

## ФІЛОСОФІЯ

УДК 141.786:004.946

DOI <https://doi.org/10.32837/apfs.v0i31.991>**С. В. Веремейчик**ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9012-3623>

кандидат філософських наук,

Національного університету водного господарства та природокористування

## ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У КОНТЕКСТІ ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОГО ФІЛОСОФУВАННЯ

**Постановка проблеми.** Досягнення науково-технічного прогресу в площині інформаційних технологій призвело до виникнення абсолютно нових форм передання та сприйняття інформації особистістю. Так, інформаційний простір сьогодення соціокультурного поля тісно пов'язаний із буденним життям пересічного громадянина, тому такі терміни, як «віртуальна корпорація», «віртуальні гроші», «віртуальна демократія», «віртуальне навчання», «віртуальна іграшка», «віртуальна студія» та ін., які ще наприкінці минулого століття були позбавлені всіякого сенсу, нині набули цілком беззаперечної і ясної змістовності. Весь спектр цих віртуальних термінів для зручності можна окреслити поняттям «віртуальна реальність». Глибина взаємозв'язку такої штучної реальності з громадським та індивідуальним життям дозволяє говорити про «віртуалізацію» сучасної спільноти. Можна стверджувати, що на сьогоденньому етапі цифровізації постіндустріальна громада починає розвиватися у своєму новому віртуальному образі, тому ця метаморфоза постмодерної культури вимагає більш детального філософського аналізу поняття віртуальної реальності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідження проблематики неklasичних інтерпретацій розуміння феномену віртуальної реальності висвітлюється у працях як вітчизняних, так і закордонних учених, як-от Д.В. Галкіна, І.Г. Корсунцева, Н.Б. Маньковська, А.А. Нікітіна, А.В. Нікітіна, Н.А. Носова, Н.Н. Решетнікової та ін. Зазначені дослідження розкривають особливості постмодерністської філософської думки в процесі пізнання та розуміння явища віртуальної реальності.

**Мета статті** – проаналізувати віртуальну реальність як феномен, який, як і можливий світ, не має ознак матеріального і є сукупністю можливостей, які несуперечливо утворюють одне ціле. Проте своєрідність такого світу полягає в тому, що з ним людина взаємодіє як із реальним, а не просто мислимим.

**Виклад основного матеріалу.** На нашу думку, наукову розвідку цього феномену слід проводити в контексті тих культурно-технологічних та світоглядних трансформацій, які мають місце в сьогоденньому світі. Ураховуючи той аспект, що сучасне суспільство у своєму світоглядному бутті є постмодерністським, аналіз явища «віртуальності» у цьому дослідженні буде здійснено саме через призму постмодерністських філософських теорій.

Для розкриття сутності віртуальної реальності звернемося до напрацювань французької філософської школи в персоналіях Ж. Дельоза, Ж. Бодрійяра, а саме до теорії симулякрів. Перш ніж приступити до безпосереднього розгляду цього концепту, слід зазначити, що різнобарвність смислового навантаження поняття «симулякр» змінюються залежно від моделі застосування, а саме репрезентативної або нерепрезентативної. У контексті репрезентативної моделі, найбільш яскраво втіленої Платоном, симулякр слід розуміти як копію копії, слід сліду, квадрат квадрата, який, як і копія, претендує на відповідність до оригіналу. Отже, для Платона симулякр – це процес негативної видозміни прототипу копією копії. Оскільки істинність дублікату визначається саме симулякром, виходячи з відповідності або ж розбіжності з ідеєю первинного об'єкта, то належно симулякри позбавляються власного онтологічного статусу і переходять у категорію ірреальності. Намагаючись виключити з фізичної дійсності елементи, що спотворюють її, Платон першим порушив питання про те, що в онтологічній структурі буття присутні об'єкти, які ми на початку ХХІ століття іменуємо віртуальними [1, с. 339–345].

Варто зазначити, що в межах репрезентативної концепції симулякр оформлюється суто як синтетична та негативна сутність, що іронізує над реальністю. Водночас у контексті нерепрезентативної моделі виділяється модель нерепрезентативна, оскільки симулякри виходять за границі опозиції оригінал-копія і вже не передбачають співвідношення із жодними референтами [2, с. 333–337].

Саме в такому дискурсі розмірковує Ж. Дельоз. В основу такого філософування він покладає тезу, що опозиція модель-копія відтепер немає жодної змістовності, тому поняття автентичності, відповідності, моделі втрачає будь-який сенс, оскільки в запаморочливій безодні симулякрів втрачається будь-яка модель. Це дозволяє стверджувати, що з позиції нерепрезентативного підходу до симуляції остання є іманентною самій реальності, оскільки потенція симулякра від початку присутня в морфології самого буття, щодо чого філософ стверджує: «Все стало симулякром. Але під симулякром ми повинні розуміти не просту імітацію, а дію, через яку сама ідея зразка або особливої позиції спростовується, відкидається. Симулякр – інстанція, що включає відмінність (щонайменше) двох розбіжних рядів, якими він грає, усуваючи будь-яку подібність, щоб із цього моменту не можна було би вказати на існування оригіналу або копії» [3, с. 93].

На відміну від Платона для Ж. Дельоза симулякр становить не просто подобу подобі, що послаблює оригінал у процесі повторення, а химерний образ, позбавлений подібності (на протизагу іконоподібному зразку, де симулякр помістив подобу зовні, а насправді живе лише відмінністю). Таким чином, на думку мислителя, схожість симулякра до об'єкта симуляції становить лише зовнішній видимий ефект, ілюзію, а насправді ж істинна його сутність полягає в розбіжності, становленні, відвічній мінливості та різниці в самому собі [2, с. 333–337].

Використовуючи напрацювання в площині симулякрів, французький філософ спростовує Платона в контексті встановлення відповідності хаотичного світу до трансцендентної ідеї. Причому варто зазначити, що аргументи, які підбирає Ж. Дельоз, проростають із самої сутнісної серцевини платонізму. Беручи до розгляду саме ті максими, в яких Платон намагається вилучити з реального світу його фантомний складник, Ж. Дельоз указує на той нюанс, що грецький мислитель у своїх спробах вилучення фантазмагоричності, сам того не бажаючи, надає примарності особливу життєву силу, оскільки несхожість та невідповідність не є недоліками, а стають зразками, в яких розвивається дійсність.

Ж. Бодрійяр, як і Ж. Дельоз, уважав, що симуляція починається з утопізації основного принципу репрезентації, який декларує еквівалентність знаку та реальності. Так, за Ж. Бодрійяром, симулякр жодним чином не співвідноситься з будь-якою дійсністю, крім власної. Отже, якщо функцією знаку є зміст відображення, а символу – представлення, то щодо симулякра говорити про будь-яку відповідність не має сенсу. На протизагу Ж. Дельозу, який розглядав переважно онтологічні аспекти симуля-

ції, Ж. Бодрійяр акцентує свою увагу на соціальних виявах цього феномену та висуває тезу про «втрати реальності» в постмодерністську епоху, на зміну якій приходить «гіперреальність». Так, «знаки» більше не обмінюються на «означуване», вони відтепер замкнуті тільки самі на собі. На думку Ж. Бодрійяра, автономія соціальної системи відбувається як симуляція, що приховує відсутність «глибинної реальності», під якою мислитель розуміє проблемну картину світу епохи модерну. У світлі концепції кардинальної зміни в «способі означення» логічний висновок Ж. Бодрійяра про те, що симуляція, яка розуміється як модерністський принцип соціальності, стала тотальною практикою в постмодерністську епоху [4, с. 85]. Зазначимо, що теоретик постмодерну пропонує розглядати симуляції як завершальний етап розвитку знаку, в процесі якого він виокремлює чотири стадії його розвитку:

- 1) відображення деякої глибинної реальності;
- 2) маскуванню і трансформацію цієї реальності;
- 3) маскуванню відсутності будь-якої глибинної реальності;

4) втрату будь-якого зв'язку з реальністю, перехід зі стану видимості в стан симуляції, тобто перетворення знаку у власний симулякр [5, с. 45].

Спираючись на міркування Ж. Дельоза та Ж. Бодрійяра, доходимо висновку, що симулякр можна окреслити як знак, що становить власне буття, творить власну реальність, який фактично перестав бути знаком за своєю сутністю. Тобто сам симулякр є тілом. Проте тіло його онтологічне, тобто він так само реальний, як реальний будь-який об'єкт, що є референтом, тільки реальний він у віртуальному плані. Саме тому симулякр не є знаком, проте він може бути референтом щодо знаку, який його презентує, тобто симулякра, але вже наступного порядку. Таким чином, симулякр починається там, де закінчується подібність і починається віртуальна реальність, яка є простором симулякрів.

Отже, там, де обривається зв'язок з оригіналом, знак стає симулякром, тією самою копією копії, що позбавлена подібності і живе відмінністю, про яку писав Ж. Дельоз. І саме так симулякр знаходить своє віртуальне буття, щодо якого наша реальність буде виконувати функцію конститування або ж породження. Але у своїй реальності, яку ми сприймаємо як віртуальну, він має статус референта – зразка. Дослідниками феномену віртуальності наголошується, що сама по собі дійсність, як природна, так і соціальна, може вибудовуватися за принципом вкладених здійсненостей [6, с. 185–188].

Резюмуючи розвідку онтологічного статусу віртуальної реальності, скажемо, що її варто окреслити як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків»,

що (на відміну від знаків-копій) окреслюють не подібність, а різність із референтною реальністю. І на протигагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність та завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності й різноманіття. Таким чином, цифровий простір є феноменом, який є іманентним за своєю сутністю, самою структурою буття, що втілює можливість творчої генерувальної діяльності. У контексті вищевикладеного існує думка, що людина від початку перебуває у віртуальній реальності і протягом усього життя всього лише опановує один віртуальний стан за іншим. Отже, віртуальна реальність – це той життєвий простір, та ресурсна база, що «вигодувала» і виховала людину. Оскільки людство завжди намагалося переформатовати навколишній світ відповідно до своїх уподобань, то воно завжди в процесі змін створювало свої власні світи, які є віртуальними.

Усвідомлення ролі віртуальної реальності в житті людини почалося з повномасштабного впровадження електронних технологій. Саме інформаційне суспільство сприяло утвердженню віртуальної реальності як суспільно значущого феномену. Безперечно, симулякри, або віртуальні об'єкти, в різних іпостасях завжди були присутні в індивідуальному та соціальному житті, проте тільки сьогодні вони стають незамінними елементами соціуму та багато в чому визначають специфічний постмодерний образ інформаційного суспільства, яке і створило технічні можливості для активізації ресурсів, що до цього часу залишалися незадіяними в межах попередньої соціокультурної парадигми. Окрім цього, такий бурхливий розвиток технологій віртуальної реальності викликаний реальними потребами в переході від актуальних до віртуальних методів передання та освоєння інформації. Віртуально побудовані об'єкти сприймаються людиною в більш «живій» формі, ніж об'єкти актуальні, відгороджені ригідними межами своєї даності і завершеності. Багато в чому це пов'язано з тим, що віртуальна реальність будується за принципом «зворотного зв'язку», що дозволяє здійснити максимальне входження людини в інформаційний простір.

Отже, на нашу думку, однією з найважливіших особливостей віртуальної реальності в соціокультурному контексті є саме інтерактивність. У термінології Н.А. Носова інтерактивність означає, що штучно створена реальність може взаємодіяти з усіма іншими видами реальностей, зокрема і з генерувальною (творчою) як онтологічно незалежною [7]. У такому разі варто зазначити, що інтерактивність як феномен, звичайно ж, не є породженням тільки інформаційних технологій, оскільки вона існувала вже відтоді, коли людина почала орієнтуватися на відчуття задоволення

в процесі споживання культурного продукту. У контексті розуміння цього поняття найкращими прикладами інтерактивного дійства можна назвати ті види розваг, де глядачі беруть безпосередню участь у побудові сценарію під час самої вистави. Тут узірцем можуть слугувати гладіаторські бої Стародавнього Риму. Отже, інтерактивність можна охарактеризувати як один із типів комунікації, для якого властива відповідна реакція в режимі реального часу, прийнята суб'єктом, який ініціював процес. Зауважимо, що під реальним часом потрібно розуміти не тільки миттєву відповідну реакцію, а ситуацію, коли контрагент, що направив запит, зберігає свій стан в очікуванні відповіді.

Зазначимо, що саме наявність інтерактивності не дозволяє повністю й однозначно уналежнити віртуальну реальність до сфер об'єктивної або ж суб'єктивної реальностей. З одного боку, віртуальна реальність є корелятивною сфері людської суб'єктивності, тому не може існувати без сприймальної та усвідомлювальної людини, з іншого – саме суб'єкт взаємодіє з нею як з онтологічно незалежною об'єктивною дійсністю. Це дозволяє припустити, що категорія віртуальної реальності вбудована в єдину логічну послідовність категорій суб'єктивної та об'єктивної реальності. Однак зауважимо, що ця проблема у філософській літературі тільки починає порушуватися.

**Висновки.** Отже, підбиваючи підсумки, скажемо, що основними причинами віртуалізації постмодерного суспільства є об'єктивна потреба в переході інформаційних технологій на якісно новий рівень, а також іманентна людині потреба у творчості, у створенні нової реальності, таких світів, щодо яких він був би деміургом. Цей феномен займає вже досить значний соціокультурний простір у постмодерному суспільстві, у подальшому його роль буде тільки неухильно зростати.

Віртуальну реальність можна розглядати як специфічну характеристику постмодерністського світовідчуття. До того ж за допомогою віртуальних технологій симуляція стала невід'ємним творчим компонентом усіх підсистем інформаційного суспільства. Причому віртуальні інформаційні технології – це лише одне з можливих втілень симуляції, вияви якої можна знайти й у сфері міжособистісних та інтимних відносин, у мистецтві, політиці тощо.

Факт віртуалізації сучасного суспільства, в якому симулятивна діяльність набуває широких масштабів, дозволяє говорити про втрату стійкості соціальних структур і про відчуття примарності та нестабільності соціального буття. Так, виникає роздвоєність антропологічного буття, дуальність людського світу, тому що тілесна сутність людини продовжує жити в реальному світі.

### Література

1. Платон Собрание сочинений в 4 т. Т.2. Москва : Мысль, 1993. 528 с.
2. Делез Ж. Симулякр и античная философия. Москва : Логика смысла, 1995. 472 с.
3. Делез Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург, 1998. 384 с.
4. Baudrillard J. Simulacra and Simulation. University of Michigan Press, 1994. 176 p.
5. Гараджа А.В. Бодрийяр. Современная западная философия: Словарь / ред. Малахов В.С., Филатов В.П. Москва, 1991. 544 с.
6. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. Москва, 1994. 195 с.
7. Носов Н.А. Виртуальная психология. Москва, 2000. 432 с.
8. Галкин Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта : дис. ... канд. филос. наук. 09.00.13. Томск, 2002. 175 с.
9. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. Санкт-Петербург : Алетейя, 2000. 347 с.
10. Никитин А.А., Никитин А.В., Решетникова Н.Н. Концепции и средства доступа к виртуальным мирам в образовании, культуре, искусстве. URL: <https://elbib.ru/article/view/212> (дата звернення: 15.08.2021).

### Анотація

**Веремейчик С. В. Виртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. – Стаття.**

У статті представлений розгорнутий аналіз такого поняття, як «виртуальна реальність», у контексті постмодерністської філософської думки. Указано, що ця проблематика ввійшла в соціокультурну дійсність на початку ХХІ століття разом із проривом у технологічній сфері інформаційних технологій, надбання яких стали доступними широкому колу споживачів комп'ютерної техніки (від інженерів-проектувальників до любителів комп'ютерних ігор – дітей і дорослих). Досліджено специфіку феномену віртуальної реальності як суми можливостей, що безконфліктно створюють нематеріальну цілісність. Виявлено, що характерною особливістю цифрової симуляції є ефект безпосередньої присутності в момент взаємодії та сприйняття суб'єктом пізнання нереального світу (як об'єкт реальний, а не просто мислимий).

У контексті наукового дослідження розглядаються основні методологічні підходи до зв'язку явища віртуальної реальності з теорією симулякрів. У процесі наукової розвідки виявлено термінологічне значення віртуалізації і симуляції сьогоdnішнього суспільства, в онтологічній площині якого втрачається стійкість соціальних структур та виникає роздвоєність антропологічного буття, дуальність людського світу, адже тілесне людини продовжує жити в реальному світі, тоді як духовне своїм буттям переміщується у сферу володарювання симуляції.

Також у статті аналізується онтологічна специфіка віртуальної реальності. Показано, що віртуальна реальність розглянута через призму постмодерністської філософської думки, є феноменом, який не має ознак матеріального, є джерелом відмінності й різноманіття, життєвим простором, що «вигодувала» та

виховала людину і який має онтологічний зв'язок із морфологією буття. Відображено, що онтологічні особливості віртуальної реальності має сенс позначати через характеристики подібності, відмінності, різноманіття та інтерактивності. Саме ці особливості в їх сукупності є необхідними і достатніми для визначення віртуальної реальності. При цьому інтерактивність розглядається як ключова ознака специфікації віртуальної реальності.

**Ключові слова:** віртуальна реальність, симулякри, постмодерністське суспільство, електронні технології, інформаційне суспільство, дуальність людського світу, інтерактивність.

### Summary

**Veremeychik S. V. Virtual reality in the context of postmodern philosophizing. – Article.**

The article presents a detailed analysis of such a concept as "virtual reality" in the context of postmodern philosophical thought. It is indicated that this issue entered the socio-cultural reality at the beginning of the XXI century, along with a technological breakthrough in the field of information technology, the possessions of which have become available to a wide range of consumers of computer equipment from engineers – designers to fans of computer games – children and adults. The specifics of the phenomenon of virtual reality as the sum of possibilities that create intangible integrity without conflict were also studied. Accordingly, it was found that a characteristic feature of digital simulation is the effect of direct presence at the time of interaction and perception of the subject of knowledge of the unreal world as an object that actually exists, not just conceivable.

In the context of this research, the main methodological approaches to the connection of the phenomenon of virtual reality with the theory of simulacra are considered. In the process of scientific exploration, the terminological significance of virtualization and simulation of today's society was revealed, in the ontological plane of which the stability of social structures is lost and the bifurcation of anthropological existence, the duality of the human world arises. After all, the human body continues to live in the real world, while the spiritual by its being moves into the realm of domination of simulation.

The article also analyzes the ontological specifics of virtual reality. It has been shown that virtual reality, viewed through the prism of postmodern philosophical thought, is a phenomenon that has no material features and is a source of difference and diversity, a living space that "nurtured" and educated man, and which has an ontological connection with the morphology of life. It is shown that the ontological features of virtual reality make sense to denote through the characteristics of similarity, difference, diversity and interactivity. It is these features in their entirety are necessary and sufficient to determine virtual reality. In this case, interactivity is considered a key feature for the specification of virtual reality.

**Key words:** virtual reality, simulacra, postmodern society, electronic technologies, information society, duality of the human world, interactivity.