

Людмила Усанова

УСАНОВА Людмила Анатоліївна – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г.Короленка. Сфера наукових інтересів – соціальна філософія та антропологія.

ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЯК РИСА СУЧАСНОСТІ

Досліджуються сучасні інтерпретації поняття «віртуальна реальність» у контексті розвитку і поширення інформаційних технологій. Розглянуті теоретичні підходи аналізу феномена віртуальної реальності, визначення її онтологічного статусу та антропологічних характеристик.

Ключові слова: *віртуальна реальність, поліонтичність реальності, інформаційні технології, симулякр.*

Суспільний інтерес до віртуальної реальності набуває поширення у 90-ті роки ХХ ст., коли вона починає усвідомлюватись як нова техніка репрезентації, як середовище спілкування і соціалізації, що впливає на горизонт нашого повсякденного досвіду і відповідну поведінку в реальному світі. Вона розглядається не тільки як фактор масштабних змін, але й як вираження сучасних культурних тенденцій. Вона є яскравим прикладом того, як технічний прогрес втручається у самі інтимні сфери людського життя, змінюючи і наш спосіб життя, і наш спосіб мислення.

Концепція і практика віртуальної реальності мають різноманітні контексти виникнення і розвитку: в американській молодіжній контркультурі, комп'ютерній індустрії, літературі (наукова фантастика), військові розробки, космічні дослідження, мистецтві і дизайні. Термін «віртуальний» використовують як в комп'ютерних технологіях (віртуальна пам'ять), так і в

інших сферах: квантовій фізиці (віртуальні частинки), в теорії управління (віртуальний офіс, віртуальний менеджмент), у психології (віртуальні здібності, віртуальні стани) тощо.

В умовах швидкого розвитку і поширення віртуальної реальності в усі області людської діяльності філософське осмислення даного феномену є безсумнівно актуальним. Крім того такі дослідження є важливими, оскільки мають міждисциплінарний характер і виявляють гострі питання сучасної культури. Зокрема, осмислення природи реальності, її проблематичності і невизначеності, ідеї множинності світів (можливих світів), співвідношення можливого/ неможливого і дійсного та ін.

Уважається, що ідея віртуальної реальності як «кіберпростору» («cyberspace») уперше виникла у відомому фантастичному романі-техноутопії «Neuromancer» У.Гібсона. Кіберпростір, керований безликими суперкорпораціями, створена пластичною хірургією ідеальна людина, підключена до кіберпростору через мозок і нервову систему, – стали алегоріями соціального і культурного терору відносно реальної людини.

Першими теоретичними дослідниками віртуальної реальності стали інженери – комп'ютерники У.Брикен, М.Крюгер, Дж.Ланьєр. Робота американського журналіста Ф.Хемміта «Віртуальна реальність» розглядала передумови становлення феномена віртуальної реальності в розвитку синтетичних можливостей кіно і кіно-симуляторів.

Також це роботи М.Носова, М.Опенкова, Д.Пивоварова, С.Хоружого та ін., де визначається онтологічний статус віртуальної реальності. Російськими та українськими дослідниками (В. Ємелін, Д. Іванов, І. Девтеров, О. Одаренко, Б. Сівірінов) аналізуються соціальні та соціально-філософські аспекти віртуалізації суспільства.

Віртуальна реальність стала предметом антропологічних та соціальних досліджень, а також розглядається як текстовий простір Інтернет-мережі та втілення стилю і принципів

Соціальна філософія та філософія історії

постмодерну: Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, П. Вірлію, С.Жижек, К.Чешер та ін.

При усій різноманітності трактувань актуальними є слова С. Хоружого: «Очевидно, що ідеї віртуалістики тісно переплетені з сучасними культурними і антропологічними процесами, які відображають наростаючу тенденцію сприйняття людиною реальності як багатомірної, сценарної, варіантної, де усе більше місце належить модельній та ігровій, динамічній стихії. Безсумнівно, що ці риси реальності надзвичайно близькі до рис реальності віртуальної, якщо не прямо належать їй» [4, с.67].

Дана робота має на меті аналіз феномену віртуальної реальності та його антропологічних впливів. Для реалізації даної мети необхідно вирішити наступні завдання: дослідити теоретичні підходи визначення віртуальної реальності; розглянути сфери виявлення процесів віртуалізації (інформаційний простір, кіно, реклама тощо); проаналізувати вплив віртуальної реальності на характеристики людського існування.

Уважається, що у сучасному значенні термін «віртуальна реальність» уперше вжив Дж.Леньєр, відомий діяч кіберкультури, у 80-х роках ХХ ст. Під «віртуальною реальністю» він розуміє занурення і навігацію суб'єкта у штучно створеному комп'ютерному трьохмірному середовищі та маніпулювання в ньому об'єктами. На думку М. Хейма, кіберпростір – це основа, матриця, набір орієнтовних точок, за якими ми знаходимо наш шлях серед неймовірної кількості інформації, «кіберпростір – це спосіб антропологізувати інформацію, надати їй топологічну визначеність, щоб людина могла звично оперувати даними як речами, але на гіперфункціональному рівні, подібному до магії» [4, с.68].

М. Крюгер у книзі «Штучна реальність» терміном кіберпростір позначає відеопростір, графічний світ, в який люди можуть увійти з різних точок, щоб взаємодіяти один з одним та з графічними утвореннями. Створений світ не обмежений фізичними законами, тут закони створюються і змінюються са-

мою людиною. Крюгер відзначає, що людина значною мірою є продуктом штучного досвіду, отриманого через посередництво театру, романів, фільмів, телебачення та ін. Створена реальність дає можливість отримати штучний інтерактивний досвід, який має великий вплив на нашу свідомість.

Тобто, віртуальна реальність завжди включає створення штучних відчуттів (наприклад, льотний тренажер). Сьогодні основна задача полягає у винаході все нових і більш точних способів стимуляції органів чуття. Головною установкою при цьому є те, що не існує таких людських відчуттів, які неможливо було б передати штучно. У цьому контексті можна говорити про генезис технологій відчуттів. Д. Дойч підкреслює, що технології штучного керування відчуттями людини розвивались тисячоліттями, починаючи з доісторичних печерних малюнків, які давали глядачу деяке відчуття того, що він бачить тварин, яких насправді там не було. Різноманітні види мистецтва також завжди ставили перед собою одне з головних завдань – залучити особу у свій світ, у створену штучну реальність. Штучні реальності створюють достовірної ілюзії присутності, питання тільки міри точності.

Саме ефективність, поліфункціональність імітаційних технологій, за допомогою яких людина може одержати відчуття псевдореальності штучно створеного середовища стали поштовхом стрімкого розширення як сфери вживання так і збагачення його семантичних навантажень; поштовхом концептуального оформлення ідеї «віртуальної реальності» у різних галузях знання і діяльності людини. Увага до феномену віртуального актуалізується як у тих наукових дисциплінах, в яких воно існувало раніше (фізика), так і в тих, для яких воно абсолютно нове (логіка, соціологія, психологія, медицина).

У визначенні сучасного філософського словника основною властивістю віртуальної реальності виділяється потенційна можливість. «Віртуальна реальність – штучна реалізація у знаково – графічній формі тої чи іншої мислимої можливості (абстрактної чи конкретної), яка з якихось при-

Соціальна філософія та філософія історії

чин не здійснилась чи не здійсниться самостійно. В основі знакового моделювання віртуальної реальності художником, літератором, ученим чи політиком лежить засновок «Що могло відбутися чи відбудеться, якщо задати такі-то умови?» У такому визначені віртуальна реальність не пов'язується однозначно з комп'ютерними технологіями, а трактується як продукт будь-якої творчої діяльності. А з іншого боку, «віртуальне на відміну від можливого, однозначно протиставленого дійсному, розміщується десь між дійсним і можливим» [3, с.123]. Категорія «віртуальності» вводиться через опозицію субстанційності і потенційності: віртуальний об'єкт існує, хоча і не субстанційно, але реально; в той же час – не потенційно, а актуально.

Віртуальна реальність є самостійною і автономною реальністю, яка існує лише в часових рамках процесу її породження і підтримування її існування. Для осмислення поняття «віртуальна реальність» необхідно відмовитись від моноонтичного мислення (існування тільки однієї реальності) і введення поліонтичної парадигми (визнання множинності світів і проміжних реальностей), яка відкидає лінійний детермінізм і жорстку заданість.

Отже, віртуалістика ґрунтується на визнанні поліонтичності реальності, співіснування різноманітних планів буття. Поступово відбувається трансформація поняття реальність, і тепер вона розглядається уже не як одномірна і лінійна, а визнається складною, нелінійною. Ідея поліонтичності реальності заснована на визнанні існування двох чи більше типів онтологічно самостійних реальностей, що не зводяться одна до іншої, які можуть розміщуватися за принципом ієрархії, або незалежно одна від іншої, при цьому не виключається можливість їх взаємодії. Складність і багатоманітність буття представляється у вигляді множини реальностей, одна з яких може бути віртуальною.

Зазначимо, що поняття реальності використовується тоді, коли задаються питанням не стільки про те, існує чи ні певний світ, скільки про те, які особливості цього світу, які його якості,

чим він відрізняється від інших світів. Термін «віртуальний» використовують, коли хочуть сказати, що «дещо має усі характеристики конкретної речі, хоча формально воно не може бути визначене як ця річ». Таке визначення поняття «віртуальний» указує на наявність деякого взаємовідношення між образом і праобразом, що передбачає наявність у них спільних властивостей.

Проблематика віртуальної реальності в рамках постнекласичної філософії розвивається як проблема природи реальності, співвідношення природного і штучного, можливого і дійсного, потенційного і актуального, осмислення співвідношення трьох очевидних просторів буття людини: світу мислимого, світу видимого і світу об'єктивного (зовнішнього).

Так, Ж.Бодрійяр, оперуючи поняттям «гіперреальність», показав, що точність і досконалість технічно відтвореного об'єкту, його знакова репрезентація конструюють інший об'єкт – симулякр, в якому реальності більше, ніж в самому «реальному», який занадто деталізований. Симулякри як компоненти віртуальної реальності, за Бодрійяром, занадто видимі, занадто правдиві, занадто близькі і доступні, а гіперреальність абсорбує, поглинає, скасовує реальність. Аналізуючи безупинне породження образів і загальну завороженість засобами масової комунікації, він визначає сучасність «системою симулякрів» [1, с.8], тобто, видимостей, не наділених жодними референтами, в результаті чого розмиваються межі реальності.

Ж. Бодрійяр визначає, що головна функція симулякрів, тобто підробок, сукупності знаків-образів, позбавлених прообразу, – імітація, створення ілюзії змісту, реальності. Сучасні електронні технології значною мірою цьому сприяють, створюючи віртуальний світ, наприклад, світ кіно. Хоча ми усвідомлюємо, що світ екрана – завжди частина якогось іншого світу, а ілюзія реальності – його невід'ємна властивість, але образи кіно створюють прекрасний образ реальності більш справжньої, ніж реальність поза кіно. Суб'єктивне

Соціальна філософія та філософія історії

сприйняття та інтерпретація динамічних кінообразів розмивють межі справжнього та ілюзорного, об'єктивного та суб'єктивного, реального та ірреального. [Невипадково, проблема співвідношення реального й ілюзорного є однією з ведучих у фільмі «Матриця». Де істинна реальність, чи то у самій «Матриці» (саме її обирає Сайфер), чи та, до якої пробуджується Нео, чи реальність, до якої повинен пробудитися сам глядач?].

Будь-яка сфера мистецтва, як уже зазначалось, так чи інакше звертається до відчуття реальності в аудиторії, але кіно – найбільше: якою б фантастичною не була подія, що відбувається на екрані, глядач стає її очевидцем і ніби співучасником, тому, розуміючи ірреальність того, що відбувається, емоційно він ставиться до неї, як до справжньої. Формується враження, що точність відтворення життя досягла межі, йдеться про емоційну довіру глядача, його переконаність у справжності того, що він бачить своїми очима.

Життєвий світ постає як неперервний. Світ кіно – це видимий нами світ, у який унесена дискретність, світ, поділений на фрагменти, кожен з яких отримує певну самостійність, у результаті чого виникає можливість різноманітних комбінацій там, де в реальному світі вони не можливі. Кінематограф конструює світ, розбитий на кадри, тобто, з'являється можливість виділення будь-якої деталі – кадр отримує свободу, подібну слову: його можна виділити, поєднати з іншими кадрами за законами смислового, а не природного зв'язку, вживати у переносному – метафоричному сенсі.

На відміну від мистецтва минулого, кіно створює такі образи, які не можна зафіксувати як об'єктивні, на які не можна вказати пальцем, – динамічні образи, або – образи-рухи. В них концентрується не наше бачення (зображення) і не наша мова (риторичні фігури), а сама мінливість буття, нетотожність сприйняття, постійне (в акті сприйняття) становлення суб'єкта іншим.

Інформаційні супермагістралі і віртуальна реальність містять величезний потенціал для породження інших культурних ідентичностей і моделей суб'єктивності, включаючи постмодерного суб'єкта. На відміну від автономного і раціонального суб'єкта модерна, цей суб'єкт невизначений, дифузний. Він породжується та існує тільки в інтерактивному середовищі. У постмодерній моделі суб'єктивності такі відмінності, як «відправник – реципієнт», «виробник – споживач», «керуючий – керований», утрачають свою актуальність.

Прикладом може служити реклама, яка створює образ (симулякр) товару чи фірми. Саме ці образи, а не реальні речі стають предметами ринку. Фізичний об'єкт реклами перестає бути означуваним, а стає визначаючим. Економічний процес, тобто виробництво вартості, переходить з конвеєра в офіс маркетолога і консультанта, в рекламне агентство та студію. Виробляються не речі (шампунь, костюм, автомобіль), а образ (привабливості, впевненості, стильності, унікальності, респектабельності). Людина купує не предмети вжитку, а обирає симулякри для формування власного іміджу, не вона вибирає товар, а її змушують його вибрати.

«Віртуальна психологія» займається незвичними станами психіки і самовідчуттів, які рідко виникають і виводять людину за межі буденних психічних станів. Віртуал і гратуал – подібні стани позитивного і негативного типу (інсайт, екстаз, мобілізація психіки в екстремальних ситуаціях, гостре горе і т.п.). Вони завжди спонтанні, фрагментарні, об'єктивні (людина захоплена віртуалом як об'єкт), ведуть до зміни статусу тілесності, свідомості, особистості, волі. Завдання практичної віртуальної психології полягає у розробці методів актуалізації / нейтралізації віртуальних станів психіки.

Дискурс віртуальної реальності близький із традицією, яка йде від М.Мак-Люена, дослідження соціокультурних аспектів засобів комунікації, філософії науки і техніки. М.Мак-Люен створив концептуальну модель історичної динаміки суспільства на основі дослідження типу і способу комунікацій.

Соціальна філософія та філософія історії

До «засобів спілкування» належать усі культурні феномени, які так чи інакше можуть виконувати комунікативні функції: мова (письмо і мовлення), друк, TV, комп'ютерні системи, а також дороги, транспорт, гроші, релігія, наука та ін.

Формування нових «засобів спілкування», зв'язку та інформації спричиняє радикально новий «сенсорний баланс» суспільства, задаючи нові світовідчуття, новий стиль мислення, новий спосіб життя і нові форми соціальної організації. Мак-Люен трактує комунікацію як чуттєву здатність людини до сприйняття, виділяючи на цій основі аудіо- (або вербальну) комунікацію і відео- (або зорову) комунікацію, що визначає диференціацію «культур слуху» і «культур зору» (вербальну, писемну, друковану).

Нові синтетичні комп'ютерні засоби комунікації об'єктивують («виводять назовні») не просто слухові чи зорові аналізатори, а саму нервову систему, перенесену на усе людство. «Електронна епоха» характеризується «тотальними об'ємними»: надана комп'ютерною технікою можливість миттєвої передачі інформації і такого ж миттєвого реагування на неї скасовує простір і час («імплозія»), дозволяє людині не лише усвідомити, але й пережити свою єдність з людством.

Суспільство як єдине людство («розкріпачений і безтурботний світ») характеризується Мак-Люеном як «глобальне село». «Сучасна епоха виявляє безпрецедентну зацікавленість примітивною культурою, яка характеризується одночасністю людських дій, завдяки чому людство тепер існує в умовах глобального села» [2, с.205].

Комп'ютерний синтетизм породжує і великі можливості, і великі проблеми, зокрема, домінування формальних засобів комунікації над її змістом. Але особливо це стосується зміни характеру людського сприйняття, а як наслідок, перетворення людини з суб'єкта комунікації на об'єкт впливу і маніпулювання. Мак-Люен показує, що накладання звукового тексту на відеоряд утворює надзвичайно сильне (і нерідко обманливе) враження повної достовірності інформації, разом з

тим голос, який був і залишається авторитарним, продовжує успішно використовувати свій суггестивний потенціал. Диктор, звичайно, не стає диктатором, але факт наявності зображення створює ілюзію «демократичності» сприйняття інформації, посилюючи можливості для соціального маніпулювання.

Як зазначають дослідники, атрибутами віртуальної реальності є: породжуваність (продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї; актуальність (існує актуально, тільки «зараз і тут», тільки поки активна породжуюча реальність); автономність (має свій час, простір і свої закони існування); інтерактивність (може взаємодіяти з іншими реальностями, у тому числі і з породжуючою, як онтологічно незалежна від неї).

За характером взаємодії людини з віртуальною реальністю виділяють такі види віртуальної реальності: пасивна віртуальна реальність – у ній людина просто глядач; дослідницька віртуальна реальність – людина має можливість переміщатись всередині віртуальної реальності; інтерактивна віртуальна реальність – людина має можливість змінювати віртуальну реальність відповідно до своїх бажань.

Підсумовуючи зазначимо, що інформаційні технології демонструють усе більший вплив на людину. Змінюються закони сприйняття, оскільки засоби електронної інформації занурюють людину у процес сприйняття миттєво і тотально. Відбувається становлення візуального типу мислення, в якому спостерігається єдність логіко-вербального і наглядно-образного, інтуїтивного сприйняття світу.

Віртуальна реальність стає важливим фактором розвитку культури, претендує на символ нової міфології в інформаційному світі, на засіб перетворення об'єктивної реальності. Суспільний інтерес до феномену віртуальної реальності спонукає дослідження її природи, що нерозривно пов'язано з філософською традицією осмислення буття і реальності взагалі.

Література

1. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляція / Жан Бодрийяр / Пер. з фр. В. Ховхун. – К.: Основи, 2004. – 230 с.
2. Мак-Люэн М. Галактика Гуттенберга. Сотворение человека печатной культуры / Маршал Мак-Люэн. – К.: Ника – Центр, 2004. – 432 с.
3. Родин А.В. Виртуальное событие / А.В. Родин // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. – М., 1998. – С. 122–128.
4. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальной реальности / С.С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 7. – С. 53–68.

Usanova L.A. Виртуальность как черта современности

Исследуется современные интерпретации понятия «виртуальная реальность» в контексте развития и распространения информационных технологий. Рассмотрены теоретические подходы к анализу феномена виртуальной реальности, определения ее онтологического статуса и антропологических характеристик.

Ключевые слова: виртуальная реальность, полионтичность реальности, информационные технологии, симулякр.

Usanova L. A. Virtuality as line of the reality

The etymology modern interpretation of the concept virtual reality are researched in the context of development and dissemination of information technology.

Technological points of view to the phenomenon's of virtual reality analyses, definitions of its ontological status and anthropological characteristics are considered.

Key words: virtual reality, polyontological reality, information technology, simulacres.

Надійшла до редакції 25.02.2011 р.