

УДК 1:004.946:316.324.8

**ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНОСТІЯК ФЕНОМЕН  
ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА:  
СВІТОГЛЯДНИЙ АСПЕКТ****VIRTUAL REALITY AS A PHENOMENON OF THE  
INFORMATION SOCIETY: WORLDVIEW ASPECT****Шмиголь М. Ф.,**кандидат філософських наук, доцент кафедри  
філософії, історії та політології, Одеський  
національний економічний університет (Одеса,  
Україна), e-mail: 1950.09.02m@gmail.com,  
ORCID: 0000-0003-1268-2582**Юшкевич Ю. С.,**кандидат філософських наук, старший  
викладач кафедри філософії, історії та політології,  
Одеський національний економічний університет  
(Одеса, Україна), e-mail: gjs030680@gmail.com,  
ORCID: 0000-0002-8295-0346**Shmigol M. F.,***PhD in philosophy, associate professor, the head  
of the department of philosophy, history and political  
science, Odessa National Economic University (Odessa,  
Ukraine), e-mail: 1950.09.02m@gmail.com, ORCID:  
0000-0003-1268-2582***Yushkevych Y. S.,***PhD in Philosophy, Senior Lecturer of the  
department of philosophy, history and political  
science, Odessa National Economic University (Odessa,  
Ukraine), e-mail: gjs030680@gmail.com, ORCID:  
0000-0002-8295-0346*

Метою дослідження є визначення змісту феномену віртуальної реальності в сучасному інформаційному суспільстві та виявлення механізмів її впливу на світогляд людини. Було зроблено висновок, що людина завжди прагнула адаптуватися до світу, створюючи власні його образи, які за своєю суттю є віртуальними. Трансформації, що мають місце в структурі сучасного світогляду відбуваються не лише внаслідок взаємодії «людина-світ», а й знаходяться під впливом віртуальної реальності як особливих соціальних відношень, та специфічних віртуальних об'єктів, що активно розвиваються в сучасному інформаційному суспільстві. Зростаюча розвиненість віртуалізації інформаційної сфери створює передумови для змін як соціальної свідомості в цілому, так і віртуального світогляду, що осмислює світ з позицій людини як суб'єкту віртуальної реальності. Доводиться, що причиною віртуалізації сучасного інформаційного суспільства виступає об'єктивна потреба в переході інформаційних технологій на якісно новий рівень, що сприяє би розвитку іманентної потреби людини в творчості, в створенні нової реальності, в тому числі і таких світів, по відношенню до яких вона відчувала б себе творцем.

**Ключові слова:** віртуальна реальність, віртуальність, інформаційне суспільство, світогляд.

*The purpose of the study is to determine the content of the phenomenon of virtual reality in the modern information society and to identify the mechanisms of its influence on a person's worldview. It was concluded that man has always sought to adapt to the world, creating his own images, which are inherently virtual. Transformations taking place in the structure of the modern worldview occur not only as a result of human-world interaction, but also are influenced by virtual reality as special social relations and specific virtual objects that are actively developed in the modern information society. The growing development of the virtualization of the information sphere creates prerequisites for changes both in the social consciousness in general and in the virtual worldview, which interprets the world from the standpoint of a person as a subject of virtual reality. It proves that the cause of the virtualization of the modern information society is the objective need for the transition of information technologies to a qualitatively new level, which would contribute to the development of the immanent human need for creativity, the creation of a new reality, including such worlds for which he would feel himself a creator.*

**Keywords:** information society, virtuality, virtual reality, worldview.

Тенденції, що мають місце у розвитку сучасної соціально-філософської думки торкаються безлічі проблем існування людини в глобальному техногенному світі. Для нас цілком очевидно, що процеси, які відбуваються на перетині постіндустріальної глобалізованої цивілізації трансформують людську природу, її світогляд, самосвідомість, ментальність, цінності та ідеали. В останні роки розвиток інформаційних технологій дозволив створити технічні та психологічні феномени, які в популярній та науковій літературі позначаються такими термінами як кіберпростір, електронна агора, цифрова культура, «віртуальна реальність», «уявна реальність», «ВР-технології» тощо. Розвиток техніки програмування, поширення комп'ютерних телекомунікаційних та глобальних мереж, розробка спеціальних засобів передачі інформації людині, а також зворотного зв'язку – все це створило нову якість сприйняття і переживань сучасної людини.

Ні у кого не викликає сумніву той факт, що зародження постіндустріального інформаційного суспільства спричинило цілий каскад змін в існуванні людини як суб'єкту, що діє в радикально нових умовах життя, на новому рівні спілкування. Ці зміни настільки глибокі і істотні, що можна говорити про народження якісно іншого, нового суб'єкту діяльності і спілкування, що по суті, торкаються й проблеми формування сучасного світогляду та самосвідомості людини в новій інформаційній реальності.

Однак, важливо відзначити, що єдина загальноприйнята концепція інформаційного суспільства в системі сучасного соціогуманітарного знання відсутня. Вже тривалий час широко обговорюються соціальні, онтологічні, гносеологічні, історико-філософські та інші аспекти цієї проблеми. Разом з тим, концептуальні основи змісту інформаційного суспільства досить обґрунтовано представлені відомими західними вченими, такими як Е. Тоффлер, З. Бжезінський, Д. Белл, Й. Масуда, А. Турен, М. Кастельс та ін. Завдяки їх дослідженням в концепції інформаційного суспільства як різновиду теорії постіндустріального суспільства можна виокремити основні його ознаки. Суть цих ознак коротко можна звести до наступних основних положень: будь-яка організація і в будь-який час може отримати доступ до інформаційних ресурсів, необхідних для професійної діяльності або в особистих цілях; доступні сучасні інформаційні технології і засоби зв'язку; створено розвинуту інформаційну інфраструктуру, що дозволяє постійно поповнювати і оновлювати інформаційні ресурси в кількостях, необхідних для вирішення завдань соціального, економічного та науково-технічного розвитку.

В свою чергу, філософська концепція інформаційного суспільства була фундаментально розроблена Д. Беллом, в якій він наголошує, що термін «інформаційне суспільство» підкреслює не просто становище в послідовності ступенів суспільного розвитку після індустріального

суспільства, а домінують роль інформації в соціальній структурі [5, с. 55].

Серед багатьох проблем інформаційного суспільства, які все більше охоплюють усі сфери сучасного життя і стали предметом досліджень гуманітарних наук на особливу увагу заслуговує споконвічна тема буття людини і особливо та сфера її існування, яка традиційно охоплюється загальною назвою «внутрішній світ». Закономірно постає питання, коли йдеться про сучасну людину інформаційного суспільства, щодо чинників, які обумовлюють цей внутрішній світ, і якою мірою впливає на її світогляд такий феномен сучасного соціокультурного простору як «віртуальна реальність».

Один з найбільш яскравих теоретиків інформаційного суспільства Е. Тоффлер розглядаючи зміни людської спільноти саме з позиції культурних змін зазначав, що людство стикається з глибокими соціальними зрушеннями соціальних тектонічних плит і трансформацією творчої діяльності» [3, с. 10]. Е. Тоффлеру належить твердження про те, що ми живемо в світі «blip culture» (відображеної, екранної, мерехтливої культури), те що зараз називають «віртуальна реальність». Замість того, щоб людина користувалась вже готовою ідеальною моделлю реальності (те що панувало в індустріальну епоху), людина тепер (в інформаційну епоху) сама повинна знову і знову її відтворювати. Така своєрідна творчість відкриває великі можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості і культури. Людина перестає бути стандартним, легко керованим роботом, якою її уявляли за часів «другої хвилі» [3].

Надзвичайно важливим з світоглядно-антропологічної точки зору є твердження Е. Тоффлера про те, що мислення образами перетворюється в мислення відображеними (віртуальними) образами.

Ця думка відомого вченого актуалізує необхідність аналізу феномену віртуальної реальності не лише з точки зору його змісту, а і пошуку механізмів впливу такої своєрідної реальності на світогляд людини, коли в її свідомості формується не просто цілісна картина світу, а утворюється ще й «віртуальний світогляд», який її доповнює.

Як відомо, за своїм змістом світогляд представляє собою цілісне утворення, в якому інтегровані у свідомості людини загальні уявлення про світ, принципи, закони, оцінки тої чи іншої епохи. Такі уявлення прагнуть до завершеної цілісності, припускаючи в своїй структурі раціонально доведені істинні знання про світ, певні ірраціональні припущення, вірування, оцінки, переконання. Основне питання світогляду стосується відношення «людина – світ», що в сучасному інформаційному суспільстві ускладнюється ще однією реальністю – віртуальною. І закономірно в цьому зв'язку виникає питання, чи не стоїть за цією віртуальною реальністю якийсь специфічний світ, який можна

також позначити як віртуальний і чи не спотворює він справжню картину світу? Відповідь на це питання слід починати зі змісту зазначених понять.

З філософсько-методологічної точки зору різні аспекти феномену віртуальної реальності були представлені в роботах Б. Беккера, Дж. Гамільтона, М. Носова, Е. Сміт, Ф. Хаммера тощо.

Сам термін «віртуальний», має свою історію, коли ще за часів середньовіччя через цю категорію схоласти прагнули відповісти на питання, як абсолютні сутності реалізуються в певних часових та окремих явищах та подіях. Так, Т. Аквінський з допомогою поняття віртуальності вирішував одну з ключових проблем середньовічної філософії – яким чином існують реальності різного рівня, наприклад, душа мисляча, душа тваринна, душа рослинна [4, с. 848]. Вже значно пізніше поняття віртуальності набуває нового дишання, після того, як починають вживати поняття «віртуальна реальність», яке, як прийнято вважати, було запропоноване в Массачусетському Технологічному Інституті наприкінці 70-х рр. XX ст. для позначення трьохмірних макромоделей реальності, створюваних за допомогою комп'ютера, який передавав ефект буцімто повної присутності в ній людини [6].

Один із варіантів відповіді на питання щодо специфіки віртуальної реальності запропоновано в постмодернізмі, який також репрезентує специфічний світогляд сучасного інформаційного суспільства. Так, зокрема, аналіз категорії віртуальної реальності здійснюється засобами постмодерністських філософських ідей, які використовують теорію симулякрів, що активно розроблялась в рамках постмодерністської парадигми відомими її представниками Ж. Дельюзом, Ж. Бодріаром та іншими. Відштовхуючись від цієї ідеї, симулякр можна визначити як знак, що набуває свого власного існування, створюючи свою реальність, і перестаючи після цього бути знаком по суті. Це таке своєрідне тіло, але воно віртуальне. Тобто, симулякр є реальним як реальним є будь-яке тіло, яке виступає в цій ситуації референтом, тільки реальний він віртуально. Симулякр починається там, де закінчується подібність, там же починається і віртуальна реальність як простір симулякрів (приклад – тамагоччі, віртуальна іграшка). Вони набувають свого віртуального буття, по відношенню до якого справжня реальність їх породжує. Таким чином, онтологічний статус віртуальної реальності можна охарактеризувати як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків – копій фіксують не схожість, а різницю з референтною реальністю.

Не вдаючись в детальний аналіз сутності віртуальної реальності, ми розділяємо позицію вчених, які основними її властивостями вважають: породження, тобто вона існує внаслідок активності якоїсь іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї; актуальність, вона існує актуально лише «тут і зараз» і тільки доти, доки активна та реальність, яка її породжує; вона автономна, тобто існує за

своїми законами, за своїм часом і простором; вона інтерактивна і в цьому відношенні вона може взаємодіяти з усіма іншими реальностями в тому числі і з тією, що її породжує, будучи онтологічно незалежною від них [2].

Яким чином віртуальна реальність, що організована в просторі віртуальних об'єктів (в тому числі і симулякрів) впливає на реальне буття людини? Відомо, що кожна людина є «людиною свого часу». В ній панує світогляд певної культури певного часу. Універсальна сутність буття людини не є постійною величиною. Вона динамічна і рухлива. І зміна загального змісту світогляду в свідомості людині відбувається за рахунок поширення і засвоєння нею індивідуального досвіду, який частково поглинається простором об'єктів віртуальної реальності. В цій ситуації віртуальна реальність – це частина того середовища, в якому людина може виступати його учасником, часто і творцем штучного світу, що створюється технічними засобами та передається через відчуття людини. Тобто, вона може бути активним суб'єктом імітаційного впливу, коли справжня реальність може бути не такою привабливою, на відміну від змодельованої. Особливість світогляду полягає в тому, що людина завжди прагнула облаштувати оточуючий світ, адаптуючись до нього через створювані нею власні світи, які за своєю суттю, безперечно, є віртуальними. Їх віртуальність обумовлена багатьма причинами, в тому числі і усілякого роду «ідолами» людського пізнання, коли відображена реальність має результатом її симуляцію через створені в свідомості картини світу, які часто мають мало чого спільного з реальним світом.

Проте, справжнє, повноцінне усвідомлення ролі віртуальної реальності в житті людини почалося з повномасштабного впровадження електронних технологій. «Віртуальна реальність, охоплюючи все нові й нові сфери людського буття, стає символом реальності інформаційного суспільства. ... Вона задовольняє потребу людей у спілкуванні, обміні інформацією, у творчій реалізації, ... це «паралельний світ» людського буття, ... світ творчої фантазії, створюваний у процесі моделювання потенційних ситуацій розвитку реального світу» [1, с. 25–26]. Саме інформаційне суспільство повною мірою сприяло ствердженню віртуальної реальності в якості суспільно значимого феномену, причому до такого рівня, що виникла необхідність в формуванні поняття «віртуальний світогляд», яке надає можливість охарактеризувати сучасний світогляд з урахуванням феномену віртуальної реальності як невід'ємної та суттєвої складової системи «людина – світ». Тобто, розглядаючи відношення «людина – світ» як основне питання світогляду слід враховувати, що в епоху формування та розвитку інформаційного суспільства феномен віртуальної реальності є іманентним самій структурі сучасного соціального буття, яке з необхідністю вплетене в структуру зазначеного відношення, і на відмінну від актуальної дійсності, яка характеризується

цілісністю, стабільністю і завершеністю, віртуальна реальність є джерелом різноманіття, що втілює можливості творчої, генеруючої діяльності.

Безперечно, що віртуальні об'єкти (в тому числі і симулякри) в різних іпостасях завжди були присутні в індивідуальному та соціальному житті. Але лише зараз вони стають невід'ємними характеристиками, в багато в чому визначаючими своєрідний лик інформаційного суспільства, яке створило технічні можливості для активації ресурсів, які раніше не були задіяні в рамках попередньої (модерної) соціокультурної парадигми.

Коли відбуваються кардинальні зміни в соціокультурному просторі сучасного інформаційного суспільства в історично стислих рамках, на очах одного покоління, то такі зміни впливають на світогляд особистості двояко. З одного боку, під впливом глобалізованої системи мас-медіа, комп'ютеризації, коли цифрові технології породжують дивовижний світ віртуальної реальності часто відбувається помітна уніфікація, містифікація та симуляція масової свідомості, що породжує симулякри та ілюзії у людей. В цьому зв'язку Е. Тоффлер відмічав, що нове покоління культури третьої хвилі прекрасно себе почуває серед всього цього бомбардування сигналами: дев'яти секундний кліп новин, перерваний тридцятьма секундами реклами, фрагмент пісні або поезії, заголовок, медійний кліп, карикатура, колаж, комп'ютерна роздруківка. Ненаситні читачі рекламних оголошень великої кількості інформації протягом короткого терміну навчилися стежити за тими чи іншими тенденціями, не особливо вникаючи в їх суть, при цьому вони інтегрують всі ці віртуальні образи в щось ціле ... В такій ситуації замість простого отримання звичної нам ментальної моделі реальності вони змушені винаходити її знову і знову. Це досить важко, але це веде до більшої індивідуальності, демасифікації особистості і культури [3, с. 182]. І дійсно, зростаюча розвиненість віртуалізації інформаційної сфери створює передумови для колосальних змін як соціальної свідомості в цілому, так і світогляду окремого індивіду. Інформація перетворюється із засобу в мету, стандартизує поведінку, інтереси, схильності людей, при цьому зростають негативні наслідки надмірної захопленості людини могутністю інформації, її віртуальними можливостями. З іншого ж боку, разом з зазначеними змінами спостерігається і вкрай протилежна тенденція – у сучасної людини з'являється безпрецедентна можливість повною мірою проявити і реалізувати свою індивідуальність, яка багато в чому впливає на її світогляд.

Слід зауважити, що інформаційний «тиск» на людину з кожним роком збільшується, доступність великих масивів інформації вимагає часу і зусиль для їх осмислення. А це потребує відповідної освіти, удосконалення інтелектуальних функцій та інструментарію, який дозволяв би відпрацювати таку інформацію.

Отже, в сучасному суспільстві за умови розгортання його інформатизації людина, з точки зору її внутрішнього світу (світогляду) повинна бути предметом спеціального дослідження, так як тільки в адекватному розумінні її потенціалу розкривається горизонт нових можливостей використання переваг інформаційного суспільства, по-перше, в розумінні значення вільного часу як міри багатства інформаційного суспільства, а не лише розуміння багатства як споживання матеріальних благ; по-друге, усвідомлення того, що причиною віртуалізації сучасного інформаційного суспільства виступає об'єктивна потреба в переході інформаційних технологій на якісно новий рівень, що сприяв би розвитку іманентної потреби людини в творчості, в створенні нової реальності, в тому числі і таких світів, по відношенню до яких вона відчувала б себе творцем.

#### Список використаних джерел

1. Кивлюк, ОП., Мордоус, Ю., 2018. 'Гра як феномен філософської антропології в контексті віртуалізації суспільства', *Освітній дискурс. Гуманітарні науки: збірник наукових праць*, К.: «Видавництво «Гілея», Вип.7 (8), с.21–30.
2. Носов, НА., 1997. 'Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты', М., 187 с.
3. Тоффлер, Э., 1999. 'Третья волна', М.: *Издательство АСТ*, 784 с.
4. Фома Аквинский, 1969. 'Сумма теологии', *Антология мировой философии*.
5. Bell, D., 1980. 'The Social Framework of the information Society', Oxford: *Blackwell*.
6. Hammet, F., 1993. 'Virtual reality'. New York: *Straus Ed.*, 213 p.

#### References

1. Kyvliuk, OP., Mordous, JU., 2018. 'Hra yak fenomen filosofskoi antropologii v konteksti virtualizatsii suspilstva (The game as a phenomenon of philosophical anthropology in the context of the social relations virtualization)', *Osvitnii dyskurs. Humanitarni nauky: zbirnyk naukovykh prats*, K.: «Vydavnytstvo «Hileia», Vyp.7 (8), s.21–30.
2. Nosov, NA., 1997. 'Virtualnaya realnost: filosofskie i psihologicheskie aspektyi (Virtual reality: philosophical and psychological aspects)', M., 187 s.
3. Toffler, E., 1999. 'Tretya volna (Third wave)', M.: *Izdatelstvo AST*, 784 s.
4. Foma Akvinskiy, 1969. 'Summa teologii (Sum of theology)', *Antologiya mirovoy filosofii*.
5. Bell, D., 1980. 'The Social Framework of the information Society', Oxford: *Blackwell*.
6. Hammet, F., 1993. 'Virtual reality'. New York: *Straus Ed.*, 213 p.

\* \* \*