

Пальчинська Мар'яна Вікторівна – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії Одеського національного морського університету.

УДК: 141.7+1.316.3

ЕКСПЛІКАЦІЯ ПОНЯТТЯ «ВІРТУАЛЬНІСТЬ» У РАКУРСІ СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКОГО АНАЛІЗУ

У статті аналізуються основні теоретичні підходи до визначення віртуальності. У контексті соціальної філософії дане поняття розглядається з різних, іноді діаметрально протилежних позицій. Неоднозначність уявлень про віртуальне, відсутність прояснених дефініцій, актуалізують подальше осмислення даного поняття.

Ключові слова: віртуальність, віртуальна реальність, соціальний простір, філософський аналіз

ЭКСПЛИКАЦИЯ ПОНЯТИЯ «ВИРТУАЛЬНОСТЬ» В РАКУРСЕ СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА

В статье анализируются основные теоретические подходы к определению виртуальности. В контексте социальной философии данное понятие рассматривается с разных, иногда диаметрально противоположных позиций. Неоднозначность представлений о виртуальном, отсутствие проясненных дефиниций, актуализируют дальнейшее осмысления данного понятия.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальная реальность, социальное пространство, философский анализ

THE EXPLICATION OF THE CONCEPT OF "VIRTUAL" FROM THE PERSPECTIVE OF THE SOCIAL-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

The article analyzes the main theoretical approaches to the definition of virtuality. In the context of the social philosophy of the concept is viewed from different, sometimes diametrically opposed positions. Ambiguities about the virtual representations, the absence of definitions clarified actualize further understanding of this concept.

Keywords: virtual, virtual reality, social space, philosophical analysis

Актуальність теми дослідження обумовлена тим, що невід'ємним атрибутом сучасного суспільства є віртуальність, яка проявляється переважно через комп'ютерно-мережеву форму і вбудована в соціокультурне життя. Інтенсивне поширення новітніх інформаційних технологій призвело до своєрідної експансії віртуальності, яка ініціювала ряд соціокультурних змін сучасного суспільства, що викликає необхідність подальшого аналізу віртуальності в контексті соціально-філософської парадигми.

Мета роботи – проаналізувати основні контексти тлумачення поняття «віртуальність» у царині соціальної філософії.

Ступінь наукової розробки проблеми.

У рамках соціально-філософської парадигми окремі аспекти означеної проблеми в контексті онтологічного підходу аналізувалися в роботах Бодрійя Ж., Дельоза Ж., Орехова С., Гримак Н., Опенкова М., Абдеєва Р., Скворцова Л., Пивоварова Д., Хоружего С., Юхвіда А. та ін.

Феноменологічний підхід до дослідження віртуальності розглядається Беллом Д., Тоффлером Е., Лемом С., Бергером П., Лукманом Т., Ємеліним В., Дацюком С., Івановим Д., Войскунским А., Корольовим С., Барлоу Дж. та ін.

Гносеологічний аспект віртуальності досліджується Борчиковим С. та ін.

У психологічному аспекті віртуальність та віртуальна реальність розглядається Носовим Н., Розіним В. та ін.

Інформаційний підхід щодо аналізу віртуальності запропоновано Грязною О.

Спочатку осмислення поняття «віртуальність» у царині філософії воно трактувалося переважно у якості протилежності реальним явищам соціального буття. Фома Аквінський за допомогою цього поняття намагався вирішити проблему співіснування різного роду реальностей, а саме мислячої душі, тваринної та рослинної, а також обґрунтовував віртуальну присутність цих форм. У «Сумі теологій» він зазначає: «...всі потенції відносяться до самої по собі душі як до свого початку. Але деякі потенції відносяться до душі самої по собі як до свого субстрату: такі є мислення і воля. І потенції подібного роду за потребою зберігаються в душі після руйнування тіла. Деякі ж потенції мають субстратом сутність, складену з душі і тіла: такі всі потенції чуттєвої і вегетативної частин душі. Але з руйнуванням субстрату акциденція не може зберегтися. Тому після руйнування поєднання душі й тіла потенції другого роду не можуть зберегтися, але залишаються в душі віртуально, як у своїй першооснові або корені» [18, с. 168]. Він намагається обґрунтувати за допомогою віртуальності можливість збереження концептуальної сутності об'єкту, який має певну субстанціональну форму.

Намагаючись знайти універсальну мову розуміння природного буття, Лейбніц використовує символічний код, який в змозі описати будь-яке знання, однак при цьому позбавлений обмежень матеріального існування. Він розробив метафізичну концепцію, яка описувала реальність за допомогою монад, що зберігають присутність речей та роблять їх безпосередньо доступними. Певні сучасні дослідники феномену віртуальності проводять аналогію між цією концепцією та сутністю всесвітньої комп'ютерної Мережі. Віртуальність розглядалася не як особливий вид реальності, а як поняття, що «фіксує парадоксальне існування об'єктів» [11, с. 142], що пояснює зв'язок між загальною абсолютною сутністю за проявом різноманітної природи речей.

Глибинне осмислення віртуальності отримує в різних теоріях постмодернізму, які зробили спробу охарактеризувати трансформації соціального простору під впливом масового впровадження комп'ютерних технологій: «Термін «віртуальний» підійшов для позначення різноманітних комп'ютерних явищ - від віртуальної пошти до цілих робочих груп на комп'ютерних мережах, до віртуальних бібліотек і навіть віртуальних університетів. У кожному з цих випадків воно відноситься до реальності неформальної. Коли ж ми називаємо віртуальним простором кіберпростір, то маємо на увазі простір не цілком дійсне, щось існуюче по контрасту з реальним жорстко структурованим простором, але працююче як реальне» [4, с. 56].

В онтологічному контексті віртуальність аналізувалася за допомогою теорії симулякрів, яка розроблялася у рамках парадигми постмодернізму Ж. Дельозом, Ж. Бодрійяром та ін. Ґрунтуючись на їх теоріях, симулякр можна визначити як «знак, що відроджує своє власне буття, творить свою реальність». Термі «віртуальність», на думку Ж. Бодрійяра, зазнав істотних концептуальних видозмін - від фантастичної ілюзії, обумовленої нашої сублімацією світу, до свертхтехнічної подоби реальності, яка стає все більш реалістичною, нівелюючи грань між віртуальним простором і простором соціального буття: «симуляція соціальності стала тотальною практикою в постмодерністську епоху» [2, с. 42]. Сутнісний зміст віртуального в його різноманітних формах, зокрема у формі комп'ютерної віртуальної реальності, це симулякр - символ всього реального, який набуває здатність самостійного буття: «Бодрійяр, оперуючи з поняттям «гіперреальність», показав, що точність і досконалість технічного відтворення об'єкта, його знакова репрезентація конструюють інший об'єкт - симулякр, в якому реальності більше, ніж власне у «реальному», який надмірний в своїй детальності» [17, с. 16].

Слід зазначити, що деякі дослідники проблем віртуальності вважають використання терміна «симулякр» некоректним: «... слід уникати терміна «симулякр», який нерідко вживається для позначення артефактів віртуальної реальності. За визначенням «симулякр» ... - одне з ключових понять постмодерністської естетики, що займає в ній місце, яке належить в класичних естетичних системах художньому образу. Симулякр - образ відсутньої

дійсності, правдоподібна подоба, позбавлена оригіналу, поверхневий, гіперреалістичний об'єкт, за яким не стоїть якась реальність ... » [1, с.35]

Основою теорії віртуальності, яку розроблено С. Хоружим, є аналіз онтологічного концепту віртуальної реальності, яку він визначає як «недо-роджене буття. Це недорід буття...» [20, с. 66]. Не володіючи сутністю, віртуальна реальність не володіє енергією, а саме власною енергією, саме тому вимагає носія, насамперед, людину. Таким чином він робить висновок: «Сенс і зміст цього роду подій (подій віртуальної реальності) розкриваються цілком лише у світлі присутності людини, що грає ключову роль в онтології» [20, с. 59]. Згідно його думки, філософське розуміння віртуалістики вимагає виходу за межі дискурсу сутності. Воно можливе лише за умов усунення принципово інших концепцій виникнення події та явища: більш узагальненими і менш жорсткими, звільненими від телеологізму та детермінізму, які не передбачають стійкої наявності. Цей рід категорій виділяють правилами зв'язування та узгодження понять: «Сутнісні поняття виступають в дискурсі у якості суб'єктів, або «імен» - вони наділяються атрибутами, предикатами тощо, а в аспекті онтологічному, у своєму ставленні до буття, вони ... суть саме імена: кожне з них є «деяке буття», позначення і наречення буття в якомусь його певному образі, аспекті... Вочевидь, що поряд із такими поняттями філософська побудова необхідно включає й інші: категорії дії, діяльності, які в граматичному аспекті виступають у якості предикатів, або присудків, або дієслів, а в онтологічному вказують, що робиться, відбувається з буттям, дають діяльнісну характеристику» [20, с. 58].

Аналізуючи віртуальність та віртуальну реальність, С. Орехов виходить з існування субстанційної та акцидентальної реальності: «Реальність дана нам як необхідне із своїми атрибутивними параметрами, тобто, можна говорити про субстанціальну реальність. Однак деякі її аспекти можуть мати характер акцидентальних проявів, тобто, можна казати про реальність акцидентального» [13, с.48]. Поряд із субстанціональним та акцидентальним буттям можливе «інобуття об'єктивної реальності» [13, с.98]. Це буття і є віртуальна реальність, провідними ознаками якої стають «репрезентація, об'єктивоване ідеальне, залежність від свідомості, тотожність матеріального та ідеального, загально значимість» [13, с.84]. Положеність і репрезентація віртуальної реальності припускають, що вона не є дзеркальним відображенням дійсності, вона відтворює своїми засобами її різні версії: «Репрезентація охоплює субстанціональну реальність у тому обсязі, який може сприяти становленню реальності нового типу. Репрезентація інформації субстанціональної реальністю стає субстанцією віртуальної реальності» [13, с.53].

Гносеологічний аспект віртуальності досліджується С. Борчиковим, який намагається проаналізувати існуючі теорії віртуальності та створити «теорію теорій віртуальної реальності» [3, с. 42]. В якості предмета загальної теорії автор пропонує постулювати віртуальну реальність, а в якості методу використовувати ноєматичну гносеологію, що охоплює концепт даного феномена в єдності його властивостей. Він робить висновок, відповідно до якого гносеологія є «іманентним полем для їхнього єднання», всі визначення поняття «віртуальна реальність» пов'язані з особливостями індивідуального пізнання: «...понять віртуальної реальності стільки, скільки існує людей і переходів їх пізнання з одного рівня на інший» [3, с.14]. Індивідуальність мислення, яка властива людині, є достатньою умовою для створення загальної теорії віртуальної реальності: «загальна теорія віртуальної реальності є суперпозиція суб'єктивних показань віртуальної реальності» [3, с.15]. Таким чином, віртуальність виявляється прихованою всередині конкретних пізнавальних актів, представляючи собою реальність вищого рівня пізнання для кожної людини по відношенню до попереднього рівня його ж пізнання.

Інформаційна складова сучасного цивілізаційного процесу дозволяє аналізувати віртуальність і віртуальну реальність також у контексті інформаційного підходу, який запропоновано Грязною О.: «Інформація, будучи атрибутом матерії, створює особливий вид реальності, яка повинна існувати, як речовина і енергія не тільки в процесі взаємодії, а й поза ним. Ми вважаємо, що було б справедливо стверджувати про те, що інформація поза

взаємодією існує віртуально, тобто в закодованому вигляді, коли її зміст приховано і недоступно. Аналогічно, можна ввести і вживання поняття «віртуал» як специфічний термін для опису інформаційних, а не енергетичних величин. Таким чином, принципова відмінність способів існування трьох складових світобудови полягає в тому, що енергія символізує потенцію реалізації, а потім і саму реалізацію чогось у часі; речовина - можливість оформлення і саме оформлення чогось у просторі; інформація вказує на віртуальне існування властивостей, необхідних для актуалізації, як потенції, так і можливості»[6].

Іванов Д. виділяє два значення поняття «віртуальне». Перше значення використовується для позначення актуально існуючих нескінченно малих частинок, друге значення виникає внаслідок створення і використання комп'ютерних симуляцій і розкривається крізь протиставлення ілюзорності об'єктів, породжених засобами комп'ютерної графіки. В якості універсальних властивостей віртуальної реальності він виділяє три характеристики: нематеріальність впливу (зображуване виробляє ефекти, характерні для речей); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінювані); ефемерність (свобода входу і виходу забезпечує можливість переривання та поновлення існування) [8; 9]. Згідно його думки, про віртуалізацію стосовно суспільства можна говорити, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуальність в такому випадку являє собою будь-яку заміну реальності її симуляцією, при цьому не лише продуковану комп'ютерними технологіями, але обов'язково із застосуванням логіки віртуальної реальності[8; 9].

Ряд дослідників пропонують розглядати віртуальні реальності у психологічному аспекті. Наприклад, Розін В. визначає дуальну природу віртуальності. Згідно його думки, це «технічний і психологічний феномен, створений інформаційними технологіями, специфічний вид символічних реальностей, які створюються на основі комп'ютерної та некомп'ютерною техніки, і реалізує принципи зворотного зв'язку, що дозволяють людині діяти у світі віртуальної реальності» [16, с. 183 - 184]. Наиболее последовательно эту точку зрения выразил Носов Н. По мнению термин «виртуальный» применяется для обозначения «особого типа изучаемых объектов, обладающих онтологическим статусом существования, но не имеющих временного модуса вечности» [15, с. 142]. У загальному вигляді поняття віртуальності може бути застосовано до всіх видів реальності: фізичної, психологічної та ін., оскільки як філософська категорія віртуальність дозволяє побудувати єдину онтологічну парадигму.

У царині соціальної філософії віртуальність набула більш детального розгляду після виникнення поняття «віртуальна реальність», яким позначають тривимірні моделі реальності, створювані за допомогою комп'ютерних мереж: «Повертаючись до ідеї комп'ютерної віртуальної реальності, підкреслимо, що вона цілком відповідає ідеології постмодернізму, однією з головних особливостей якого з'явився плюралізм. З моменту розповсюдження комп'ютерних технологій беруть свій початок і багато найсучасніших філософських концепцій віртуальної реальності, які також засновані на плюралістичних ідеях постмодернізму. Комп'ютерна віртуальна реальність, проникаючи в усі сфери життя, отримала не тільки свій розвиток, а й визнання. Це викликало чергове посилення інтересу філософів і психологів до даної проблеми» [5]. Подальше поширення цього сегменту, що стало відмітною рисою сучасного соціокультурного простору, призвело до подальшої концептуальної розробки вищезазначеного терміну. Наприклад, Дацюк С. трактує віртуальність як продуковану комп'ютерними засобами тривимірну модель реальності, яка створює ефект повної присутності, дозволяє взаємодіяти з представленими в ній об'єктами, включаючи нові способи взаємодії, зокрема, зміну форми об'єкта, вільне переміщення в просторі та часі, переміщення самого простору тощо. Віртуальні об'єкти виникають і існують не самостійно, а в контексті взаємодії інших стабільних об'єктів, які можуть бути матеріальними та ідеальними, природними та штучними. Таким чином, всесвітня мережа Інтернет забезпечує функціонування особливого виду віртуальності, символічної по суті, об'єктивно і актуально існуючої, яка несе заданий, породжений характер, має суб'єктивну

форму освоєння та є відкритою для різноманітної взаємодії. У такому ракурсі воно може служити для пояснення соціальних процесів, притаманних сучасному соціуму на стадії його переходу до інформаційного етапу. Саме тому найбільш поширене визначення трактує віртуальність як створену за допомогою комп'ютера штучну реальність, яка за своєю концептуальною сутністю є протилежною реальності соціальній.

Узагальнюючи погляди на концепт поняття «віртуальність», слід виокремити наступне. По-перше, віртуальність у різних аспектах її тлумачення складають відносини різнорідних об'єктів та їх породження, оскільки віртуальність корелює із певною константною реальністю, на відміну від якої є самостійною й автономною реальністю, яка функціонує лише в тимчасових рамках процесу підтримки її існування. По-друге, віртуальність у різних її проявах, незважаючи на її ілюзорність, суттєво впливає на соціальну систему загалом, а також на окремі її елементи. Однак, як би не розвивався віртуальний простір, він не в змозі більшості людей повністю замінити реальний світ. По-третє, суто у психологічному аспекті, який ототожнюється із суб'єктивною реальністю, віртуальність відображається в актуалізації образів, тому віртуальний тип уяви характеризується тим, що людина сприймає й переживає його не як «...породження власного розуму, а як об'єктивну реальність» [14, С. 290].

У філософському обґрунтуванні досліджуваного феномена визначається специфіка віртуальності в загальнокультурному контексті, який трактує віртуальність у співвідношенні з об'єктивною реальністю з позицій філософського розуміння теорії відображення.

Розгляд обраної проблеми дозволяє зробити наступні **висновки**.

У сучасній науковій думці домінуючим є уявлення про віртуальне як про створене людською діяльністю штучне явище, яке має неаби-який вплив на існуючу систему суспільних відносин. При дослідженні віртуальності виникає необхідність пошуку одиниць її аналізу, оскільки на цей час віртуальність розглядається як протилежність реальному світові. Віртуальність, що продукована комп'ютерними технологіями, невід'ємна від її технологічного забезпечення, отже, є зараз об'єктом рефлексії переважно фахівців в галузі нових інформаційних технологій, внаслідок цього дослідження даного феномену найчастіше зводиться до його технічного аспекту. Але ж багатофункціональність віртуальності дозволяє дослідникам різних галузей вибрати свій ракурс аналізу, тому системне осмислення цього поняття стикається із труднощами, типовими для будь-якого міждисциплінарного дослідження.

Ряд сучасних теорій розглядають віртуальність як деяку загальну характеристику соціальної реальності з погляду її структури і безперервного характеру такої структури, на основі чого переглядаються уявлення про реальність, час і простір, причинність та ін. в розумінні соціального та індивідуального буття. Інші дослідники вважають, що існує об'єктивна реальність, яка не залежить від людської свідомості і первинна по відношенню до нього, а також інша, штучна, створена самою людиною.

На сьогоднішній день дослідження віртуалізації є одним із динамічних і варіативних наукових напрямків. На цей час найбільш пильну дослідницьку увагу привертають наступні вектори:

- подання віртуального середовища як нового способу формування ідентичності та фактора, який суттєво впливає на соціалізацію особистості (тут мається на увазі видозміни соціального досвіду при залученні до віртуального простору, що сприяє розкриттю й доповненню особистісних характеристик суб'єкта віртуальних комунікацій та їх перенесення на існуючу систему соціальної взаємодії);

- розгляд трансформаційних процесів, яким підпорядковується сучасне суспільство загалом та певні його елементи. Окрему дослідницьку увагу привертає подальша конвергенція реального та віртуального, а також екстраполяція окремих явищ та процесів віртуального простору у простір соціальний.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алиева Н., Ивушкина Е., Лантратов О. Становление информационного общества и философия образования/М.: Академия естествознания, 2008. // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://www.monographies.ru/23>
2. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. - М.: Изд-во «КДУ», 2006.- 257с.
3. Борчиков С.Метафизика виртуальности /// Труды лаборатории виртуалистики. - М., 2000. - Вып.8. - 49с.// [Электронный ресурс] : Режим доступа:http://ich.iph.gas.ru/workscv_w14.html
4. Возможные миры и виртуальные реальности // Составители В. Друк и В. Руднев. – Серия «Аналитическая философия в культуре XX века». – Выпуск I. – Москва, 1995. – 199 с.// [Электронный ресурс] : Режим доступа:http://royallib.ru/book/neizvesten_avtor/vozmognie_miri_i_virtualnie_realnosti.html
5. Грязнова Е. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://academyrh.info/html/ref/20050209.htm>
6. Грязнова Е. Философский анализ концепций виртуальной реальности // [Электронный ресурс] : Режим доступа: http://e-notabene.ru/fr/article_278.html
7. Дацюк С. Виртуальная реальность // [Электронный ресурс] : Режим доступа: http://www.uis.kiev.ua/Russian/win/~xyz/vr_enc.html
8. Иванов Д. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Д. Иванов. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. – 224 с.
9. Иванов Д. Императив виртуализации: Современные теории общественных изменений / Д. Иванов. – СПб: Изд-во СПб. ун-та, 2002. - 212с.
10. Лобанков И. Современные концепции виртуальной реальности// Вестник ПАГС. – 2015. – с. 98-102 // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://vestnik.pags.ru/vestnik/archive/Arhiv46/Lobankov.pdf>
11. Носов Н.А. Виртуалистика / Н.А. Носов // Философские науки.- 2000.-№ 4.-С. 142-145.
12. Носов Н.А. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития / Н.А. Носов.- М.:ИТАР, 1999.- 160 с.
13. Орехов С. Поиск виртуальной реальности / С.И. Орехов. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. – 184 с.
14. Ракитов А.И. Философия компьютерной революции / А.И. Ракитов.- М.: Политиздат, 1991.- 286 с.
15. Розин В.М. Виртуальные реальности: природа и область применения / В.М. Розин // Социально-политический журнал.- 1997.- № 6.- С. 183-197.
16. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание / В.М. Розин.-СПб., 2000.-302 с.
17. Трофимов В., Панкова Д. Категориальный анализ термина «виртуальность». – с.27-38 // [Электронный ресурс] : Режим доступа: <http://tvvlibrary.narod.ru/papers/2010/03.pdf>
18. Фома Аквинский Сумма теологий http://www.xpa-spb.ru/libr/___KATOL/Foma-Akv-Ont02.pdf
19. Хоружий С.С. Конституция личности и идентичности в перспективе опыта древних и современных практик себя / С.С. Хоружий // Вопросы философии.- 2007.- № 1.- С. 75 - 86.
20. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С.С. Хоружий // Вопросы философии. —1997. — №6. — С.53 -68.