

■ УДК 168.522:004.946

**В. О. Волинець**, аспірант, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ

## **ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ СУЧАСНОСТІ**

Визначено роль інтерактивних можливостей інтернету в соціокультурній діяльності. Зазначено, що дослідження комплексу проблем віртуальності акумулювались у виникнення спеціальної наукової дисципліни — віртуалістики, звернено увагу на інтернет-середовище, яке є віртуальним простором для вільного спілкування, обміну інформацією та культурного обміну. Розглянуто актуальність проблем віртуальності й віртуальної реальності, наведено чотири основні ознаки віртуальної реальності та декілька визначень поняття «віртуальна реальність» з різних точок зору дослідників.

**Ключові слова:** *інтернет, віртуалізація, віртуальна реальність, інформаційне суспільство.*

**В. О. Волинец**, аспирант, Киевский национальный университет культуры и искусств, г. Киев

## **ВІРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В СОЦІОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОСТИ**

Определена роль интерактивных возможностей интернета в социокультурной деятельности. Указано, что исследования комплекса проблем виртуальности аккумулировались в возникновение специальной научной дисциплины — виртуалистики, обращено внимание на интернет-среду, которая является виртуальным пространством для свободного общения, обмена информацией и культурного обмена. Рассматривается актуальность проблемы виртуальности и виртуальной реальности, приводятся четыре основных признака виртуальной реальности и несколько определенных понятия «виртуальная реальность» с разных точек зрения исследователей.

**Ключевые слова:** *интернет, виртуализация, виртуальная реальность, информационное общество.*

**V. O. Volynets**, postgraduate student, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

## **VIRTUAL REALITY IN SOCIO-CULTURAL SPACE OF MODERNITY**

The article defines the role of the interactive possibilities of the Internet in social and cultural activities, indicated that the study of the complex problems of virtuality accumulated in the occurrence of a special scientific discipline — virtually, attention is drawn to the online environment, which is a virtual space for free communication, exchange of information and cultural exchange, discusses the relevance of the issues of virtuality and virtual reality, describes four main characteristics of virtual reality and are a few definitions of the term «virtual reality» from different points of view of researchers.

**Key words:** *Internet, virtualization, virtual reality, information society.*

**Постановка проблеми.** Протягом останніх десятиліть під впливом віртуалізації культурний простір зазнав істотних змін. Нові інформаційні технології, набуваючи поширення, призводять до того, що відносини людей у соціумі стають віртуальними. Завдяки інформатизації і глобалізації культурних процесів виник новий простір — віртуальний, дослідження якого тривалий час здійснюють представники різних дисциплін, однак досі ця тема є актуальною і маловивченою. Особливо це стосується культурології — науки, покликаної вивчати загальні закономірності розвитку культури, зокрема й феномен комп'ютерної віртуальної реальності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Праці таких учених, як П. Бергер, Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, В. Л. Іноземцев, М. Кастельс, М. Маклюен, В. С. Стьюпін [1; 2; 5] допомагають виокремити різні аспекти соціокультурного життя суспільства, які свідчать про значущість наявності в них такого феномену, як віртуальна реальність.

Проблеми комп'ютерних віртуальних реальностей та інтернет-залежності розглядаються в працях Н. Вінера, С. А. Дацюка, М. О. Носова, В. М. Розіна, У. Ешбі, К. Янга [4; 11; 12] та інших дослідників, котрі актуалізували проблематику віртуалістики і сприяли формуванню її як наукової дисципліни.

Однак питання соціокультурних властивостей віртуальної реальності досліджені недостатньо, що й потребує з'ясування сутності комп'ютерної віртуальної реальності, її властивостей, ознак та ступеня впливу на соціокультурний простір сучасного суспільства.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Завдяки створенню глобальної комп'ютерної мережі інтернет мільйони користувачів світу мають доступ до численних інформаційних ресурсів і послуг. Більше того, передбачається, що для доступу до мережі в майбутньому використовуватимуться комп'ютерні віртуальні технології, які нададуть можливості діяти в кіберпросторі за допомогою всіх органів чуття. Завдяки спільному використанню комп'ютерних віртуальних технологій і мережі людина матиме багато нових можливостей, а інтернет набуде статусу інформаційної реальності, у якій людина зможе існувати й ефективніше проявляти себе в багатьох сферах.

В інформаційному суспільстві значно зменшиться роль впливу національних держав на людину. Люди взаємодіятимуть один з одним не в межах географічного, а глобального інформаційно-культурного простору мережі, з допомогою комп'ютерних віртуальних технологій, усупереч відстані і кордонам. Тому стабільність держави в інформаційному суспільстві визначатиметься, насамперед, рівнем розвитку культури. Нині формується новий вид культури — мережевий, виникає багато напрямів — віртуальна наука, віртуальна освіта, віртуальне мистецтво, віртуальна література тощо. Особлива увага світового співтовариства спрямована на розвиток саме цих галузей, оскільки вони є системоутворюючими для інформаційного суспільства.

Інтернет оснований передусім на принципах вільного спілкування та обміну інформацією. Тому взаємодія людей у мережі зумовила виникнення віртуальних спільнот, які являють різні сукупності людей, об'єднані певним

інтересом за допомогою електронних комунікацій. Віртуальний світ і віртуальні спільноти істотно змінили всю сукупність культурних відносин і саме соціокультурне життя. Очевидно, що вплив інтернету на соціокультурне життя постійно посилюватиметься.

Віртуальний мережевий простір інтернету — це безліч можливостей для найрізноманітніших творчих проявів і діяльності людей. Завдяки інтернету люди здобувають освіту, сплачують податки, купують речі, грають в ігри, знаходять простір для реалізації талантів тощо. Усе різноманіття проявів людської активності умовно можна поділити на два різновиди: 1) активність, аналогічна тій, яку люди практикують у звичайному житті; 2) активність, неможлива в реальному світі (або майже неможлива). Таким чином у віртуальній реальності мережевого простору, з одного боку, дублюються немало видів діяльності, традиційних для людини, а з іншого, віртуальна реальність надає нових, майже безмежних можливостей, про які раніше люди навіть не мріяли. Крім того, функціонування інтернету змінює уявлення про простір. Інтернет іноді називають «усесвітнім селом», оскільки не так важливо, наскільки далеко фізично (у просторі) перебуває людина від своїх співрозмовників. Мережа надає можливості знаходити колег і співрозмовників, об'єднуватися за інтересами, а не за територіальними ознаками.

Активний розвиток інтернету стимулював різноманітні дослідження віртуальної проблематики, а також формування спеціальної наукової дисципліни — віртуалістики, яка дедалі більше привертає увагу дослідників. У сучасній науковій літературі віртуалістика розуміється як:

- оригінальний загальнокультурний феномен кінця ХХ ст., міждисциплінарний підхід, згідно з яким різні об'єкти і процеси розглядаються як особливі віртуальні реальності. Віртуалістику порівнюють з кібернетикою і синергетикою, говорячи про загальність застосування її методів у багатьох сферах людської діяльності [13, с. 3].
- парадигмальний підхід, який передбачає розгляд віртуальних реальностей як реалій, що мають онтологічний статус існування, а не як феноменів. Віртуалістика ґрунтується на визнанні поліонтичності віртуальних реальностей, а також є підходом, який може використовуватися в будь-якій науковій дисципліні [10, с. 416–417].

Загалом віртуалістика (від лат. *virtus* — уявний, удаваний) — це комплексна наукова дисципліна, предметом вивчення якої є проблеми віртуальності і віртуальної реальності, досліджувані переважно у філософських, наукових, технологічних і практичних аспектах. Оцінюючи масштаби поширення інформаційно-комунікаційних технологій в усіх сферах життєдіяльності людини, можна передбачити, що найближчим часом культурологічні, філософські, соціологічні, психологічні й інші дослідження віртуальності, віртуальної реальності та інтернету ґрунтуватимуться на статистично репрезентативних даних віртуалістики.

Рівень актуальності проблем віртуальності і віртуальної реальності змінювався під час еволюційного розвитку науки. При актуалізації проблеми «віртуальної реальності» виник комплекс проблем, вирішення яких

уможливило б чітко визначити, що таке реальність природна, тобто той реальний світ, у якому ми живемо і який нам звичний, і штучна реальність, тобто реальність, створена в процесі життєдіяльності людини і суспільства. До найістотніших проблем сучасних досліджень реальності належить і недостатня розробленість відповідного категоріально-поняттєвого апарату. Поділ реальності тільки на об'єктивну і суб'єктивну є необхідним, але недостатнім. Сучасні потреби теорії і практики передбачають поділ реальності щонайменше на природну та штучну, тобто реальність, створену в результаті творчої продуктивної діяльності людей [7].

Спеціальне дослідження штучної реальності закономірно передбачає визначення її структури, системної взаємодії елементів, побудову відповідних моделей тощо. У цьому разі важливим є те, що за допомогою категорії «штучна реальність» можна виробити розуміння про віртуальну реальність як одну з найважливіших різновидів штучної реальності. Дослідники загалом поділяють ідеї і концепції віртуальної реальності, розроблені одним із засновників російської школи віртуалістики М. О. Носовим. Аналізуючи філософські та соціальні аспекти природи віртуальної реальності, М. О. Носов виокремив чотири основні ознаки віртуальної реальності: 1) породженість — віртуальна реальність продукується активністю іншої реальності, зовнішньої стосовно неї; 2) актуальність — віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і тепер» — до того часу, поки активна породжена реальність; 3) автономність — віртуальній реальності притаманні свій час, простір та закони існування. Наприклад, людина, яка перебуває у віртуальній реальності, не має минулого і майбутнього; 4) інтерактивність — взаємодія віртуальної реальності зі всіма іншими реальностями, зокрема з тими, які її зумовили [10, с. 33].

Виокремивши ці ознаки, М. О. Носов використав поняття «константної» і «породженої» реальностей. Поняття «константної» реальності невід'ємно пов'язане з поняттям віртуальної реальності і було введене дослідником лише для розмежування природного і штучного середовищ. За М. О. Носовим, константна реальність — звична реальність, у якій відбуваються звичайні події, що переживає людина звичним чином. Під породженою реальністю розуміється ініційована константною реальністю віртуальна реальність [11].

На основі виокремлених ознак і розроблених базових понять був вироблений так званий філософсько-психологічний підхід до вивчення феномена віртуальної реальності. Основні положення цієї концепції викладені в монографії М. О. Носова «Віртуальна психологія» [10].

Однією з найцікавіших спроб класифікації віртуальної реальності є класифікація, запропонована О. В. Ковалевською в праці «Віртуальна реальність: філософсько-методологічний аналіз» [9]. Суть її ідеї полягає в класифікації віртуальної реальності за двома напрямками: «Перший ділить системи за «технологічним принципом» (системи типу «вікно у світ», системи відеоокреслення, системи занурення, системи телеприсутності та системи змішаної реальності). Другий напрям ділить системи віртуальної реальності

ті «за змістом» (симуляційні реальності, умовні віртуальні реальності, проєктивні віртуальні реальності, віртуальні реальності змішаного, граничного типу та комунікативні віртуальні реальності)» [9].

Дослідник взаємозв'язків віртуальної і соціальної реальності О. Є. Іванов надає найвлучніше та найсучасніше визначення віртуальної реальності. Він зазначає, що під комп'ютерною віртуальною реальністю нині розуміється технічно конструйоване комп'ютерне інтерактивне середовище, що забезпечує породження й оперування об'єктами, подібними реальним або уявним, на основі їх тривимірного графічного подання, симуляції фізичних властивостей (об'єм, рух, тощо), здатності впливу і самостійної наявності в просторі [8].

Вважається, що ідея віртуальної реальності як «кіберпростору» вперше була сформована в праці сучасної американської фантастики У. Гібсона «Нейромант» (англ. *Neuromancer*) [3], опублікованій у 1984 р. У цьому творі розглянуто такі поняття, як штучний інтелект, віртуальна реальність, транснаціональна корпорація, кіберпростір (комп'ютерна мережа, матриця) задво до поширення в масовій культурі. У творі кіберпростір зображувався як одночасна колективна галюцинація мільйонів людей, поєднаних через комп'ютерну мережу один з одним та занурених у світ графічних даних комп'ютерів. «Нейромант» вважається канонічним твором у стилі кіберпанк. Слід зауважити, що сам У. Гібсон уважав свій роман не передбаченням майбутнього, а критикою сьогодення. Кіберпростір і безликі суперкорпорації, які ним керують, відчуження технологій, ідеальна людина, створена хірургією та підключена до кіберпростору через нервову систему та мозок, є алегорією соціального і культурного терору стосовно реальних людей — сучасників письменника.

У сучасній науковій і популярній літературі поняття «віртуальна реальність» часто використовується в значенні «комп'ютерна віртуальна реальність». Функціонування цих понять як синонімів є недоцільним, але це свідчить про роль віртуальної комп'ютерної реальності в сучасному світі. Зважаючи на суть проблеми і повсякденну практику слововживання, необхідно чітко визначити, що поняття «віртуальна реальність» нині використовується в широкому і вузькому сенсах. У широкому — це будь-яка віртуальна реальність, а у вузькому — тільки комп'ютерна. При цьому слід зауважити, що в сучасному значенні під комп'ютерною віртуальною реальністю зазвичай розуміють так звані «системи занурення». Зазвичай викремлюють три основні ознаки віртуальної реальності: 1) у віртуальному світі людина здобуває вплив на свої органи чуття від об'єктів і суб'єктів віртуального світу; 2) у віртуальному світі існує зворотний зв'язок, тобто користувач може взаємодіяти з об'єктами і суб'єктами віртуального світу; 3) у віртуальному світі можуть бути свої логіка подій, закономірності тощо [6]. Крім того, у комп'ютерній віртуальній реальності можливе створення ефекту присутності людини в певному середовищі (відчуття простору тощо), що супроводжується відчуттям єдності з комп'ютером за допомогою спеціального комп'ютерного обладнання (наприклад, шолому, костюма тощо) [8].

Питання про можливість змішування різних типів реальностей є складною науковою проблемою. Після появи комп'ютерних віртуальних реальностей (особливо систем занурення) ця проблема набула особливої актуальності. Зовнішній і внутрішній досвід, зокрема і досвід інтерсуб'єктивний, не можуть слугувати ознакою, за якою можна визначити, у якій реальності ми перебуваємо. Саме тому необхідно звернути особливу увагу не стільки на проблему розрізнення реальностей, стільки визначення меж між ними. Єдиним критерієм, здатним сприяти виявленню меж реальності, є система життєзабезпечення, пов'язана із завершенням людського існування, оскільки для людини саме вихід з тієї чи іншої реальності визначає її межі. Людина може потрапити в абсолютно достовірний, з точки зору її органів чуття, віртуальний світ. Але вона може перебувати і діяти в цьому світі лише доти, поки сигнали зовнішнього світу і система життєзабезпечення не виведуть її за межі віртуального світу.

Але якби можна було підтримувати нормальне функціонування системи життєзабезпечення у віртуальному світі, то, ймовірно, з точки зору свідомості окремого індивіда, могла б відбутися підміна константного світу віртуальним світом, оскільки єдиним виходом з віртуального світу, так само як і з константного, була б смерть.

У віртуальній реальності можна спробувати робити щось багаторазово, не боячись помилитися, і саме тому такою високою є ефективність тренажерів, оснований на використанні технологій віртуальної реальності. Крім того, зниження цінності об'єктів віртуального світу внаслідок того, що всі вони є лише ілюзією, спонукає людей творити, пробувати, досліджувати. Нарешті, віртуальна реальність надає можливості по-новому ставитися до світу, наприклад, побачити світ очима тварин, відчути себе птахом тощо. Отже, віртуальна реальність може здійснювати дійсний, актуальний вплив на реальність константну, реальність даного нам світу. Перенесення чогонебудь, наприклад, знань, умінь і навичок чи нового досвіду з однієї реальності в іншу може відігравати значну роль у розвитку людини.

Усе це змінює людину та її бачення світу. Нині розвиток технологій, зокрема систем телеприсутності дозволяє людині одночасно бути присутньою в кількох місцях. З прогресом цивілізації спілкування людей дедалі частіше відбувається на рівні не безпосереднього, а опосередкованого віртуального інформаційного контакту. Віртуальна реальність має важливе практичне значення в житті сучасного суспільства. На технологіях віртуальної реальності нині ґрунтується чимало виробничих, наукових, військових та інших видів суспільної діяльності. На цю обставину слід зважати під час подальшого уточнення поняття «віртуальна реальність».

**Висновки.** Феномен віртуальності, водночас і процес віртуалізації, не просто стосуються всіх сфер суспільного життя людини, а має велике значення в пізнанні, освоєнні і формуванні сучасного культурного простору. Віртуалізація змінює людський спосіб життя, створюючи натомість новий – штучний. Віртуальна реальність як множинність породжує різноманітність реальності, світоглядних систем, «картин світу».

Прийняття багатоваріантності шляхів розвитку суспільства та процесів, що відбуваються в ньому, підводить сучасну людину до свідомого використання віртуального простору для побудови моделей майбутнього та прогнозування. Віртуалізація зумовлює виникнення нових феноменів, різноманіття форм дозвілля і нечуване збільшення якості рекреаційних послуг, зумовлюючи розвиток культури дозвілля, зокрема й у віртуальних формах. Відтак, можна стверджувати, що віртуальній реальності притаманні відкритість, множинність, актуальність, уседозволеність, штучність, інтерактивність, образність, ілюзорність.

#### Список використаних джерел

1. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман. — М. : Медиум, 1995. — 323 с.
2. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. — М. : Культурная революция, Республика, 2006. — 269 с.
3. Гибсон У. Neuromancer (Нейромантик) [Электронный ресурс] / У. Гибсон. — Режим доступа: <http://www.lib.ru/GIBSON/gibso01.txt>. — Загл. з екрана.
4. Дацюк С. Парадоксальная интенция свободы в Интернет [Электронный ресурс] / С. Дацюк. — Режим доступа: [http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par\\_int.html](http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par_int.html). — Загл. з екрана.
5. Делез Ж. Актуальное и виртуальное / Ж. Делез // Цифровой жук. — 1998. — № 2.1. — С. 95–97.
6. Иванов А. Е. Виртуальная реальность, виртуальное, виртуальность / А. Е. Иванов // История философии : Энциклопедия (в соавт. с А. А. Грицановым, Д. В. Галкиным, И. Д. Карпенко). — Мн. : Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2002. — С. 184–187.
7. Иванов А.Е. Реальность. / История философии: Энциклопедия. — Мн., 2002. — С. 879.
8. Иванов А. Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи : автореф. дис. ... канд. филос. наук [Электронный ресурс] / А. Е. Иванов. — Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/filosofskie-i-psihologicheskie-aspekty-virtualnoy-i-sotsialnoy-realnosti-v-ih-vzaimosvyazi>. — Загл. с экрана.
9. Ковалевская Е. В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ : автореф. дис. ... канд. филос. наук [Электронный ресурс] / Е. В. Ковалевская. — Режим доступа: <http://www.dslib.net/ontologia/virtualnaja-realnost.html>. — Загл. с экрана.
10. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. — М. : Аграф, 2000. — 432 с.
11. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопр. философии. — 1999. — №10. — С. 152–164.
12. Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В. М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание. — СПб. : РХГИ, 2000. — С. 56–74.
13. Солопов П. Е. Виртуалистика и философия / П. Е. Солопов. — М. : ВИУ, 2000. — 49 с.

### References

1. Berher P., Lukman T., Sotsyal'noe konstruyrovanye real'nosty. Traktat po sotsyolohyy znannya. — M.: Medyum, 1995. — 323 s.
2. Bodryyyar Zh. Obshchestvo potreblenyya. Eho myfy y struktury. — M. : Kul'turnaya revolyutsyya, Respublyka, 2006. — 269 s.
3. Hybson U. Neuromancer (Neyromantyk) [Elektr. resurs]. — Rezhym dostupa: <http://www.lib.ru/GIBSON/gibso01.txt>.
4. Datsyuk S. Paradoksal'naya yntentsyya svobody v Internet. [Elektr. resurs]. — Rezhym dostupa: [http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par\\_int.html](http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par_int.html).
5. Delez Zh. Aktual'noe y vyrtual'noe // Tsyfrovoy zhuk. 1998. — № 2.1. — С. 95-97.
6. Yvanov A. E. Vyrtual'naya real'nost', vyrtual'noe, vyrtual'nost'. / Ystoryya fylosofyy: Entsyklopedyya (v soavt. s A. A. Hrytsanovym, D. V. Halkynym, Y. D. Karpenko). — Mn.: Ynterpresservys; Knyzhnyy Dom, 2002. — S. 184–187.
7. Yvanov A. E. Real'nost' / Ystoryya fylosofyy: Entsyklopedyya. — Mn., 2002. — S. 879.
8. Yvanov A. E. Fylosofskye y psykholohycheskye aspekty vyrtual'noy y sotsyal'noy real'nosty v ykh vzaymosvyazy: avtoref. dys. kand. fylos. nauk [Elektr. resurs]. — Rezhym dostupa: <http://cheloveknauka.com/filosofskie-i-psiologicheskie-aspekty-virtualnoy-i-sotsialnoy-realnosti-v-ih-vzaimosvyazi>.
9. Kovalevskaya E. V. Vyrtual'naya real'nost': fylosofsko-metodolohycheskyy analiz: avtoref. dys. kand. fylos. nauk [Elektr. resurs]. — Rezhym dostupa: <http://www.dslib.net/ontologia/virtualnaja-realnost.html>.
10. Nosov N. A. Vyrtual'naya psykholohyya. — M.: Ahraf, 2000. — 432 s.
11. Nosov N. A. Vyrtual'naya real'nost' // Voprosy fylosofyy. — 1999. — #10. — S. 152–164.
12. Rozyn V. M. Sushchestvovanye, real'nost', vyrtual'naya real'nost' // Kontseptsyya vyrtual'nykh myrov y nauchnoe poznaneye. — SPb.: RKHY, 2000. — S. 56-74.
13. Solopov P. E. Vyrtualystyka y fylosofyya. — M.: VYU, 2000. — 49 s.

■ UDC 168.522:004.946

### VIRTUAL REALITY IN SOCIO-CULTURAL SPACE OF MODERNITY

**Volynets V. O.**, postgraduate student, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv,  
eolaima@mail.ru

**The aim.** Issues of social and cultural properties of virtual reality has been little research, and it encourages to reveal the essence of computer virtual reality and its properties, characteristics and its influence on the socio-cultural space of modern society.

**Research methodology.** It was revised thirteen works of researchers on this issue, which allow to highlight different aspects of social and cultural life of society and show the relevance of presence of such phenomenon, as a virtual reality and that actualized the issues virtually and contributed to the formation of her as a scientific discipline.



**Results.** The phenomenon of virtual reality, and with it the process of virtualization, not just relate to all spheres of the social life of man, and of great importance in cognition, the development and formation of modern cultural space. Therefore, it can be argued that virtual reality is inherent in the openness, multiplicity, relevance, permissiveness, artificiality, interaction, imagery, illusion.

**Novelty.** Research a new virtual space for a long period of time are carried out by representatives of different disciplines, however still this topic is relevant and little studied. This is especially true of cultural studies — science designed to examine the General laws of development of culture, including the phenomenon of computer virtual reality.

**The practical significance.** The results of the study can be used in cultural practices relating to the definition and direction of influence of virtual reality in various spheres of life of society and man.

**Key words:** *Internet, virtualization, virtual reality, information society.*

*Надійшла до редколегії 27.01.2016*