

УДК 004.946:316.4

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v037.2022.22>

О. О. Штепа

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0500-3000>

кандидат філософських наук,

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ

Постановка проблеми. Останніми роками нам дедалі частіше доводиться чути про так звану віртуальну реальність (VR) – створений технічними засобами світ, переданий людині через її відчуття: зір, слух, дотик тощо. Вона являє собою результат технічного прогресу, творіння інженерної думки в галузі інтернету та комп'ютерних технологій, що дедалі глибше проникає в життя конкретного індивіда та цілого соціуму. Її стрімке поширення зумовило запеклу дискусію стосовно шкідливості чи корисності цього досягнення людської цивілізації як серед науковців, так і в широких колах громадськості.

На бурхливий розвиток технологій віртуальної реальності значний вплив здійснив ринок мобільних пристроїв, який за останні 10 років змінився до невпізнання: на зміну кнопковим апаратам прийшли сенсорні смартфони та планшети з повноцінною операційною системою, оснащені потужною відеокамерою, датчиками позиціонування та гіроскопами. Наростаюча обчислювальна потужність пристроїв та повсюдна цифрова трансформація вивели технології доповненої і віртуальної реальності на принципово новий рівень, де вони можуть вийти за межі індустрії розваг та охопити широкий спектр нових сфер діяльності. Багато експертів вважають, що технології віртуальної та доповненої реальності поряд із Big Data, хмарними технологіями, штучним інтелектом та деякими іншими технологіями стануть основою четвертої промислової революції. Технології доповненої і віртуальної реальності, зокрема, можуть послугувати технічною базою для зміни соціально-економічної формації, трансформації політичної системи соціуму, зрушень у його структурі. Саме тому вкрай важливо дослідити вплив явища віртуальної реальності на сучасні й майбутні суспільні процеси в Україні та світі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблеми віртуальної реальності в різних її ракурсах присвячена низка публікацій вітчизняних і зарубіжних учених. Серед українських дослідників останнього часу варто згадати таких, як С. Веремейчик, В. Волинець, С. Соляник, Ю. Трач та інші. За кордоном філософському аналізу VR приділяли увагу В. Бичков, І. Грибов, М. Пронін, А. Савченко, Н. Маньковська, Н. Носова, С. Уразова, В. Юмартов та інші автори. Попри значну

зацікавленість цією темою, вона все ще має багато невисвітлених аспектів, які потребують додаткового вивчення.

Мета статті – здійснити аналіз віртуальної реальності як об'єкта соціально-філософського дослідження, відстежити її вплив на суспільні процеси в Україні та за її межами.

Виклад основного матеріалу. Потужними чинниками суспільних трансформацій останніх років є глобалізаційні процеси та широке впровадження інтернет-технологій. Державні кордони у XXI столітті стають дедалі більше розмитими, а окремі індивіди – дедалі більше мобільними. Як доречно зауважує В. Волинець, в умовах інформаційного суспільства люди взаємодіятимуть одні з одними в межах не географічного, а глобального інформаційно-культурного простору мережі всупереч відстані та кордонам за допомогою комп'ютерних віртуальних технологій [6, с. 121].

У таких умовах дедалі більшого значення як середовище людської діяльності набуває всевітня мережа Інтернет. Віртуальний простір принаймні частково нівелює географічні, мовні, соціальні, культурні, гендерні відмінності між людьми, надає можливості для вільної самореалізації особистості, її творчого розкриття. У мережі, яку не дарма називають «всесвітнім селом», виникають різноманітні соціальні спільноти, які можуть об'єднувати індивідів із різних куточків планети. Засобом, що покликаний ще більше спростити процес комунікації між користувачами інтернету, зробити його більш глибоким та емоційно забарвленим, є віртуальність. Говорячи про цей феномен, російські дослідники В. Бичков та Н. Маньковська виділяють такі різновиди віртуальності: природну віртуальність, мистецтво як віртуальну реальність, паравіртуальну реальність, протовіртуальну реальність, віртуальну реальність [1]. У контексті дослідження нас насамперед буде цікавити саме віртуальна реальність.

В. Волинець наголошує на тому, що під комп'ютерною віртуальною реальністю в наш час розуміється технічно конструйоване комп'ютерне інтерактивне середовище, яке забезпечує породження й оперування об'єктами, схожими на реальні або уявні, на основі їх тривимірного графічного подання, симуляції фізичних властивостей (об'єму, руху тощо), здатності впливу й

самостійної наявності у просторі. Дослідниця виділяє три основні ознаки віртуальної реальності: 1) у віртуальному світі людина відчуває вплив на свої органи чуття від об'єктів і суб'єктів віртуального світу; 2) у віртуальному світі є зворотний зв'язок, тобто користувач може взаємодіяти з об'єктами та суб'єктами віртуального світу; 3) у віртуальному світі можуть бути власні логіка подій, закономірності тощо [6, с. 123–124].

С. Веремейчик вважає, що з філософської позиції віртуальну реальність можна розглядати як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які (на відміну від знаків-копій) окреслюють не подібність, а різність із референтною реальністю. І на противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність та завершеність, віртуальна реальність, на переконання автора, є джерелом відмінності й різноманіття. Тобто цифровий простір є феноменом, який є іманентним за своєю природою, самою структурою буття, що втілює можливість творчої діяльності [2, с. 5].

При цьому віртуальну реальність необхідно відділяти від доповненої та змішаної реальності. В. Волинець звертає увагу на те, що доповнена реальність являє собою проектування будь-якої цифрової інформації (зображення, відео, тексту, графіки тощо) поза екраном будь-яких пристроїв, унаслідок чого реальний світ доповнюється штучними елементами та новою інформацією. Доповнена реальність, за твердженням дослідниці, може бути реалізована за допомогою додатків для звичайних смартфонів і планшетів, окулярів доповненої реальності, стаціонарних екранів, проєкційних пристроїв та інших технологій. Водночас змішана реальність, на думку авторки, – це проектування тривимірних віртуальних об'єктів або голограм на фізичний простір, що дає змогу переміщатися навколо віртуального об'єкта, сприймати його з усіх боків, у разі потреби навіть усередині. Сприймання змішаної реальності зазвичай вимагає спеціального обладнання (окулярів або шоломів). У змішаній реальності віртуальні образи переносяться у фізичний простір, візуалізуються та розміщуються відповідно до предметів реальності так, щоб вони сприймалися як справжні. Людина при цьому взаємодіє з фізичним світом, у якому одночасно присутні й віртуальні об'єкти, які іноді досить складно відрізнити від реальних [3, с. 233–234].

Властивості об'єктів віртуальної реальності можуть бути тотожними властивостям аналогічних об'єктів реального світу, проте можуть радикально відрізнитися від них. Нова штучна реальність уже міцно увійшла у сфери економіки й бізнесу, освіти та медицини, культури й мистецтва, соціальної комунікації та туризму тощо. Засоби масо-

вої інформації повідомляють про перші випадки придбання віртуальної нерухомості, вартість якої становить мільйони цілком реальних доларів. Уже створені цілі віртуальні міста, наповнені такими ж віртуальними мешканцями. Усе це дає підстави В. Волинець говорити про виникнення своєрідної віртосфери. Під останньою розуміється віртуальний світ, створюваний всесвітньою комп'ютерною мережею, основою якого є наявність власного простору й часу. Віртосфера, на думку дослідниці, – це сфера поширення створених людською діяльністю віртуальних феноменів, яка завдяки загальній поширеності комп'ютерів та інтернету практично збігається з ноосферою. Проте, на відміну від інфотехносфери, віртосфера існує на якісно іншому, віртуальному рівні буття, пов'язуючи соціум принципово новими видами соціальних і культурних взаємодій, які, подібно до віртуальних феноменів, стають не тільки повсюдно поширеними, а й необхідними для ефективної життєдіяльності соціуму та розвитку сучасної культури [4, с. 37–38].

С. Веремейчик своєю чергою слушно зауважує, що VR не можна однозначно віднести до сфер об'єктивної або суб'єктивної реальності. З одного боку, віртуальна реальність є корелятивною щодо сфери людської суб'єктивності, тому не може існувати без людини, яка її сприймає та усвідомлює. З іншого боку, саме суб'єкт взаємодіє з нею як з онтологічно незалежною об'єктивною дійсністю. Це дає можливість автору припустити, що категорія віртуальної реальності вбудована в єдину логічну послідовність категорій суб'єктивної та об'єктивної реальності [2, с. 5]. Крім того, у віртуальній дійсності, як зазначають А. Савченко та А. Сегал, немає предмета потреби. Мета й правила дій задані ззовні та приймаються самим фактом входження в комп'ютерну гру або в іншу умовну ситуацію, а отже, не є метою як такою: квазімета не ставиться, не формулюється та не змінюється самим учасником [9].

Варто звернути увагу на психологічні аспекти сприйняття людиною цього явища. У результаті дослідження, проведеного Т. Носовою в 1990 р., встановлено, що віртуальний психологічний стан (подія) має такі властивості, як незвичність, спонтанність, фрагментарність, об'єктивованість, мінливість статусу тілесності, свідомості, особистості та волі. Наприклад, незвичність – це віртуальний стан користувача, який щоразу переживається людиною як незвичайний стан, скільки б разів він не виникав. Об'єктивованість – це віртуальний стан, що виявляється в «об'єктивних» термінах. Якщо всі інші психічні стани виражаються у словах типу «мені добре», «я радий», «я злякався» тощо, то під час опису віртуального стану вживаються матеріальні терміни: «у голові»,

«ноги ватяні», «руки не слухаються» тощо. Фрагментарність проявляється у вигляді відчуттів, що виникають в окремих частинах тіла. Людина описує себе не загалом (наприклад, «мене всього скрутило»), а лише окремі частини себе – ті, які беруть участь у виконанні поточного акту діяльності. Спонтанність проявляється в тому, що віртуальний стан виникає та зникає раптово й ненавмисно. Його не можна, на відміну від інших видів психічних станів, викликати певним стимулом у потрібний момент часу. Віртуальний стан приходить і йде самостійно [8, с. 53].

Віртуальна реальність може бути потужним інструментом соціалізації особистості, адже однією з найбільш перспективних сфер її застосування, безумовно, є освіта. Ю. Трач виокремлює п'ять основних переваг такого застосування порівняно з традиційними освітніми методами:

- наочність (завдяки використанню 3D-графіки є можливість деталізовано показати хімічні процеси аж до атомного рівня; водночас можна заглибитися ще далі та показати, як усередині самого атома відбувається поділ ядра перед ядерним вибухом. Віртуальна реальність здатна не лише надати відомості про саме явище, а й продемонструвати його з будь-якою мірою деталізації);

- безпека (операція на серці, управління надшвидкісним поїздом, космічним шатлом, техніка безпеки під час пожежі – це ситуації, у які можна занурити глядача без найменших загроз для життя користувача);

- залучення (віртуальна реальність здатна змінювати сценарії, впливати на перебіг експерименту або вирішувати завдання в ігровій і доступній для розуміння пересічного користувача формі. У ході віртуального заняття можна побачити світ минулого очима історичного персонажа, здійснити мандрівку людським організмом у мікрокапсулі, вибрати правильний курс на якомусь кораблі тощо);

- фокусування (віртуальний світ, який оточує користувача з усіх боків, на 360 градусів, дає змогу цілком зосередитися на матеріалі та не відволікатися на зовнішні подразники);

- віртуальні заняття (участь від першої особи та створення відчуття власної присутності в іншому світі – одна з головних особливостей віртуальної реальності) [11, с. 312].

Результатом такої віртуальної соціалізації може стати поява своєрідної віртуальної субкультури. Як зазначає В. Волинець, субкультура віртуального співтовариства являє собою сукупність характеристик, поведінкових, аксіологічних, мотиваційних, мовних, світоглядних та інших форм моделей і способів комунікації, притаманних суб'єктам цієї субкультури, які перебувають у комп'ютерно-опосередкованому й водночас пси-

хологічно безпосередньому зв'язку один з одним у кіберпросторі. Така спільнота є неоднорідною, більше того, єдиної мережевої субкультури взагалі немає. На думку дослідниці, це нагадає екосистему субкультур [5, с. 84].

При цьому важливою ознакою такої субкультури буде наявність своєрідного невербального способу спілкування – використання різноманітних графічних зображень (наприклад, смайликів, аватарок тощо), які покликані, зокрема, повідомити співрозмовникові про емоційний стан учасника комунікації, почуття до інших людей чи подій, подальші наміри у віртуальному або реальному середовищі тощо. Вербальна комунікація серед учасників такого співтовариства також присутня, вона здійснюється здебільшого у форматі різноманітних чатів. При цьому участь у розмові двох індивідів, як правило, можуть узяти всі члени спільноти.

Як слушно зауважує С. Соляник, рівень ідентичності комунікації у віртуальному просторі (соціальних мережах та соціальних медіа) з комунікацією на фізичному рівні залежить від морально-етичного виховання та культури комунікантів, адже віртуальні комунікації не завжди дають можливість споглядати за вербальною та невербальною поведінкою співрозмовника в реальному часі (у режимі онлайн) і за умови невикористання програм віртуалізації [10, с. 99]. Проте спілкування в режимі реального часу у віртуальному просторі якраз і примушує комунікантів у ході бесіди «добирати слова», створюючи ілюзію комунікації на фізичному рівні.

Російські автори С. Уразова та Є. Кільпелайнен вважають, що експериментування з моделями VR/AR, безсумнівно, вплине на формування в медіаспоживачів психічно стійкого типу творчої активної уяви, мотивуватиме їх до створення власних художніх образів, заснованих на цифрових технологіях. Однак є й зворотний бік цього експериментаторства – формування соціального шару фантазерів і мрійників, не схильних до реалізації себе в реальній життєдіяльності [12, с. 413].

Як уже зазначалося, віртуальна реальність є чинником істотних суспільних трансформацій. Так, І. Грибов звертає увагу на те, що інформаційне суспільство рухається від віртуальної реальності до реальної віртуальності. Однак цей рух має подвійний сенс. У першому випадку, на думку вченого, ідеться про рух від «старого» інформаційного суспільства, яке так і не склалося, а тому є віртуальним (нематеріальним), до «нового», яке складається на наших очах. До його структури тісно інтегровані новітні технології, які раніше належали переважно до розважальної сфери, а сьогодні змінюють способи здійснення звичних соціальних практик. Ці комп'ютерно опосередко-

вані методи не переносять суспільство у віртуальний (у сенсі паралельного «реальному») простір не-сущого, а інкорпорується в систему соціуму, стаючи в один ряд зі звичними способами здійснення соціальних практик [7, с. 50].

Водночас В. Юмартов підкреслює, що в таких реаліях демонтаж соціальних структур варто розглядати як перехід від соціального конституювання реальності до індивідуального конституювання. Тілесність перетворюється на деструктурований матеріал для зліпка внутрішніх психологічних рішень індивіда, а соціум у віртуальній кіберсимуляції (у зв'язку з можливістю для користувача довільно змінювати своїх персонажів у віртуальному просторі) залишиться без нормативно-регулюючих функцій. При цьому сам по собі він не зникне та, імовірно, стане більш злагодженим, справедливо функціонуватиме через втрату відмінностей між індивідами в ньому. Водночас, на думку автора, справедливим є занепокоєння стосовно переходу функції врегулювання суспільних відносин від соціуму до розробників віртуальної реальності. Перспективи таких змін потребують додаткового вивчення та дискусії [13, с. 147].

Висновки. Підводячи підсумки дослідження, необхідно зазначити, що віртуальна реальність передбачає абсолютно новий соціальний досвід, з яким людина ще ніколи не стикалася, і потребує нових, адекватних методів вивчення, осмислення, опису. Віртуалізація радикально змінює спосіб життя індивіда, створюючи натомість новий – штучний, створений інженерами-розробниками. Цей феномен породжує поліваріантність реальності, революційну зміну світогляду, виникнення кардинально нового уявлення про простір і час, а також місце людини в цьому штучно створеному Всесвіті. Зрештою, з'являється нова людська істота – «людина віртуальна».

Невідворотними є соціальні трансформації, пов'язані з розвитком віртуальної реальності. Зокрема, змінюється структура зайнятості населення, адже тепер у багатьох випадках працівник може перебувати в будь-якій точці земної кулі, за тисячі кілометрів від фізичного місця роботи. Має місце підвищення продуктивності праці (тепер ніщо не відволікає працівника, який виконує свої посадові обов'язки у формі гри та повністю занурений у свою роботу), її здешевлення (роботодавець має можливість винаймати працівників у країнах, що розвиваються, та економити на заробітній платі). Крім товарів реальних, дедалі більшого поширення набувають віртуальні товари (починаючи від різноманітних ігрових артефактів і закінчуючи цифровою нерухомістю). Користувачі віртуальної реальності виходять на новий

рівень мобільності – мають змогу миттєво перенестися в будь-яке з оцифрованих міст планети, не користуючись жодним транспортом.

Водночас таке революційне розширення можливостей індивіда може зумовити ефект «втечі від реальності» – повний перехід до життя у віртуальному світі, відмову від фізичного світу як способу буття. Однак ця проблема є предметом іншого дослідження.

Література

1. Бычков В., Маньковская Н. Виртуальная реальность как феномен современного искусства. URL: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/aest/aest_2/2.pdf (дата звернення: 05.01.2022).
2. Веремейчик С. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. № 31. С. 3–6.
3. Волинець В. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*. 2021. № 37. С. 231–243.
4. Волинець В. Віртуальна реальність: поняття і сутність. *Питання культурології*. 2014. № 30. С. 35–41.
5. Волинець В. Субкультура віртуального співтовариства: поняття та особливості. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія «Філософія, культурологія, соціологія»*. 2015. Вип. 10. С. 81–89.
6. Волинець В. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України*. 2016. Вип. 52. С. 120–128.
7. Грибов И. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. Тамбов : Грамота, 2012. № 9(23). Ч. 2. С. 47–51.
8. Пронин М. Вызовы мировоззрению разработчиков виртуальной реальности (TVR): философские, этические, юридические и другие последствия. *Философия образования*. 2016. № 69. С. 46–69.
9. Савченко А., Сегал А. Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. *Постановка проблем. Искусственные общества*. 2020. Т. 15. Вып. 4. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800012841-4-1/> (дата обращения: 05.01.2022).
10. Соляник С. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи: соціально-політичний журнал*. 2021. № 2. С. 95–101.
11. Трач Ю. VR-технології як метод і засіб навчання. *Освітологічний дискурс*. 2017. № 3–4. С. 309–322.
12. Уразова С., Кильпеляйнен Е. Виртуальная реальность и медиареальность: тенденции и прогнозы эволюции медиасистемы. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Литературоведение. Журналистика»*. 2018. Т. 23. № 4. С. 410–421.
13. Юмартов В. Виртуальная реальность как пространство свободной самоидентификации. *Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Философия»*. 2021. № 1. С. 140–148.

Анотація

Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. – Стаття.

У статті зроблено спробу аналізу віртуальної реальності як соціально-філософського феномену. Зазначено, що під цим явищем у наш час розуміється технічно конструйоване комп'ютерне інтерактивне середовище, яке забезпечує породження й оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їх тривимірного графічного подання, симуляції фізичних властивостей (об'єму, руху тощо), здатності впливу та самостійної наявності у просторі. При цьому віртуальну реальність необхідно відділяти від доповненої та змішаної реальності. Властивості об'єктів віртуальної реальності можуть бути тотожними властивостям аналогічних об'єктів реального світу, проте можуть радикально відрізнятися від них. Віртуальна реальність може бути потужним інструментом соціалізації особистості, адже однією зі сфер її застосування є освіта. Результатом такої віртуальної соціалізації може стати поява своєрідної віртуальної субкультури. Зазначено, що віртуальна реальність є чинником істотних суспільних трансформацій. Існування цього феномену передбачає абсолютно новий соціальний досвід, з яким людина ще ніколи не стикалася, і потребує нових, адекватних методів вивчення, осмислення, опису. Віртуалізація радикально змінює спосіб життя індивіда, створюючи натомість новий – штучний, створений інженерами-розробниками. Це явище породжує поліваріантність реальності, революційну зміну світогляду, виникнення кардинально нового уявлення про простір і час та місце людини в цьому штучно створеному Всесвіті. Водночас революційне розширення можливостей індивіда, що забезпечує віртуальна реальність, може зумовити ефект «втечі від реальності» – повний перехід до життя у віртуальному світі, відмову від фізичного світу як способу буття. Автор статті доходить висновку, що ця проблема є дискусійною та потребує подальшого дослідження.

Ключові слова: віртуальність, віртуальна реальність, симулякри, інформаційне суспільство, інформа-

ційні технології, інтерактивність, індивід, субкультура, штучний світ.

Summary

Shtepa O. O. Virtual reality: socio-philosophical analysis. – Article.

The article attempts to analyze virtual reality as a socio-philosophical phenomenon. It is pointed out that this phenomenon nowadays means a technically designed computer interactive environment that provides generation and operation of objects similar to real or imaginary, based on their three-dimensional graphical representation, simulation of physical properties (volume, motion, etc.), the ability to influence and independent presence in space. At the same time, virtual reality must be separated from augmented and mixed reality. The properties of virtual reality objects may be identical to the properties of similar real-world objects, but may be radically different from them. Virtual reality can be a powerful tool for socializing the individual, because one of the areas of its application is education. The result of such virtual socialization may be the emergence of a kind of virtual subculture. It is noted that virtual reality is a factor in significant social transformations. The existence of this phenomenon implies a completely new social experience, which man has never encountered, and requires new, adequate methods of study, understanding, description. Virtualization radically changes the way an individual lives, creating a new one – an artificial one, created by development engineers. This phenomenon creates a multivariate reality, a revolutionary change in worldview, the emergence of a radically new idea of space and time and place of man in this artificially created universe. At the same time, the revolutionary empowerment of the individual that provides virtual reality can lead to the effect of “escape from reality” – a complete transition to life in the virtual world, the rejection of the physical world as a way of life. The author of the article concludes that this problem is debatable and needs further research.

Key words: virtuality, virtual reality, simulacra, information society, information technologies, interactivity, individual, subculture, artificial world.