наглядно використовує О.В. Пец [18] для описання комплексної діяльності людини у віртуальному цифровому середовищі. За для наглядного, експериментального вивчення цього явища була розроблена у середовищі Lab VIEW 8.0 фізико-технічна лабораторія (докладніше в його статті: «Поліонтизм як характеристика діяльності у цифрових електронних середовищах»). Усі віртуальні реальності є рівноцінні та рівнореальні. Разом з тим, автор наголошує на особливі відносини між цими реальностями, ієрархію їх рівней (константна реальність та реальності з N порядком).

Таким чином, як бачимо, проблемне поле віртуальної реальності є багатограним, актуальним та перспективним напрямком наукових пошуків, яке привертає увагу сучасних дослідників з різних країн світу. Хоча таку точку зору поділяють не всі науковці. Так, наприклад, словенський філософ та культуролог Славој Жижек вважає, що тема ВР є достатньо *убогою ідеєю*, яка просто зводиться до штучного цифрового відображення нашого досвіду реальності, а більш перспективною та цікавою, на його думку, є інша постановка: не віртуальна реальність, а *реальність віртуального*. Такі роздуми є безпідставними, тому їх неможливо елімінувати з подальших досліджень. Для з'ясування цих обставин у якості відправної точки С. Жижек [19] рекомендує узяти лаканівську тріаду (Кільця Борромео): (уявне, символічне та Реальне) та їх розкласти на більш прості складові: уявну віртуальність, символічну віртуальність та реальну віртуальність.

Уявна віртуальність (перший рівень). Коли ми спілкуємося з іншою людиною, то абстрагуємося від цілого її образу, а точніше від деяких ознак, які засмучують нас, та

ми не бажаємо їх пускати у нашу голову. Хоча, звісно, є різні психологічні практики, що діють від зворотного, які дозволяють стати більш впевненіше у собі, перебороти страх по відношенню до іншої людини (керівника, колеги тощо), наприклад, уявивши її у нічній піжамі. С. Жижек, наглядно показує, що коли ми спілкуємось, то справу маємо не з дійсною людиною, а з її віртуальним образом. Виходить, що коли ми спілкуємося з реальними людьми, то ми поводимо себе так, немов би перед нами присутня не вся людина в цілому, а лише її віртуальний образ, але у цього образі є реальність, тому що він структурує наше спілкування.

Другий рівень – символічна віртуальність, зазначає С. Жижек, більше складніше утворення. Це досвід авторитету, який автор називає авторитетом батька: для того, щоб він був (батько) діючим, він повинен бути віртуальним. Тобто, віртуальний образ батька, так би мовити, латентно діятиме та обов'язково впливатиме на прийняті рішення, на відміну від реального, прямого, жорсткого його наполягання, яке, звісна річ, матиме супротив. Таким чином С. Жижек робить висновок: *авторитет актуальний тільки тоді, коли він віртуальний*. Бо в іншому випадку людина втрачає свободу власних дій та стає маріонеткою.

Наступний рівень – це реальна віртуальність. С. Жижек у цьому випадку знову повертається до лаканівської тріади (яка має особливу властивість – галографічну характеристику – уся тріада відбивається у кожній її складовій) для того щоб зрозуміти реальне, він розглядає уявне реальне, символічне реальне та реальне Реальне:

а) уявне реальне – це сильні травматичні образи (катастрофи, аварії, монстри тощо);
б) символічне реальне – по суті, це оксюморон: **реальне** тому, що протидіє символізації (по Лакану); **символічне**, те, що у буквальному сенсі неможливо зрозуміти – це наукові формули, науковий дискурс, квантова фізика. Автор наголошує: «Очевидно, що це символічне, всі ці формули, вами означувані, вони функціонують, – це функціональна машина, але безглузда: ми не можемо витягти ніякого сенсу з цієї машини, у нас немає можливості співвіднести це з нашим досвідом. Ось чому ми так відчайдушно намагаємося зробити це, придумати метафори, щоб уявити квантовий Всесвіт, проте це неможливо зробити» [19].

в) реальне Реальне – це не просто реальне (перша реальність – уявна реальність, травматичний образ), це серцевина реального, що має 2 рівня:

– перший рівень, близький до символічного порядку, це тіньова ВР афектів, які повинні супроводжувати офіційний дискурс;

– другий рівень, рівень віртуальної текстури (речі, які ми не знаємо, що їх знаємо (упсихоаналізі безсвідомі фантазії, забобони): ВР, яка зображена нарративною реальністю.

Але в той же час, зазначає С. Жижек, як це не парадоксально, реальне Реальне є самим віртуальним реальним. І дає цьому зрозуміле пояснення, наводячи приклад атракторів у фізиці: підкидаючи шматочки заліза над магнітним полем, які розсіюються по визначеній формі. Ця форма звісно, як говорить автор, не існує сама по собі, у чому саме ця ідея віртуального реального. «Ця форма, вона реальна в даній області, але вона не існує сама по собі, *вона просто абстрактна форма*, яка структурує розташування актуально існуючих елементів навколо неї» [19] (М.А. – курсив наш).

Поставлена С. Жижеком проблема реальності віртуальної дає можливість розглянути значно ширше проблему віртуальності, не зводячи її тільки до цифрового зображення, набула популярності у наукових колах. Ф.І. Гіренок [20,с.23] вважає за доцільне взагалі розмежувати віртуальність та сучасні комп'ютерні технології та ототожнити з культурою взагалі, тобто як нові культурні технології (Р.А. Нуруллін). У широкому культурному контексті ВР розглядає П.І. Браславський, Б. Булі, П. Леві, Р. Холетон, К. Чешер тощо.

Подібні за напрямом думки судження (подолання традиційного обмеження ВР виключно внутрішньокомп'ютерними технологіями) ми також зустрічаємо у Г.Л. Смоляна, Г.М. Зараковського, В.М. Розіна, О.Є. Войскунського [21]. Автори наголошують на тому, що людина і раніше мала можливість достатньо легко потрапити у світ віртуальної реальності шляхом споглядання картини, перегляду фільму чи, наприклад, читаючи книгу. Але у перерахованих випадках, на думку дослідників, активність

людини була обмежена позицією споглядача. Подолання таких обмежень, на думку авторів, і спричинило появу нових інформаційних технологій – ВР.

Більш докладні дослідження у цьому напрямі зробив М.М. Карпицький у своїй роботі «Онтологія віртуальної реальності», [22] який також засвідчив, що окремі прояви ВР увійшли у наше життя набагато раніше. Наприклад, дзеркало, але не як картинне відображення людини без участі її волі, а як усвідомлена вольова енергія (гримаси, рухи тощо), тільки у такому випадку ми маємо можливість говорити про дзеркальну реальність, як про віртуальну. Також телефон є звуковою віртуальною реальністю, а комп'ютерний світ – це є, на його думку, лише прогресивне її удосконалення. При певних умовах також і телебачення може являтися ВР. Справа, як зазначає автор, звісно не йдеться про звичайне відтворювання образу людини, на яке вона не має можливості впливати. Хоча, теоретично, майбутня гра актора та утворений телевізійний образ могли б бути віртуальними, наголошує М.М. Карпицький, але через те, що вони значно розтягнуті у часі, їх такими не вважають. Єдиним варіантом, коли телебачення може вважатися ВР, на думку автора, – це спілкування людей наживо, що, до речі, стає традиційною практикою багатьох сучасних програм.

Також свідомо дія людини у власних сновидіннях, зазначає М.М. Карпицький, може також слугувати у якості різновиду ВР: «Оскільки кожна річ, в якій людина може образно відбиватися, містить усередині себе гілетичний меон, також і сама людина містить в собі внутрішній гілетичний меон. Втілення самого себе в своєму внутрішньому гілетичному меоні породжує дійсність сновидіння» [22]. Проте існують і розбіжності: сновидінна реальність символічна (співпадіння образу та прообразу), а віртуальна – алегорична (вираження людини через інше). Ця розбіжність демонструє більшу реалістичність сновидіння, ніж ВР, так як віртуальний образ людини відрізняється від неї самої у ВР на відміну від сновидінь. Але, звісно, у майбутньому ситуація може змінитися, коли ВР подолає власну обмеженість, яка обумовлюється заданою комп'ютерною програмою, з установленими правилами та зіллється із тілесною реальністю. До цього переліку М.М. Карпицький відносить також і літературу, бо тільки вона, із усіх видів мистецтв не вимагає речей для свого власного втілення: «Хоча літературні образи відтворюються за допомогою літер, але формуються вони самою читаючою людиною... Література ж не є образна дійсність книг, на відміну від живопису, що має реальне образне втілення в полотнах, від музики, образна дійсність якої міститься в звуці, від архітектури, носієм образного втілення якої є будівлі і т.п.» [22].

Далі автор продовжує: «Іншими словами, якщо інше мистецтво слугує втіленням творчої енергії особистості в речах, а точніше – в гілетичному меоні всередині конкретної речі, то література припускає втілення творчої енергії письменника в гілетичному меоні безвідносно до якої –небудь речі. У силу цього літературні образи можуть набувати свій чуттєвий характер (наприклад, при екранізації), а можуть залишатися виключно в уяві людини, носячи свій нечуттєвий, безтілесний характер, хоча вони і продовжують залишатися образами чуттєвими». Але є та ж сама різниця, як і у порівнянні ВР та сновидінь, – ВР принципово *алегорична*, в то час як простір людських фантазій завжди *символічний*.

На нашу думку, роботи М.М. Карпицького вимагають особливої уваги у дослідженні імпліцитної ВР, тим паче, напевно доцільно усі можливі прояви ВР поділити на ті, які виникають внаслідок різних технічних заходів (дзеркало, телефон, телебачення тощо) та тих, які виникають природним чином, наприклад сновидіння або віддзеркалення людини у воді.

Існують також і протилежні погляди, які унеможливають подібне імпліцитне розуміння ВР без висококомп'ютерних технологій (В.С. Бабенко, У. Брікен, С.А. Дашок, Т.І. Карачева, О.В. Ковалевська, М. Крюгер, Дж. Ланье, Є.Г. Прилукова, А.І. Фоменко, Д.І. Шапиро). Так, наприклад, А.І. Фоменко [23] вважає, що проблему ВР можливо розглядати лише у контексті філософії техніки, а всілякі прояви її у інших реаліях називає метафорою (сон, біла гарячка, північне сяйво тощо). Автор наголошує на тому, що шукати у внутрішньому світі (психічному чи навіть духовному) людини безперспективно, – ВР не існує як частина природної чи соціальної реальності. Тобто у трьох загально відомих реальностях автор не знаходить ВР та вважає єдиною реальністю, де вона існує – це (четверта) технічна реальність, яка має наступні

особливості, що зникають при відключенні комп'ютера від живлення: іммерсійність (можливості занурення у комп'ютерне середовище) та інтерактивність (особливий принцип побудови системи, де мета досягається інформаційним обміном її елементів). Це є безапеляційним аргументом, який свідчить про те, що без техніки ВР не існує. Тому А.І. Фоменко робить передбачуваний висновок, що ВР є частиною технічної реальності, тобто співвідноситься як частина та ціле.

Також А.І. Фоменко, розглядаючи філософську інтерпретацію ВР, не погоджується з її трактуванням як ілюзії та ілюзорного світу, на відміну від інженерного її розуміння. У цьому аспекті він дуже близький з поглядами С. Жижека (реальність віртуального). Віртуальна реальність – це, перш за все, реальність, наголошує А.І. Фоменко, яка фіксується людиною чи прибором (тривимірна графіка, об'ємний звук тощо) та називає це матеріальним проявом ВР.

У буквальному розумінні, така логіка та хід думки вписується у логіку здорового глузду. Але у наших роздумах ВР постає як інструментарій цих процесів, що допомагає проникнути у підвалини людського буття, надає можливість розширити межі світосприйняття, зрозуміти більше, наприклад, у фізиці можливість побачити атом, а не інтуїтивно його уявляти, спираючись на атомарну концепцію Лейбніца та Демокрита.

Створена техніка життя полегшила нам життя, але вона перетворила світ на матрицю, у якій важко жити сучасній людині, – технічна реальність притгичує нас. Цю небезпеку технічного детермінізму, відчуження людини від людини, від природи свого часу зумів передбачити французький мислитель епохи Просвітництва Ж.–Ж. Руссо. У подальшому його ідеї продовжили Гегель, Фойєрбах, Маркс, екзистенціалісти тощо. Виникають заклики повернення людини до природної реальності, «повернення до джерел», «назад до природи». Ці заклики залишаються актуальними у наш час, але, як зазначає А.І. Фоменко, цей момент давно втрачено, ми усією душою прагнемо до природного існування, до злиття людини та природи, до природної реальності (на роботі, вдома, на відпочину, в дизайні, в рекламі тощо), але в той же час ми не бажаємо втрачати технічні новачки та виходити з неавтономної нам технічної реальності та тих зручностей, які увійшли у кров та плоть людську, без яких вона (людина) не усвідомлює свого існування. З таким формулюванням ми не повністю погоджуємося, можливо потрібний момент людство втратило, проте «повернення до природи» у розумінні навіть самого Ж.–Ж. Руссо, – це не заклик до повернення первісної людини, – ідеал Руссо у майбутньому, а, передусім, у заклик до відродження деяких аспектів минулого буття, природного стану людини.

Можливо це «відродження» реалізувалось через постмодерністське, «вивернуте» повернення до природи через систему «людина–техніка», складові якої існують не самі по собі, а лише у тісній взаємодії між собою, що позитивно посприяло створення більш вільної, незалежної ВР, як альтернативного «людина–машинного» континууму.

Таким чином, проведений аналіз дає можливість зробити наступні узагальнення:

1. Психоз матеріальних цінностей, «замішаних» на механізмах квазіестетичної імперативності, через обмеження ресурсів став на межі власної неспроможності, абсурдності та прийдешньої руйнації вінця цивілізаційних цінностей. Сучасні комп'ютерні технології у руслі пролонгації ідей постмодернізму утворили нове альтернативне місце дислокації свідомості сучасної людини, яке претендує на елімінаціюлюбих обмежень. Таким чином, історичне прагнення людини до подолання свого екзистенційного обмеження проєктується з реальною буття у віртуальне, де стає можлива елімінація трансперсональних екзистенціальних страхів.

2. З'ясовано, що дискурсивність словосполучення ВР містить парадокс, який провокує ускладненість її розуміння, породжує безліч її модусів та інтерпретацій. Так постмодерністська «смерть автора», «текстоцентризм» та плюралізм інтерпретацій намітили шлях від деконструкції тексту до деконструкції образу реальності, відкривши перехід від класичного розуміння унікальної реальності до множинності світів.

3. Проаналізовані існуючі підходи з'ясування онтологічного статусу ВР у сучасній науковій літературі. Встановлено, що ВР має амбівалентну дію на людину, може слугувати як втечею від життя, так і розширенням меж останнього. Прояви ескапізму, як прихований імператив, як лакмусовий папір суспільства, мають неоднозначну дію на людину, – інколи втеча порівнюється з наркотичним дурманом, а інколи – розгляда-

ється як розвиток духовності, культури (наприклад, чернецтво як форма спасіння). У проведеному дослідженні зроблена спроба розмежувати ці відмінності через призму віртуальної та константної темпоральності. Встановлено, що створені віртуальні світи повинні мати спільну частку з реальним світом, які не повинні втратити екзистенційних характеристик константної темпоральності. Саме це забезпечить розширення можливостей нашої реальності, а не заміщення її іншою. Також наголошено на тому, що у відриві від релігійних догматів ВР стимулює «аутичні і нарцистичні амбіції» (О. Ніколаєва) та провокує «контртеологічну революцію» (Р. Барт), яка спрямовує (наближає) людину не до Бога, а до його можливостей.

4. Підкреслено, що ВР – штучно створений світ. Тобто, як люба технологія є інструментом, який морально нейтральний. Але не треба забувати, що цей простір (інструмент) наповнюється самою ж людиною (з використанням відомих соціальних, політичних, економічних, культурних технологій). Це обумовило антропологічний поворот у розумінні ВР та пошуку віртуальності у культурі.

5. Таким чином, проведений аналіз онтологічних та антропологічних підстав ВР обумовлює необхідність розгляду моделі «віртуальна реальність – реальність віртуального», яку можливо розкрити через призму імпліцитної та експліцитної теорії віртуалістики.

Список використаних джерел

1. Nosov N.A. Dictionary of Virtual Terms / N.A. Nosov // Works of the Laboratory of Virtualistics. Vol. 7. – Moscow, «Put'», 2000. – 69 pp.
2. Бабенко В.С. Виртуальная реальность. Толковый словарь терминов / Бабенко В.С. – СПб.: ГУАП., 2006. – 86 с.
3. Glossary of Virtual Reality Terminology – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.fabricat.com/ENG/glossary.html>
4. Gundry J. Virtual Glossary, version 20. Knowledge Ability Ltd, Malmesbury, UK. – [Електронний ресурс] / Gundry John – Режим доступу <http://www.knowab.co.uk/wbwglossary.html>
5. Федоров А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности / А.В. Федоров – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2010. – 64 с.
6. Саяпин В.О. Концептуализация виртуальной реальности: дис. ... кандидата филос. наук: 09.00.01 / Саяпин Владислав Олегович. – Воронеж, 2007. – 163 с.
7. Карпицкий Н.Н. Виртуальность и темпоральность // Известия Томского политехнического университета. – 2003. – Т. 306. – №4. – С. 132–136.
8. Пезешкиан Н. Психотерапия повседневной жизни. Тренинг в воспитании партнерства и самопомощи: пер. с нем. / Н. Пезешкиан – М.: Медицина, 1995. – 336 с.: ил.
9. Щербатых Ю.В. Избавься от страха: практ. пособие по преодолению страхов / Юрий Щербатых. – М.: Эксмо, 2011. – 298, [1] с.: ил., схем., табл
10. Создавать ли виртуальную реальность? // Портал «Православие и мир» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.pravmir.ru/sozdavat-li-virtualnuyu-realnost/>
11. Tobias J. No Life in Second Life. Orthodoxy's Problem with Virtual Reality / Jonathan Tobias // Vol. 29 – No. 3, Fall 2007 – Режим доступу: http://www.pravmir.com/article_261.html
12. Николаева О. Православие и современная культура Виртуальная реальность / Николаева Олеся // Православие и свобода – Московское Подворье Свято-Троицкой Сергиевой Лавры. 2002 – 185 с. – Режим доступу: <http://lib.eparhia-saratov.ru/books/13n/nikolaeva/freedom/58.html>
13. Репкин Д. Виртуальная реальность / Дмитрий Репкин – Режим доступу: http://www.virtual.ru/virtual_reality.html
14. Чайка І. Виртуальна реальність та віртуалізація реальності / Ірина Чайка // «Схід», – №3 (103), травень–червень 2010 р. Режим доступу: http://www.experts.in.ua/baza/analitic/index.php?ELEMENT_ID=66602
15. Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
16. Пронин М.А. Введение в виртуалистику: Учебное пособие / Пронин М.А., Юрьев Г.П. – Саранск: Типография «Рузаевский печатник», 2008. – С. 15–53. – (Тр. Иссл. группы «Виртуалистика». Ин-та философии РАН. Вып. 28).

17. Кутырев В.А. После постмодернизма: полионтизм как парадигма коэволюции рациональных субъектов деятельности и ментальных агентов коммуникации / Кутырев В.А. // Полигнозис, 3(32), 2008. – Режим доступа: <http://www.polygnosis.ru/default.asp?num=6&num2=30>

18. Пец А.В. Полионтизм как характеристика деятельности в цифровых электронных средах / Пец А.В. // Вестник Российского государственного университета им. И. Канта – Вып. 4., 2009. – С. 104—107.

19. Жижек С. Реальность виртуального / Савой Жижек // Відеолекція – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y

20. Гиренок Ф.И. Культура как виртуальность: событие и смысл / Ф.И. Гиренок // Виртуальные реальности. М., 1998. – 67с.

21. Смолян Г.Л. Виртуальный характер современной аудиовизуальной реальности / Г.Л. Смолян, Г.М. Зараковский, В.М. Розин, А.Е. Войскунский // Информационно–психологическая безопасность (определение и анализ предметной области). – М.: Институт системного анализа РАН, 1997. – Режим доступа:http://www.srinst.com/book_852_chapter_14_4.2_Virtualnyjj_kharakter_sovremennoj_audiovizualnoj_realnosti.html

22. Карпицкий Н. Онтология виртуальной реальности / Карпицкий Н. // Библиотека философских работ томских авторов – Томск– Сибирь. – Режим доступа: <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>

23. Фоменко А.И. Философская проблема виртуальной реальности / Фоменко А.И. – Режим доступа: <http://masters.donntu.edu.ua/2010/fkita/fomenko/library/article3.htm>

Журба Н.А. Философская рефлексия виртуальной реальности

Рассматриваются существующие в научной литературе подходы к исследованию соотношения альтернативного (виртуального) мира с нашей реальностью через проекцию эскапизма с его амбивалентными характеристиками. Подчеркнуто, что историческое стремление человека к преодолению своего экзистенциального ограничения в наше время проектируется из реального бытия в виртуальное, где становится возможным элиминация трансперсональных экзистенциальных страхов. В ходе анализа онтологических и антропологических оснований ВР высказана позиция о необходимости рассмотрения модели «виртуальная реальность – реальность виртуального», которую можно раскрыть через призму имплицитной и эксплицитной теории виртуалистики.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуалистика, константная реальность, эскапизм, цивилизация, виртуальная и константная темпоральность, экзистенция, дауншифтинг, реальность виртуального.

Zhurba, M.A. Philosophical Reflection of Virtual Reality

Approaches existing in literature to research of a ratio of the alternative (virtual) world with our reality through an escapism projection with its ambivalent characteristics are considered. It is emphasized that the historical human desire to overcome his existential limitations nowadays designed with real life in virtual, where it becomes possible elimination transpersonal existential fears. The analysis of ontological and anthropological reasons VR expressed position on the need to consider models of «virtual reality – virtual reality» that may reveal in the light of implicit and explicit theories of virtualistics.

Key words: virtual reality, virtualistics, constant reality, escapism, civilization, and its constant virtual temporality, existence, downshifting, virtual reality.