

УДК 130.2

В. Г. Дупак,  
здобувач

(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

### ІСТОРИКО-ФІЛОСОФСЬКІ АСПЕКТИ СТАНОВЛЕННЯ ПОНЯТТЯ "ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ"

*В статті досліджуються історико-філософські аспекти становлення поняття "віртуальна реальність" з метою розробки понятійного апарату феномену віртуальної реальності; розглянуто співвідношення ключових понять феномену віртуальної реальності. Виявлено провідні сутнісні та категорійні характеристики поняття "віртуальна реальність".*

У сучасній вітчизняній філософській літературі досліджуються різні аспекти в розумінні проблеми віртуальної реальності й сприйняття людини. Насамперед, привертає увагу той факт, що поняття "віртуальна реальність" тлумачиться авторами на різних підставах (інформаційні технології, філософське осмислення даного питання або психологічний аспект сприйняття людини). Про це також свідчить відсутність єдиного (універсального) тлумачення означеного терміну.

Отже, розробка понятійного апарату, розгляд співвідношення ключових понять феномену віртуальної реальності є однією з найважливіших проблем, що постали не тільки перед філософією, але й перед іншими науками (інформатикою, кібернетикою, фізикою тощо). Цим й обумовлена **мета даної статті** – розглянути історико-філософські аспекти становлення поняття "віртуальна реальність".

Технології, що з'явилися в останні десятиліття, зробили популярним нове поняття – "віртуальна реальність". Термін, що народився у мовному середовищі античного світу, пройшов багатовіковий шлях, поповнюючись новими значеннями. Як зазначає М. Носов, "virtus" розкривається як "1) мужність, енергія, сила, шляхетність; 2) шляхетні справи, героїчні подвиги; 3) чудова якість; відмінні якості; талант, обдарованість; 4) чеснота, моральна досконалість, моральна порядність, щиросердечна шляхетність" [1: 63].

Спільним між термінами "virtus" й "віртуальне" виступають ідеї сили й енергії, які з розвитком релігії, філософії й науки починали вживатися відповідно не тільки до людини, природи, але й до Бога, Космосу, Всесвіту, а потім до техніки й до об'єктів реальності.

У теперішній час можна визначити кілька підстав виникнення терміну "віртуальна реальність" (ВР).

Однією з них є ідеалістичне трактування буття. Основи його були запропоновані ще Платоном у четвертому столітті до нашої ери. За Платоном, основою світу є ідеальне, безтілесне утворення – ідея. Нематеріальні надчуттєві ідеї становлять сутність чуттєвого світу, даного нам у досвіді. Речі лише причетні до ідей, і тільки через це вони існують. Цілісність світу, за Платоном, досягається за рахунок існування Єдиного, котре саме не є буття, а перебуває над буттям й становить умову можливості буття, тобто ідей. Це Єдине Платон ототожнює з вищим благом, якого все прагне й через це одержує своє власне буття. Саме ж вище благо перебуває по той бік усілякого буття й, отже, недоступне всякому розуму. У цьому твердженні Платона можна виявити передумови майбутньої основи кіберпростору: все видиме й відчуте у світі кіберпростору не є таким, тобто не існує.

Відомо, що Аристотель у своїх дослідженнях використовував категорії dynamis, energeia й entelechia. Dynamis позначав можливість, потенцію, здатність; energeia – енергію, діяльність, здійснення; entelechia – дійсність, здійсненість. Те, що відповідало події, Аристотель описує в такий спосіб: можливість за допомогою енергії перетворюється на ентелехію. Зміни, які відбулися в переорієнтації змісту "virtus" з енергії, пов'язаної із чеснотою, на енергію іншого виду, варто вважати причиною, що змінила зміст "virtus".

Аналізуючи дану схему, С. Хоружий відзначає її надзвичайну гнучкість, тому що вхідні в неї терміни (dynamis, energeia й entelechia) допускають різні трактування [2: 55]. Порівнюючи між собою варіанти цієї тріади, він дійшов висновку, що тільки один з них може бути основою для створення теорії віртуальності. У першому випадку енергія займає середнє положення – це класичний есенціалізм (дискурс сутності). Домінуючим початком є ентелехія – дійсність, тому що у філософії Аристотеля вона первинна, тоді як можливість вторинна. Таке розуміння реальності, вважає Хоружий, не відповідає віртуальній реальності, тому що віртуальне не є чимось закінченим, дійсним [2: 54].

Наступний варіант дискурсу припускає, що енергія гранично наближається до ентелехії. Тоді сам термін "енергія" знаходить статус деякої закінченості. На думку С. Хоружого, він також не відповідає вимогам віртуальності. Намагаючись трактувати енергію як щось динамічне, не здійснене, він виходить на видозмінений варіант тріади Аристотеля, де енергія відокремлюється від ентелехії й поєднується з потенцією, тобто наближається за своїм змістом до категорії dynamis, позначаючи можливість, потенцію, здатність. Енергія одержує статус першопричини переходу можливості в дійсність, позначаючи себе як буття-в-дії. Саме вона, вважає С. Хоружий, є адекватною мовою передачі віртуальної реальності [2: 57].

У середні віки термін "virtus" позначав здатність однієї реальності генерувати іншу реальність, причому кожна з них могла відрізнятися своїми законами існування. Так, Фома Аквінський, користуючись терміном "virtus", вирішував одну із ключових проблем середньовічної філософії. Мислитель пояснював, яким чином співіснують реальності різного рівня: душа мисляча, душа тваринна, душа рослинна [3: 848].

Для Фоми Аквінського категорія віртуальності також була принципово важливою – за її допомогою він розв'язував проблему онтологічного співіснування реальностей різного ієрархічного рівня й проблему утворення складного з простих елементів, зокрема, співіснування душі мислячої, душі тваринної й душі рослинної.

У середньовічній (і навіть ренесансній) філософії, термін "virtus" використовувався як у руслі означень, названих Аристотелем, так і в руслі значення більш широкого, прив'язаного до теорій можливих світів. У такому роздвоєнні зміст цього терміну дійшов і до наших днів. Спільним між середньовічним "virtus" і сучасним "віртуальне" зазначають практично всі дослідники, що займаються даною проблемою.

Популярний у середні віки, термін "virtus" виявився практично незатребуваним у Новий час. Подальший свій розвиток він одержав лише в XIX столітті.

В індустріальну епоху ідея віртуальності повернулася в лоно природних наук. Термін "віртуальне" починає використовуватися у фізиці для позначення уявних, неспостережуваних об'єктів – віртуальних частинок; саме таке значення "віртуального" набуло надалі найбільшого поширення. У значенні "можливе" термін "віртуальне" вживався й у квантовій фізиці.

З розвитком філософських проблем фізики, було зроблено перші спроби позначити віртуальні частинки як особливу реальність. Однак словосполучення "віртуальна реальність" ще не вживалося. Результати, отримані фізикою елементарних частинок, привели філософів до наступного висновку: віртуальні частинки – це об'єктивно існуюча реальність.

Відмінною рисою ідеї віртуальності у фізиці є її поширення тільки на певні фізичні об'єкти (мікрочастинки), а також той факт, що в експерименті вона продемонструвала ідею ієрархії реальностей, тим самим, розвиваючи моністичну концепцію віртуальності (віртуальні частинки первинні, реальні вторинні, а їхнє розходження дуже умовне).

З розвитком у XIX – XX ст. наук, особливо гуманітарних, термін "віртуальне" поширюється й на інші сфери знання, що стало основою для створення не тільки конкретно-наукових, але й філософських ідей віртуальності. Причому починають залучатися практично всі існуючі значення терміну "virtus": і ті, які використовувалися в етиці, й ті, які були розроблені й застосовувалися схоластами, і ті, які вживалися для опису квантових процесів. Ідея віртуальності дозріла до узагальнення її на філософському рівні.

Подібна ситуація могла мати пряме відношення до адаптації ідей віртуальності у фізиці, філософії і психології. Зокрема, після уведення терміну "віртуальність" у категоріальний апарат фізики, з'явилися й перші спроби застосувати його до людської суб'єктивності.

В інтерпретації Ж. Дельоза, суб'єктивне виступає як щось віртуальне, що перебуває в перманентному процесі актуалізації [4]. Про "віртуальні здібності" висловлювався видатний радянський психолог А. Н. Леонтьєв: "Віртуально мозок містить у собі не ті або інші специфічні людські здібності, а лише здатність до формування цих здібностей" [5: 208]. У психології й філософії, таким чином, вживаються спроби осмислення й застосування ідеї віртуальності до людської суб'єктивності.

Удаваність й ілюзорність стають пріоритетними значеннями не тільки стосовно віртуальних частинок у фізиці, але й при застосуванні терміну "віртуальне" у таких галузях знань, як обчислювальна техніка й інформатика. Наприклад, термін "віртуальне" застосовується у словосполученнях "віртуальна пам'ять", "віртуальна машина", що інтерпретується як створення ілюзії реальної машинної пам'яті або самої машини. Але ці словосполучення більшою мірою виглядають як метафори.

Наприкінці XIX – початку XX ст. ідея віртуальності поширюється у трьох значеннях: 1) віртуальність, властива неживим об'єктам, створеним природою; 2) віртуальність, властива неживим об'єктам, створеним людиною; 3) віртуальність, властива самій людині як форма особливого стану психіки.

До кінця 70-х рр. XX сторіччя термін "віртуальне" ще не вживався в словосполученні "віртуальна реальність" ні стосовно до людської психіки, ні до реальності, створюваної віртуальними частинками, ні до реальності, що генерована комп'ютерами.

Термін "віртуальна реальність" було запропоновано у 1984 р. американцем Дж. Ланьєром, власником фірми, що розпочала випуск комп'ютерів, здатних створювати стереоскопічне зображення.

Найбільш широке поширення словосполучення "віртуальна реальність" одержало стосовно комп'ютерних систем, та було зафіксовано як факт у деяких словниках, наприклад: "...Віртуальна реальність – це сукупність програмно-апаратних засобів для створення відчуття присутності у світі комп'ютерних ігор, мереж, систем" [6: 100].

Комп'ютерна віртуальна реальність, застосовуючись в усіх сферах життя, одержала не тільки свій розвиток, але й визнання. Це викликало чергове посилення інтересу філософів і психологів до даної проблеми.

Одним із перших, хто провів аналогію між комп'ютерною віртуальною реальністю і психікою людини був американський психолог Ч. Тарт. Відвідавши лабораторію Ж. Ланьє, він написав статтю про можливість інтерпретації природи психіки людини як віртуальної [7: 62]. Цю ідею й розвинув надалі М. Носов. Останній, зокрема, вважає, що "віртуальна реальність – це реальність, незалежно від її природи (фізична, геологічна, психологічна, соціальна, технічна тощо.), що має наступні властивості: породженість (віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої щодо неї); актуальність (віртуальна реальність існує актуально, тільки "тут і тепер", тільки поки є активною реальність, що її породжує); автономність (у віртуальній реальності свій час, свій простір і свої закони існування); інтерактивність (віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, у тому числі й з породжуючою, яка онтологічно незалежна від них). На відміну від віртуальної, реальності, що породжує, називається константною. "Віртуальність" і "константність" створюють категоріальну опозицію [7: 16]. Усі перераховані властивості можна віднести не тільки до віртуальної реальності, але й до ідеального, і до психічного, і до суб'єктивного, що ускладнює розуміння сутності віртуальної реальності.

Д. Іванов розпочав спробу соціологічного виявлення ознак віртуальної реальності у всіх сферах суспільства. "Віртуалізація в такому випадку, – зазначає він, – це будь-яке заміщення реальності її симуляцією, образом – не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково із застосуванням логіки віртуальної реальності..." [8: 18]. Віртуальна реальність замінюється постмодерністським терміном "симуляція".

У результаті експансії поняття "віртуальність" у різні галузі науки з'явилася нова проблемна галузь, "створена" дискусією про можливість створення єдиної теорії віртуальної реальності. Так, у загальну теорію віртуальної реальності пропонується поєднувати два значення: традиційне, що бере свій початок від "virtus" й ототожене з "можливим", і комп'ютерне, що тлумачиться як вид гносеологічної реальності. У результаті виходить наступний висновок: "Віртуальна реальність є єдність об'єктивної й суб'єктивної реальностей, спресована в одиницю віртуала" [9: 34]. Таке визначення віртуальної реальності не спростовує наших сумнівів, тому що незрозуміло, у чому проявляється єдність об'єктивної й суб'єктивної реальності і як дане визначення можна застосувати до теорії віртуальних частинок.

За останні п'ять років з'являються ідеї, у яких йдеться про те, що віртуальна реальність – це продукт нових інформаційних технологій, і тому дослідження пропонується проводити в межах комп'ютерної науки – своєрідної філософії сучасного Заходу. Віртуальна реальність стає осмисленою, заснованою на теорії симулякрів Ж. Дельоза, Ж. Бодрийяра й ін. [10]

М. Носов, постулює приход ери віртуальних технологій та, спираючись на антично-схоластичну філософію та поліонтичну парадигму, розробляє онтологічні засади феномену віртуальної реальності та його ролі для людини майбутнього.

Інший представник віртуалістики С. Борчіков, розглядає віртуальну реальність у її зв'язку з творчою уявою, можливостями людини у віртуальній реальності.

Для В. Тарасенка ключовою ідеєю його концепції є проголошення приходу на зміну homo sapiens нового типу людини, яку він називає "людина кликаюча", яка продовжує прогрес людства, коли "людина кликаюча" приходиться на зміну "людині читаючій та пишучій". Цікавою прогресистською концепцією є підхід до віртуальної реальності, розроблений І. Акчуріним, який аналізує віртуальну реальність у контексті теорій множинних (віртуальних) світів. У ній філософ обґрунтовує потенціал "віртуальних світів" як сучасної онтологічної та пізнавальної парадигм людства [11].

Спроба універсального визначення віртуальності й віртуальної реальності здійснюється в контексті синергетичної парадигми. О. В. Катаєва зазначає: "Віртуальність варто розуміти як особливий спосіб існування станів об'єктів і процесів, що припускає їх неактуалізоване насправді існування" [11: 24].

Відразу ж виникає питання: "Чим же віртуальність відрізняється від можливості"? Якщо можливість вважати "не актуалізованим у дійсності існуванням", то нічим. Зіставляючи об'єктивну й суб'єктивну реальності, О. В. Катаєва приходиться до наступного визначення: "...Віртуальна реальність – це все-таки особливий феномен людської співвіднесеності зі світом..." [11: 23].

Дана концепція органічно вписується в онтологічний енергетизм, розроблюваний С. Хоружим [2]. Існують й інші концепції, що розглядають віртуальну реальність або в контексті категорії буття-небуття з позиції суб'єктивного субстанціалізму [12: 130-152], або через сутність становлення [13: 24].

Таким чином, наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. спостерігається повернення до філософського осмислення поняття "віртуальне", виявляє себе прагнення до осмислення його як єдиної, цілісної формації реальності.

Отже, проведений у статті аналіз, дозволяє зробити висновок, що становлення поняття "віртуальність" в історико-філософському контексті характеризується таким чином:

- всі ідеї віртуальності так чи інакше поєднано з ідеєю множинності світів;
- віртуальність розглядається як здатність будь-чого (сили, об'єктів, реальностей) існувати в згорнутому (потенційному) стані й здійснювати при цьому вплив на дійсність (ототожнення з терміном "можливість");
- віртуальність осмислюється як властивість трьох просторів буття або їхнє співвідношення: суб'єктивного світу людини, об'єктивного світу природи, штучно створеного людиною світу;
- в основі всіх ідей віртуальності виділяється "взаємодія";
- віртуальність розглядається як здатність будь-чого існувати у просторі "між";
- створення єдиної теорії віртуальної реальності є актуальною проблемою як для філософії, так і для інших галузей життєдіяльності людини.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Носов Н. А. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития / Н. А. Носов. – М. : ИТАР-ТАСС, 1996. – 160 с.
2. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 49–58.
3. Фуко М. Ницше, Фрейд, Маркс / М. Фуко // Кентавр. – 1994. – № 2. – 903 с.
4. Философская энциклопедия. – М. : Наука, 1964. – Т. 3. – 542 с.
5. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. – М. : МГУ, 1972. – 322 с.
6. Словарь иностранных слов и выражений / [авт.- сост. Е. С. Зенович]. – М. : Наука, 1998. – 615 с.
7. Носов Н. А. Словарь виртуальных терминов / Н. А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – М. : Высш. шк., 2000. – Вып. 7. – 202 с.
8. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – СПб. : Рефл бук, 2000. – 344 с.
9. Борчиков С. А. Метафизика виртуальной реальности (Опыт единой теории : виртуальной реальности) / С. А. Борчиков // Труды лаборатории виртуалистики. – М. : Высш. шк., 2000. № 8. – 244 с.
10. Философская энциклопедия. – М. : Наука, 1964. – Т. 3. – 542 с.
11. Катаева О. В. Виртуалистика в контексте синергетической парадигмы : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.01 "Онтология и теория познания" / О. В. Катаева. – М., 2002. – 25 с.
12. Шашкевич П. Д. Эмпиризм и рационализм в философии Нового времени / П. Д. Шашкевич. – М. : Мысль, 1976. – 288 с.
13. Емелин Б. А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии : автореф. дис. канд. филос. наук / Б. А. Емелин. – М., 1999. – 28 с.

Матеріал надійшов до редакції 13.01. 2011 р.

***Дупак В. Г. Историко-философские аспекты становления понятия "виртуальная реальность".***

*В статье исследуются историко-философские аспекты становления понятия "виртуальная реальность" с целью разработки понятийного аппарата феномена виртуальной реальности; рассмотрено соотношение ключевых понятий феномена виртуальной реальности. Выявлены главные существенные и категориальные характеристики понятия "виртуальная реальность".*

***Dupak V. G Historical and Philosophical Aspects of the Formation of "Virtual Reality".***

*This article investigates the historical and philosophical aspects of the formation of "virtual reality" in order to develop the conceptual apparatus of the phenomenon of virtual reality and consider the ratio of the key concepts of the phenomenon of virtual reality. The main essential and categorical characteristics of the notion "virtual reality" are pointed out.*