

## ФІЛОСОФСЬКІ НАУКИ

**Калганов М.А.**

*магістр філософських наук,*

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка*

### **ПРОБЛЕМА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: ТЕОРЕТИЧНИЙ ТА ПРИКЛАДНИЙ АСПЕКТИ**

Поява комп'ютерів абсолютно перетворила наш світ, як реальний, так і віртуальний. Стрімке зростання розвитку інформаційної індустрії в найкоротші терміни перевершило всі прогнози і очікування. Після того, як люди розкрили можливості Інтернету, стався справжній прорив у розвитку нових взаємозв'язків у суспільстві. У наші дні це визначає розвиток суспільства і всіх його складових елементів. З'явився новий світ – світ віртуальної реальності. Він не обмежується просторами Інтернету, тому що за допомогою новітніх цифрових пристроїв створюються реалії, які не могли б виникнути в природі без допомоги людського розуму.

Поняття «віртуальна реальність» з'явилося у літературі ще за часів середньовіччя. У схоластиці це поняття вже має категоріальний статус: «було зафіксовано наявність певного зв'язку (за допомогою «virtus») між реальностями, що належать до різних рівнів у власній ієрархії» [7, с. 81]. У сучасній культурі поняття «virtus» включає в себе кілька значень, які зовсім не належать до комп'ютерної сфери, наприклад: в перекладі з англійської «virtus» – чеснота [10].

Термін «реальність» досить популярний у вживанні, але він неоднозначний. У широкому сенсі – це вся існуюча дійсність. Загалом, у філософському сенсі «реальність» означає в пізнанні єдність об'єктивної і суб'єктивної реальностей» [1]. Варто сказати, що в філософії термін «реальність» пов'язаний з поглядами М. Бахтіна [3], С. Л. Франка та іншими [1]. Їхні думки перетинаються в тому, що реальність не є незалежне буття саме по собі. Вона не виникає сама по собі, а з'являється в результаті активності суб'єкта, в той час, коли він мислить і творить. Дане поняття знаходиться на кордоні між областями пізнання і іншими сферами людської діяльності. У сучасному науково-філософському пізнанні «реальністю» позначається фрагмент універсаріум, що становить предметну область, що

співвідноситься з поняттями «соціальна реальність», «фізична реальність», «віртуальна реальність» та інші види реальностей.

Поняття «віртуальна реальність» ґрунтується на концепціях інформаційного суспільства М. Кастельса [4], Д. Белла [2], Е. Тоффлера [9]. Новітні інтерактивні технології утворюють комунікаційну систему, в якій різні реальності утворюють віртуальний світ, який іманентно вміщає образи, як вигадані людиною, так і подібні реальним об'єктам світу: інтернет-кафе, інтернет-магазини і т. д. Поняття «образ» в цьому сенсі (значенні, що корелює з віртуальною реальністю) введено М. Кастельсом. Семантичне його наповнення зводиться до того, що образ – це будь-яке заміщення реальності, тобто симуляція.

#### *Віртуалізація.*

Проблема поширення віртуальних технологій і осмислення буття людини в світі, сконструйованому за допомогою цих технологій, виходить за межі спеціальних наук, стаючи проблемою філософського узагальнення. Застосування філософії як методологічного інструменту аналізу дозволяє більш глибоко розкрити зміст понять. Поняття «віртуальність», як уже зазначалося вище, широко розроблялося в схоластиці і використовувалося для вирішення ключових проблем схоластичної філософії, наприклад, можливості співіснування реаль-ностей різного рівня, утворення складних речей із простих. Ф. Аквінський за допомогою поняття «віртуальності» вирішував проблеми середньовічної філософії, наприклад: душа мисляча, душа рослинна, душа тваринна. Сучасний філософ Н. А. Носов зазначає, що «віртуальна реальність» позначає таку реальність, яка може існувати як в потенційному, можливому стані, так і в актуально існуючому, діючому стані. Він виділив унікальні властивості віртуальної реальності: породження, актуальність, автономність, інтерактивність [8]. Останнє актуалізує методологічні розробки щодо модальної онтології [5, с. 86], за допомогою якої можна досліджувати потенційні конфігурації буття, а у нашому випадку, – віртуальної реальності.

Сучасна людина більшу частину часу проводить наодинці з гаджетами, що дозволяють перебувати в віртуальному світі, наприклад, здобувати освіту, спілкуватися, грати. Люди, занурюючись в середовище віртуальності, не помічають, що вона впливає на всі органи чуття, інтуїцію, уяву і творчі здібності. Даний факт дозволяє говорити про «віртуалізацію» суспільства [8]. У сучасному світі деякі елементи припиняють своє реальне існування, тобто вони віртуалізуються, змінюючи свій статус і відповідну йому роль. Але вважати віртуалізацію суспільства новим явищем ніяк не

можна, бо, згідно з науковими дослідженнями вчених, що займаються даним питанням, можна стверджувати, що цей феномен існував і раніше, тільки в іншому своєму прояві.

З появою культури з'являється новий простір, відмінний від природного. Можна припустити, що світ культурних артефактів – це теж якийсь віртуальне буття. Розглядаючи ту чи іншу галузь культури, чи то музичні, літературні, кінематографічні твори, можна відзначити, що у всіх перерахованих формах спостерігається імітація, яка має різні цілі. Наприклад, театральні постановки, в яких відбувається імітація дій, емоцій, поведінки, занурюють глядача в якусь віртуальну реальність. Спортивні ігри, що є імітацією цілої війни, здійснюються в межах певних правил. Але практично ніколи ані виконавці, ані спостерігачі не замислюються і не беруть до уваги, що всі ці дії є лише набором імітацій, що моделюють реальність. Звісно ж, що до віртуальної реальності можна віднести і ефекти в свідомості, що виникають як наслідок вживання наркотичних засобів людиною. Першим поясненням цього є те, що на рівні підсвідомості людини народжується новий світ, в якому перебуває тільки ця людина. До цього можна віднести всі ілюзії, в лоні яких знаходиться ця людина. Вони, в більшості, зачіпають почуття, уяву і взагалі все мислення, бо люди можуть не тільки бачити світ природи, але цей ефект навіть може проявлятися аж до того, що люди потрапляють в абсолютно інші виміри.

#### *Можливості віртуального.*

Прорив людини в світ віртуальної реальності можна інтерпретувати як певний виклик існуючій природній, соціальній та технічній реальності. Але за цим зрушенням стоять як позитивні, так і негативні наслідки. Тому що світ пристроїв і різних способів, які допомагають створити людині світ віртуальної реальності, входить в кожен будинок, часом незалежно від бажання людини, як, наприклад, це сталося з появою телевізора в минулому столітті. Можливо, це буде деформувати духовний світ і культуру людини, спосіб її життя, мислення, як в гарний, так і поганий бік. Наприклад, окуляри віртуальної реальності, зараз продаються, як розвага для підлітків і навіть дорослих. Але ніхто не думає, що може ховатися за зворотною стороною цього явища. Можливо, що в кінцевому підсумку, люди перетворюються на легко маніпульованих роботів, без потреби в живих почуттях, спілкуванні, відбудеться переоцінка моральних і духовних цінностей. Тому що все більше і більше зростає панування світу пристроїв над людиною, незважаючи на те, з якою метою вона їх використовує. Тому вкрай важливо на ранніх стадіях розвитку

техніки віртуальної реальності поставити під контроль її прогрес, здійснюючи його діагностику, пов'язану з впливом на моральність. Потрібно добре розуміти, для яких цілей вона створюється, тим самим хоча б частково запобігти її негативним наслідкам.

У результаті можна дійти висновку про те, що проблема віртуальної реальності дуже важлива для людства, ініціюючи філософський підхід до її інтерпретації. Аргументацією цього є її глибинний зв'язок з витоками людського існування. Вона фактично іманентно присутня у всіх сферах життя, залишаючи як негативний, так і позитивний слід. Глибоке дослідження і всебічне вивчення її проявів надасть величезні можливості для застосування в різних областях: однією з головних є медицина. Технології віртуальної реальності, створені на її основі, вже починають приносити відчутну користь, якісно змінюючи життя, в тому числі, створюючи нові конфігурації людського буття.

### **Список використаних джерел:**

1. Абрамов Ю.Ф. «Информационно-виртуальная реальность» как фактор развития научно-философского знания / Вестник Бурятского государственного университета. – 2010. – № 6.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. – М.: Academia, 1999. – 773 с.
3. Бахтин М.М. Как философ / отв. ред. Л.А. Гоготышвили, П.С. Гуревич. – М.: Наука, 1992. – 256 с.
4. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. – М., 1999. – 494 с.
5. Мёдова А.А. Учение Соловьева как образец модальной онтологии / А.А. Медова // Соловьёвские исследования. – Иваново: Изд-во ИГЭУ, 2011. – Вып. 2(30). – С. 86–96.
6. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. – М.: Институт повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, 1997. – С. 81.
7. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопр. философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
8. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. – М.: Институт повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, 1997. – С. 81.
9. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: АСТ, 2002. – 776 с.
10. Философская энциклопедия. URL: <http://dic.academic.ru>