



**Людмила РІДЧЕНКО**

УДК 004.946.001.891.5

## **КОНЦЕПТ «ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ» У КОНТЕКСТІ СМИСЛОПЕРА- ЦІЙНИХ ПРАКТИК**

© Рідченко Л., 2012

**Ключові слова:** смислоопераційні практики, віртуальна реальність, віртуальність віртуального, реальність реального та реальна віртуальність.



етою нашої статті є аналіз концепта «віртуальна реальність» в постнекласичній парадигмі науки. Незважаючи на високу популярність та вивченість проблеми віртуальної реальності, можна говорити про актуальність цього дослідження в контексті постнекласичних практик. Слід наголосити, що ми використовуємо саме термін «практики». Як пише Г. Гутнер, «для визначення практик важливо, що це слово завжди вживається у множині. Предметом обговорення є практики, а не практика. Інакше кажучи, йдеться про різноманітність, про принципову негомогенність людського життя. Ми живемо цією різноманітністю практик, постійно переходячи від однієї практики до іншої. Доволі близьким за змістом є вітгенштейнівське розуміння мовних ігор. Певною мірою, практики і є ігри: вони розігруються людьми за визначеними правилами і пов'язані зі спільною діяльністю і взаєморозумінням» [5, 61–62]. Виникають питання, чи достатньо вивчена віртуальна реальність у структурі відносин людини і світу та чи можна її описати за допомогою виокремлення суб'єкт-субстанції цього поняття? Філософська актуальність полягає у поясненні категорії віртуальної реальності на новому етапі розвитку на-

*У статті на основі смислоопераційних практик побудовано суб'єкт-субстанцію віртуальної реальності. Розглядається трансформація понять віртуальності та реальності. Досліджуються поняття віртуальності віртуального, реальності реального та реальної віртуальності для розуміння концепту «віртуальна реальність».*

уки, у новому контексті, а саме, у контексті смислоопераційних практик. Дослідження допомагає зрозуміти характер трансформації понять віртуальності та реальності. Отже, актуальність роботи можна схарактеризувати, виокремивши два важливі її аспекти. *По-перше*, гносеологічний, оскільки дослідження дає змогу глибше зрозуміти характер сучасного пізнавального процесу. *По-друге*, аксіологічний, оскільки в роботі застосовуються і досліджуються такі поняття, як віртуальність віртуального та реальність реального.

Вивчаючи контекст віртуальної реальності за допомогою смислоопераційних практик, ми спиралися на працю Л. Богатої, яка вперше виокремила такий вид практик. У вивченні суті реальної віртуальності допомогли праці Ж. Дельоза, М. Кастельса. Різноманітні аспекти аналізу проблеми віртуальної реальності ми знайшли у працях М. Носова, С. Хоружого, О. Астаф'євої, Д. Шапіро, Е. Таратути, Л. Нікітіна та ін.

Завданням нашої статті є побудова суб'єкт-субстанції віртуальної реальності за допомогою трансформацій понять віртуальності та реальності на основі смислоопераційних практик.

На початку третього тисячоліття людство дедалі частіше стикається з проблемами віртуалістики, оскільки нині відкрилася вся її глибина та багатозначність. Людина завжди намагалася розширити свій життєвий простір. Осмислити минуле, зазирнути в майбутнє – ці проблеми завжди цікавили людство. І саме поява віртуальної реальності допоможе нам осмислити властивості трьох просторів буття. Тобто, зрозуміти, як співвідносяться між собою суб'єктивний, штучно створений світ людини та об'єктивний світ природи.

Віртуалістика змінює пізнавальні процеси. «Пізнання світу відбувається методом заміни «справжнього буття» абстрактним модельним буттям, інакше кажучи – віртуальним буттям» [3, 190].

О. Астаф'єва виокремлює такі напрями віртуалістики:

- математичний і природничонауковий

напряма, де віртуальні реальності створюються у спосіб моделювання процесів. «Математичне моделювання є науковим пізнанням, яке стає джерелом віртуальних реальностей, що впливає на переосмислювання застарілих істин і появу нових відкриттів» [3, 192];

- філософсько-культурологічний напрям, де використовуються віртуальні реальності ідеально-духовного простору;

- соціально-філософський напрям, пов'язаний із соціально-філософською інтерпретацією категорії віртуальності;

- напрям, у рамках якого вивчається стан технічного і технологічного розвитку у створенні віртуальних реальностей.

Якщо говорити про пізнання, то наш час характеризується проникненням терміну «віртуальна реальність» у різні технічні, гуманітарні та природничі науки. У кожній галузі знань термін «віртуальність» інтерпретується по-різному. У фізиці – це особливий стан мікрооб'єктів. Через поняття віртуальності у фізику проникає уявлення про неметричну форму об'єктивного існування, тобто бачення себе через інше та розчинення себе в іншому, де віртуальність визначається як спосіб існування ідеального. У психології віртуальність – особливий стан суб'єктивного. Особиста чи суб'єктивна історія завжди віртуальна. Наприклад, ми часто в думках «прокручуємо» різні епізоди нашого життя, хочемо повернутись у минуле і щось змінити, при цьому домислюємо різні траєкторії, але реальність невідвладна уяві. У комп'ютерних технологіях віртуальність – це особливий режим роботи комп'ютера, де, як пишуть Б. Джегутанов, В. Стрельченко, В. Балахонський, Г. Хон: «віртуальна реальність є новітньою технологією, а подібні явища, що відбуваються без технічного оснащення, трактуються як патологія» [8, 76]. Віртуальність – це те, що не існує об'єктивно. Вона є певним місточком, який поєднує об'єктивність та суб'єктивність. Отже, нам необхідно окреслити суб'єкт-субстанції віртуальної реальності, щоб не заблукати в її різноманітності. Як вважає С. Хоружий, «віртуальна реаль-

ність, віртуальні явища характеризуються завжди певним частковим або недовтіленим існуванням, недостатністю або відсутністю певних сутнісних рис явищ звичайної емпіричної реальності» [13, 54].

Отже, терміну «віртуальна реальність» притаманна багатозначність, та, щоб зрозуміти її, побудуємо суб'єкт-субстанції віртуальної реальності за допомогою дослідження трансформацій віртуальності та реальності, тобто, проаналізуємо віртуальність віртуального, реальність віртуального, віртуальну реальність, реальність реального та як вони взаємодіють між собою. Серед згаданих понять немає пар, які були б тотожними одна одній, тобто які мають однаковий зміст, незважаючи на їхню зовнішню подібність. Занурюючись у проблему неоднозначності розуміння одного тексту різними людьми, не можна не зупинитися на думці, яку висловив М. Монтень, що «слова, які були сказані, належать наполовину тому, хто говорить, наполовину тому, хто слухає», та «останній повинен розуміти їх так, як вони йому кинуті, подібно до того, як під час гри у м'яч той, хто приймає, робить певні рухи, залежно від рухів того, хто кидає, або від характеру кидка» [10, 590]. І віртуальність, і реальність із часом набувають нового розуміння їхнього змісту. Розмірковуючи про постійне змінення такого, здавалося б, стабільного поняття, як реальність, К. Делокаров влучно зазначив: «Філософ, чи той, хто філософствує про те, що таке сучасність, реальність ХХІ століття, не може повторити не тільки Канта чи Гегеля, але і Хайдеггера чи Бодрійяра. Реальність, що змінилася, потребує нових підходів, нових методів для її розуміння. Одним із таких інструментів можуть бути постнекласичні методи пізнання «Я» і сутності» [6, 198]. Усе це дає нам змогу розглядати трансформації понять віртуального та реального через постнекласичні практики. Перейдемо до вивчення цих понять, використовуючи теорію смислоопераційних практик.

Цей вид практик передбачає здійснення певного дослідження на основі чотирьох смислоопераційних процедур: смисловияв-

лення, смислоз'ясування, смислозакріплення та смисловживання. Автор цього виду практик Л. Богата конкретизує ці операції, а саме «процедура смисловиявлення пов'язана з процесами споглядання, і її результатом є формування смислотворчих конструктів. Процедура смислоз'ясування застосовується щодо смислотворчих конструктів. Важливою рисою смислоз'ясування можна вважати необхідність фіксації термінологічного базиса, а також побудови нових висловлювань, що фіксують смислові зрушення. Процедура смислозакріплення пов'язана з операцією виявлення значення смислу, що сприяє його переходу до широкого культурного перетворення. Смисловживання спрямоване на введення виявлених, з'ясованих і закріплених смислів у культурну циркуляцію. Смисловживання завершує цикл смислоопераційних практик» [4, 282].

Отже, смисловиявлення віртуальної реальності характеризується термінами «віртуальність» та «реальність», окремий розгляд яких визначається певною логічною несумісністю цих понять. «Віртуальний» (від лат. *virtualis*) означає «можливий», та (від лат. *virtus*) – «сила, здатність». Термін «реальність» (від лат. *realis*) означає «матеріальний, справжній», тобто той, що існує в дійсності. «Своєрідність віртуальної реальності, – як зазначає Л. Нікітін, – полягає в тому, що хоча вона й похідна від матеріального світу, але ця похідність опосередкована людськими знаннями, творчими здатностями людського духу» [1, 45].

Доцільно, на нашу думку, термін «віртуальна реальність» застосовувати як такий, що описує відносини людини зі світом. Цей термін, як і багато інших реальностей науки, потребує змістового аналізу, який би дав свої пояснення та прогнози. Оскільки віртуальна реальність – це не всі вияви віртуального, побудуємо її модель за допомогою таких термінів, як віртуальність віртуального, реальність реального та реальна віртуальність. Така інтерпретація віртуальної реальності демонструє всю її багатогранність.

Взаємодія віртуальної реальності з іншими трансформаціями віртуальності та реальності допоможе розкрити різноманітність практичного застосування технологій віртуальної реальності, що дасть можливість вивести її на новий методологічний рівень. Зупинимося детальніше на відмінностях, спільних особливостях і зв'язках між різними аспектами застосування віртуальної реальності.

Отже, окреслимо *смыслоз'ясовну* процедуру смислоопераційних практик. Віртуальна реальність у структурі відносин людини і світу складається з таких компонентів, як віртуальність віртуального, реальність реального та реальна віртуальність. *Віртуальність віртуального* передбачає взаємодію людини зі штучною, або свідомо чи несвідомо створеною ілюзією. Нині для науки актуальним є питання феномену існування невідомої частини спектру життя за межами реального, тобто видимого. Поняття «віртуальності віртуального» розглядається як віртуальне середовище нереальної реальності. Тобто, якщо людина за допомогою віртуальних об'єктів перебуває у нереальній реальності, то створена ілюзія стає реальністю для суб'єкта у віртуальному середовищі. Наприклад, людина за допомогою віртуального об'єкту машини часу потрапляє в нереальну реальність її майбутнього, яке у цей момент вона сприймає як реальність. Чи, наприклад, комп'ютерний вірус мешкає у віртуальному середовищі і здатний створювати сам себе.

*Реальність реального* передбачає багаторівневість реальності – бачення суб'єктом, за допомогою п'яти органів відчуттів та спеціальних пристроїв, світу, який існує умовно незалежно від нього. Наприклад, ми знаємо про існування певного сузір'я, але детально розглянути його можемо за допомогою телескопу, або певну бактерію на столі – за допомогою мікроскопу, зрозуміти вміст страви за допомогою п'яти органів відчуттів та хімічного аналізу. Світ нашого повсякденного життя ми бачимо таким, яким нам його залишили наші предки. Наше уявлення про страву залежатиме

від наших знань, а правильність їх чи хибність можна перевірити тільки з часом. Ми віримо в істинність певної формули, але з часом з'ясуємо її цілковиту чи часткову хибність. Як, наприклад, квантова механіка змінила наші уявлення про світ.

Поняття «*реальність віртуального*» вже було предметом розгляду таких вчених, як Ж. Дельоз та М. Кастельс. М. Кастельс зазначає, що «реальність, як вона переживається, завжди була віртуальною – вона переживалася через символи, які завжди наділяють практику певним значенням, що відхиляється від їхнього суто семантичного визначення» [9, 351]. Цей компонент передбачає бачення суб'єктом можливих світів. Наприклад, ми перебуваємо під гіпнозом, а експериментатор з нашою допомогою спостерігає за надуманим світом реальності віртуального, але ми, своєю чергою, перебуваємо в ілюзорному світі віртуальної реальності.

Матеріали дослідження попередніх двох процедур смислоопераційних практик дають змогу узагальнити вищесказане в наступній процедурі *смыслозакріплення*. Отже, структура віртуальної реальності пов'язана зі взаємодією трьох компонентів: віртуальності віртуального (тобто штучно створеного людиною світу, за допомогою її думки або органів відчуття, та інформаційних технологій), реальності реального (тобто об'єктивного світу людини, світу, який вона сприймає усіма органами відчуттів, існування якого реально доведено, світу, який можна побачити за допомогою спеціальних пристроїв – мікроскопу, телескопу тощо) та реальності віртуального (тобто суб'єктивного світу людини, світу не просто надуманого, а того, що сприймається як реальний за допомогою технічних, психологічних засобів чи просто сну). Слід зауважити, що об'єкти зі стану віртуальності можуть переходити у стан реальності і навпаки. Наприклад, існує певний вид рослини, але з часом через необережне ставлення людини до природи він поступово гине, його заносять до Червоної Книги, але запізно, і ця рослина зникає зовсім, тоб-

то з реального стану існування переходить у віртуальний. Або навпаки, людство виводить нову породу собак, і ця тварина з віртуального стану переходить у реальний.

Завершальним етапом смислоопераційних практик є *смисловживання*. Сутність проблеми віртуальної реальності залежить від аналізу ситуації, у якій опинилась у певний момент людина. Дослідження свого внутрішнього світу за допомогою віртуальної реальності дасть змогу не лише самопізнати себе, а й створити нову дійсність, яка б допомогла людині завдяки своїм відкриттям керувати розвитком природи та суспільства. За допомогою технічних можливостей суб'єкт може втрапити у нову дійсність, якій притаманні свої відносини, критерії оцінки, своя система вимірювань, свій спосіб передання інформації тощо. Але, незважаючи на технічні можливості, кожна людина у певний момент сприйматиме свій простір, свій можливий світ порізному.

Для тлумачення віртуальної реальності використовуємо поняття «складки», яке А. Беліченко роз'яснює так: «Складка – це передбуттєвість буття, яка виникає завдяки взаємодії взірця та матеріалу, лекала та тканини. Складка охоплює і те, що вона виражає, і те, що завдяки їй ховається... Складка складається як із суб'єктивних елементів, так і з об'єктивних елементів, що були матеріалізовані (ідеально) своєю ж суб'єктивністю. Якщо як об'єктивний елемент світогляду та світопізнання складка є певною метафоричною річчю, яку можна співвіднести з річчю-у-собі, то як суб'єктивний елемент вона є річчю-на-собі. В останній якості складка говорить про себе лише у тому місці, де вона торкається сама себе» [2, 361–365]. Віртуальність віртуального, реальність реального та реальна віртуальність і є, певною мірою, іпостасями складки поняття «віртуальна реальність».

Характеризуючи віртуальну реальність, можна виокремити її панорамність, тобто розгляд і подій у житті певної людини, і різних їх інтерпретацій. Панорамність містить і вигадані особисті історії з життя,

і реальні. Також не менш важливою її характеристикою є певна феноменальність. Віртуальна реальність – феномен стійкості певної структури, вона може абсолютно не залежати від причин, що її породжують, чи то бути умовно об'єднаною в концептуальний об'єкт чи простір, але в дійсності не бути ні тим, ні іншим. Вона може належати або до середовища дійсності, або до середовища аналізу. Феномен віртуальної реальності має доволі важливе практичне значення. Як вважає Д. Дюжев, «з одного боку, відповідні системи виявляються чудовими засобами для підготовки та тренування людей, проектування складних конструкцій. З іншого боку, віртуальна реальність може розглядатися як своєрідний наркотик, оскільки об'єктом її діяння є мозок людини, а також як засіб влади над людьми, коли людина відривається від дійсності і живе в ілюзорному світі. У віртуальному просторі людина здатна тестувати свою волю та інші психологічні якості. Псевдореальність, яку бачить людина, підкорюється їй та змінюється за її бажанням» [7, 227].

Аналіз поняття віртуальної реальності тільки розпочався. Вона вивчається у природничо-наукових, філософських і міждисциплінарних дослідженнях. Але, яку б галузь науки ми не розглядали, віртуальна реальність не може існувати окремо від суб'єкта. Суб'єкт переробляє сигнали на знаки, на нові типи віртуального буття. Віртуальний розвиток відбивається у напрямі узгодження штучних суб'єктів, що може означати початок принципово нового етапу в житті цивілізації. Але розвиток не може не залежати від людини. «У науковій картині світу, яка виникла в Новий час, визнавалася лише одна реальність – природна, зберігались ідеї сили (схоластичного *virtus*) і вирізнялися фізичні, психічні й інші сили. Проте ця картина світу була внутрішньо суперечливою. Якщо у разі простих подій (наприклад, притягування двох предметів) ще можна апелювати до того, що такий закон усього космосу (всесвітній закон тяжіння), то для більш складних подій (наприклад, взаємини двох людей) потрібне визнання

якихось проміжних рівнів реальності, які пояснили б, чому в одній ситуації взаємини відповідають одному типові законів, а в іншій – іншому» [11, 404].

Сутність проблеми віртуальної реальності залежить від аналізу трансформації (віртуальність – реальність) та з'ясування того, яке місце цієї проблеми в ній. На нашу думку, віртуальна реальність розкривається як взаємодія віртуальності віртуального, реальності реального та реальної віртуальності – на відміну від комп'ютерної віртуальної реальності, основа якої складається з таких компонентів, як віртуальність віртуального та реальна

віртуальність. Як зазначає А. Севальников, комп'ютерна віртуальна реальність «є віртуальністю у прямому сенсі цього слова. Тут відсутня сутність, форма, точніше присутня віртуально, доки присутній носій – комп'ютер і людина – Nexus» [12, 408].

**Отже**, запропонована суб'єкт-субстанція віртуальної реальності за допомогою трансформацій понять віртуальності та реальності на основі смислоопераційних практик дає можливість комплексно висвітлити технологію віртуальної реальності для подальшого її розвитку, що допоможе поглибити та розвинути різні галузі наукового знання.

## Література

1. **Нікітін Л.** Віртуальна реальність як соціальне явище / Л. Нікітін // Філософська думка. – К., 1999. – № 6. – С. 43–57.
2. Світоглядні імплікації науки / [В. С. Лук'янець, О. М. Кравченко, Л. В. Озадовська та ін.]. – К. : Вид. ПАРАПАН, 2004. – 408 с.
3. **Астафьева О. Н.** Синергетический подход к исследованию социокультурных процессов: возможности и пределы: Монография / О. Н. Астафьева. – М. : Изд-во МГИДА, 2002. – 295 с.
4. **Богатая Л. Н.** На пути к многомерному мышлению: Монография / Л. Н. Богатая. – Одесса : Печатный дом, 2010. – 372 с.
5. **Гутнер Г. Б.** Понятие практик и характер постнеклассического исследования / Г. Б. Гутнер // Постнеклассические практики: определение предметных областей: Материалы международного семинара / Под общ. ред. О. Н. Астафьевой – М. : МАКС Пресс, 2008. – С. 60–66.
6. **Делокаров К. Х.** Постнеклассические концепты и глобальные трансформации / К. Х. Делокаров // Постнеклассические практики: определение предметных областей : Материалы международного семинара / Под общ. ред. О. Н. Астафьевой – М. : МАКС Пресс, 2008. – С. 197–205.
7. **Дюжев Д. В.** Виртуальная реальность: проблема концептуального потенциала / Д. В. Дюжев // Наука. Религия. Суспільство. – 2003. – № 3. – С. 226–231.
8. История и философия науки: Учебное пособие для аспирантов / [Б. К. Джегутанов, В. И. Стрельченко, В. В. Балахонский, Г. Н. Хон]. – СПб. : Питер, 2006. – 368 с.
9. **Кастельс М.** Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Мануэль Кастельс. – М. : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
10. **Монтень М.** Опыты / М. Монтень. – М. : Мысль, 1991. – 754 с.
11. **Носов Н. А.** Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Новая философская энциклопедия: [в 4 т.]. – М. : Мысль, 2010. – Т. 1. – С. 403–404.
12. **Севальников А. Ю.** Дискурс синергичной динамической реальности / А. Ю. Севальников // Синергетическая парадигма. Когнитивно-коммуникативные стратегии современного научного познания. – М. : Прогресс-Традиция, 2004. – С. 400–418.
13. **Хоружий С. С.** Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 53–68.