

*Чаплінський Р. О.,*  
аспірант кафедри філософії та політології,  
Житомирський державний університет  
імені Івана Франка

## **АНТРОПОЛОГІЧНІ СМИСЛИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій та інтернет-мережі сприяв експансії віртуальної реальності. Введений у 1984 році

Джароном Ланье термін виявився розмитим і амбівалентним. З одного боку, «віртуальність» вживають як синонім уявного, умовного, удаваного, фіктивного, позірного, неістинного, симулятивного, можливого, потенційного, такого, що не підлягає спостереженню, а з іншого – як синонім дійсного, фактичного, актуального, візуально представленого. Зазначена «розмитість» сприяла проникненню поняття у всі галузі наукового пізнання: від квантової механіки до естетики, що забезпечило йому міждисциплінарний статус. «Філософський енциклопедичний словник» містить наступне визначення «віртуальності»: «характеристика квазіреальності деяких об'єктів та їх властивостей, що використовується для пояснення, опису й аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями» [4, с. 92–93]. Абсолютно тверде тіло, абсолютно сухе повітря, абсолютно рівна поверхня, ідеальний газ та інші – презентують перший різновид віртуальності. До другого різновиду належать тримірні об'ємні тіла і різні видозміни їх форм, що здійснюються на дво-мірному екрані дисплея; комп'ютерні програми та ігри.

Системи віртуальної реальності увійшли в життя людини і суспільства порівняно нещодавно. Однак вплив їх на буття людини надзвичайний, адже у ситуації «соціальних викликів і випробувань людини, що виникли при сучасній діджиталізації виробництва, повсякденного життя, побуту, дозвілля та освіти» [5, с. 18] трансформації швидкі й кардинальні. В онтологічному плані буття у віртуальній реальності постає можливим за умови трьох компонент: перший – суб'єктивна реальність, явища свідомості; другий – комп'ютерна система (інформація й технічні можливості, закладені в ній для об'єктивації, «матеріалізації» знань); третій – реальні процеси, що відбуваються у суспільстві (від них залежить гострота сприйняття людиною віртуальної реальності). На думку О. Каріної, поза семантичною невизначеністю поняття «віртуальна реальність» атрибутивні характеристики віртуальної реальності чітко визначаються. Для віртуального простору властиві нелокалізованість, децентрованість, антиієрархічність; час віртуальної реальності дискретний з позиції наявного буття і континуальний з внутрішньої позиції, йому властиві багатомірність, відносність (може бути як у вигляді миті, так і у вигляді вічності), зворотність, обумовленість людською діяльністю та знаковим характером існування. Причинність віртуальної реальності виражається лише у паралелізмах, явищах синхронності. «Відносна каузальна свобода віртуальної реальності обумовлена тим, що: 1) у ній відбувається взаємопроникнення реального, вигаданого, символічного; 2) вона знаходить-

ся у становленні, а отже менш симетрична, більш нестабільна» [2, с. 7]. Таким чином, віртуальна реальність і реальність, яку вона представляє чи заміщає, здатні до взаємної детермінації.

Експапізм віртуальних практик на життєсвіт людини детермінував розмежування категорій «доповнена реальність» (augmented reality, AR), «змішана реальність» (mixed reality, MR) і власне «віртуальна реальність» (virtual reality, VR). Поза цим віртуальній реальності (у широкому значенні слова) іманентні, на нашу думку, такі характеристики: імерсія (досягається відчуття абсолютного занурення в інший світ (VR) або віртуальний світ і реальний світ перетинаються (AR, MR); сенсорне посилення або заміна (різна гарнітура – окуляри, шоломи, контролери руху); взаємодія (фізичні дії (ходіння, можливість доторкнутись до предмета), спілкування з іншими персонажами у віртуальному середовищі); соціальний аспект (віртуальні соціальні спільноти, представники яких взаємодіють між собою у віртуальному середовищі).

Відтак віртуальна реальність осмислюється в різних культурних контекстах, серед яких домінуючим вважаємо антропологічний. Зокрема Т. Лугуценко зауважила, що осмислити тенденцію, за якою «поняття віртуальності асоціюють виключно з феноменами культури постмодерну і сучасними соціокультурними трансформаціями», у єдності з тенденцією, що «спирається на етимологічні дослідження і значно розширює сферу уявлень про віртуальність» спроможна тільки «проблема антропологічного вимірювання віртуальної реальності» [3, с. 246]. Джерелом і умовою актуалізації антропологічного виміру віртуальної реальності є спонтанне переживання.

Як вважає Г. Горячковська, «особливості антропологічного виміру віртуальної реальності репрезентативно виражені через феномени рекурсії, трансценденції, гри», «антропологічний вимір віртуальної реальності є підґрунтям символічного середовища існування людини, яке формується шляхом об'єктивації переживання – симуляції і симулякрів» [1, с. 5]. Такі міркування були доповнені Т. Лугуценко, яка наголосила, що «основні рівні об'єктивування антропологічної віртуальної реальності – експресія, уявлення, позначення. Результатом символізування є симулякр – знак буття віртуальної реальності, а симуляція – способом об'єктивування антропологічної віртуальної реальності» [3, с. 248]. Перебуваючи в ситуації віртуальної реальності, людина одразу вирішує кілька актуальних проблем свого існування. По-перше, вона набуває особистісної свободи; по-друге, знаходить свою соціальну нішу; по-третє, адаптується до нових культурних умов через гру.

До того ж у масовій свідомості поширена думка, що Інтернет – це «остання територія свободи», адже:

- людина самостійно komponує власну віртуальну реальність (від вибору з ким спілкуватись до створення / знищення свого творіння);
- реальне, вигадане і символічне інтегруються в єдине ціле;
- емоційні реєстри яскравіші, події цікавіші.

Звідси стереотипне уявлення про всездозволеність і необмежені можливості.

Антропологічні виміри віртуальної реальності актуалізували різні проблемні питання. Внаслідок взаємодії людина / технології потребують осмислення проблеми кіборгізації, пост-людини в аспекті трансгуманізму, тілесності у віртуальному просторі тощо. Основні складові антропологічну фактору віртуальної реальності обумовили нагальність о-мовлення й осмислення таких проблем, як цифрова дематеріалізація, візуальний характер соціальної дійсності, гейміфікація, конструювання віртуальних світів.

Таким чином, ескапізм віртуальної реальності, віртуалізація суспільства може бути потрактована як новий етап соціокультурного генезу, адже віртуальність як така властива свідомості людини з найдавніших часів. За допомогою комп'ютерних технологій людина реалізується запит побудови нових світів, візуалізація набула технологічного характеру. Сутнісні характеристики та антропологічні смисли віртуальної реальності кардинально впливають на структуру життєсвіту людини, розширюють її можливості, впливають на сприйняття світу та спосіб взаємодії з ним.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Горячковська Г. М. Антропологічний вимір віртуальної реальності : автореф. дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04 / Харківський національний ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2007. 14 с.
2. Каріна О. М. Віртуальна реальність: онтологічний статус : автореф. дис... канд. філос. наук : 09.00.01 / Харківський національний ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2004. 17 с.
3. Лугуценко Т. В. Антропологічний аспект буття віртуальної реальності. *Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія*. 2012, Вип. 28 (41). С. 242–249. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/12516/Lugucenko.pdf?sequence=1> (дата звернення: 22.10.2024)
4. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ: Абрис. 2002. 742 с.

5. Kovtun N. M., Polishchuk O. P., Kovtun Yu. V. Disappearing professions: labor market transformation in the condition of modernization challenges of post-industrial society. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. 2022. Vol. 1 (91). P. 17–29.