

Колесник Дар'я Миколаївна (Одеса) - магістр 1-го року навчання соціально-гуманітарного факультету Університету Ушинського;

Кіссе Антон Іванович (Одеса) – доктор політичних наук, доцент кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Університету Ушинського, Народний депутат України

ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНОГО В ФІЛОСОФСЬКОМУ ТА КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ АСПЕКТАХ

Необхідність помноження реальностей являється однією із основних антропологічних властивостей. Людство, загалом, і кожна людина, конкретно, завжди намагались перенести світ своєї уяви та нематеріальних відчуттів та споглядань в щось «живе», матеріально відчутне та наглядне.

Наявні матеріальні прояви культури – ніщо інше як здійснена та опредметнена уява автора. Художник живе і творить в межах художньої реальності, яку можна розглядати як форму віртуальної. Художня реальність – перехід від свідомості індивіда до художнього предмету – перехід від віртуальної реальності авторської уяви до реальності художньої, втіленої в мистецькій формі. Скульптура, живопис, фотографія, ілюстрації до книг та самі їх тексти, кінематограф, радіо, музика та телебачення. Розвиваючись разом з культурою, наукою та технікою, вони поступово стають все ближчими до кожної людини.

Людина максимально наблизилася до себе світ уяви через розвиток технологій, наразі їй вистачає мобільного телефону для задоволення більшості своїх духовних потреб. Любов людства до максимального опредметнення нематеріальної реальності створила технології, що дозволяють цілковито поринати в штучну, реальну лише в віртуальній площині атмосферу.

І саме розповсюдженням, максимальним спрощенням та приближенням, поринанням віртуального та уявного в реальне і пояснюється *актуальність* даної роботи.

Історія дослідження віртуального йде глибоко корінням в античну філософію, в якій тема віртуальності була однією з центральних. Тут особливо слід виділити таких античних філософів як Платон, Аристотель, Августин. Вони розглядали віртуальне як особливу силу, що діє, але не проявляє себе, як зв'язок між субстанціями: ідеальною і матеріальною.

Платон, наприклад, в своїй теорії розділяє реальність на дві складові: світ речей і світ ідей, причому саме ідеальний світ тут займає фундаментальне положення, він є основою для відомого нам світу. Реальні речі виявляються тільки слабкою подобою ідеального світу. Ідеальний світ досконалий – він знаходиться поза простором і поза часом, тому ідеї не народжуються і не вмирають, як все існуюче в реальному світі речей.

Світ речей не існує самостійно, саме він є віртуальним, «несправжнім» світом. [4, С. 27- 28]

Поступово сенс «віртуального» змінюється – і в середньовічній латині ми зустрічаємо вже застосування його в значенні «потенційності» в такому розумінні, що християнська ідеологія значною мірою вже в той час претендувала на врахування і контроль не тільки справ людини, але й її думок, тому потенційне розумілось як все те, що підлягає оцінці до і поза своєї актуальності. [7, С. 28-29]

Наступним визначним етапом для розвитку вчення про віртуальне стає Новий час в роботах Декарта та Лейбніца.

В найбільш чіткій і радикальній формі поставив питання про існування зовнішнього світу Рене Декарт. Єдиною справжньою реальністю теорія Декарта оголошує реальність свідомості – все інше віртуально. З цієї точки зору будь-яка

фізична теорія, що обговорює зовнішній, незалежний від людини світ матерії, є теорія про віртуальну («несправжню», придуману самою людиною) реальність. [4, С. 27-28]

Лейбніц ніколи не розглядав і не казав про віртуальне як таке конкретно. Але, незважаючи на вищесказане, в його роботах чітко прослідковуються пояснення існування віртуального. Він розглядає віртуальне як потенційно можливе. Його потенційне душевне

– констатація віртуальної реальності. [7, С. 39-40]

Оригінальну теорію розробив знаменитий німецький філософ Іммануїл Кант. З точки зору Канта, все, з чим має справу людина – віртуально. Все, що ми бачимо – це лише «псевдосвіт», створений нами самими. Об'єктивна реальність недоступна для людського досвіду. [4, С. 29-31]

Філософією категорія «віртуальне» знову починає використовуватися лише в ХІХ столітті відносно до діяльності свідомості, в роботах А. Бергсона. Він пов'язав поняття

«віртуального» з психічними процесами, що стосуються свідомості та пам'яті і використав цю категорію для позначення протиставлення дійсності та актуальності.

Подальший розвиток «віртуальне» отримує в 70-х роках ХХ століття, коли у вжиток входить поняття «віртуальна реальність» як трьохвимірний модель реальності, що створюється за допомогою комп'ютерів, і дає ефект повної присутності в ній людини. Як бачимо, в цьому контексті віртуальне пов'язується з розвитком інформаційних технологій, й поширенням мережі Інтернет. [2, С. 95]

Вважаємо доречним виділити окремо культурологічний підхід до розуміння поняття «віртуальний». Якщо розглянути мистецтво як віртуальну реальність у цілому, то індивід, який спостерігає картину художника, слухає музичний твір або спостерігає гру актора на сцені – переробляє отримані уявлення, створюючи в свідомості свої віртуальні образи, тим самим формуючи власну реальність. Відтворюючи реальний світ, реципієнт доповнює його фантастичними образами і уявленнями. Таким чином, отримана інформація у свідомості людини переробляється у віртуальні об'єкти, що знаходяться на межі і уяви, і реального світу. Ця нова реальність є віртуальною, і вона наповнена своїми образами, тональною палітрою, що й відрізняє її від дійсності.

Отже, віртуалізація в культурологічній науці – це перехід від реальності до віртуального світу образів за допомогою творів мистецтва. [2, С. 95]

Феномен віртуальної реальності знаходить свою об'єктивацію в таких культурних формах: міф, образотворче мистецтво, театр, література, радіо, кінематограф, телебачення та сучасні комп'ютерні системи, а для переходу до віртуального стану є необхідними певні сприйняття та переживання, на які нашою людиною та чи іншою з перелічених культурних форм. Тобто, за своєю суттю, віртуальна реальність мала місце протягом всього плину часу та розвитку людського суспільства, як такого. В цей час відбувався розвиток об'єктивацій, матеріальних та культурних носіїв і засобів її існування, хоча термінологічно вона ще не була визначена саме як «віртуальна реальність». [6, С. 167]

В. Ладов пропонує підхід, згідно з яким можуть бути виділені такі типи віртуальних реальностей – дзеркало, сон, галюцинація, міф, казка, театр, література, фотографія, радіо, телефон, кіно, телебачення, комп'ютер. [4, С. 42]

Образотворче мистецтво, театр, література, фотографія, кінематограф, комп'ютерна віртуальна реальність, все це спочатку й істинно знаходиться в уяві автора, тобто в світі ідейному, нематеріальному і тільки згодом переноситься та опредметнюється в світі речей. Наразі ми можемо спостерігати ще один вид віртуального в культурі, а саме перенесення матеріальних, опредметнених

артефактів культури в світ віртуальний за допомогою комп'ютерних технологій. Можна сказати, що мистецтво знову повертається в світ нематеріальний, але в абсолютно іншій якості.

У художній творчості використання нових технологій віртуальної реальності формує новий тип естетичної свідомості шляхом перетворення глядача, читача і спостерігача на співтворця, що впливає на становлення твору. Специфіка комп'ютерних віртуальних реальностей полягає в інтерактивності, що дає змогу замінити уявну інтерпретацію реальним впливом, що матеріально трансформує художній, уявний об'єкт.

Об'єднавши все вищесказане, ми можемо зробити висновок про те, що незважаючи на те, що віртуальна реальність має надзвичайно давню історію в якості явища буття та технологічного процесу, всю її багатомірність та занурення в більшість сучасних сфер існування людини та, навпаки, віртуалізацію та проникання тих самих сфер в світ уявний, віртуальний, питання про те, що по своїй суті вона собою являє та її роль в сучасному житті на суспільному рівні та індивідуально для кожної людини залишається відкритим та актуальним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабенко В. С. Віртуальная реальность: проблемы интерпретации. Віртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. / В.С. Бабенко. – Санкт-Петербург, 1996, – с. 21–28.
2. Брязкун В. В. До уточнення поняття «віртуалізація» як філософської категорії / В.В. Брязкун // Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філософія : зб. наук. пр. / Нац. ун-т "Острозька академія". – Острог: Вид-во Нац. ун-ту "Острозька академія", 2011 – Вип. 8 – С. 93-103
3. Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність / В. О. Волинець // Питання культурології: зб. наук. пр. / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. – К., 2014. – Вип. 30. – С. 35-41
4. Ладов В. А. VR-філософія (філософские проблемы виртуальной реальности): Учебно-методическое пособие / В.А. Ладов. – Томск: Изд-во Том. Ун-та, 2004. – 62 с.
5. Петрушенко В. Філософський словник: терміни, персоналії, сентенції / В. Петрушенко. – Львів: "Магнолія 2006", 2011. – 352с.
6. Свириденко Д.Б. Феномен віртуальної реальності у широкому розумінні та його об'єктивації / Д.Б. Свириденко // Мультиверсум. Філософський альманах: зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 68. — С. 164-173. — Бібліогр.: 13 назв
7. Таратута Е. Е. Філософія виртуальной реальности / Е.Е. Тарута; Санкт-Петербургский гос. ун-т. – СПб. : 2007. – 146 с.