

- ды. Философско-методологические аспекты экологической проблемы / [отв. ред. Е. Т. Фадеев]. - М. : Наука, 1986. - С. 153-154.
3. Гараджа В. И. Религиоведение / В. И. Гараджа. - [2-е изд., дополн.]. - М. : Аспект Пресс, 1995. - С. 170-171.
4. Огудин В. Л. Экологическая функция религии / В. Л. Огудин // Этнографическое обозрение. - 2001. - № 1. - С. 24.
5. Черноштан Т. М. Філософсько-етичні засади екологічної освіти : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня кандидата філософських наук : спец. 09.00.10 "Філософія освіти" / Тамара Ми-

колаївна Черноштан ; Інститут вищої освіти Академії педагогічних наук України. - К., 2008. - С. 9.

6. Борейко В. Е. Экологические традиции, поверья, религиозные воззрения славянских и других народов / В. Е. Борейко. - [3-е изд., дополн.]. - К. : Киевский эколого-культурный центр, 2003. - Т. 1. - С. 148-150.

7. Alliance of Religions and Conservation: Projects overview [Електронний ресурс]. - Режим доступу : // http://www.arcworld.org/projects_overview.asp.

I. Fenno

THE CHURCH AND ENVIRONMENTAL PROBLEMS OF MANKIND

This article is devoted to the analysis of Church role in environmental activities directions of environmental activities of religious organizations. The author demonstrates by the example of Christian churches the involvement of religious organizations in the protection of the environment.

Key words: church, environmental activity, religious organizations, ecological education, protection of the environment.

© I. Fenno

Надійшла до редакції 10.05.2010

УДК 316.772.5

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ТА ВІРТУАЛІЗАЦІЯ РЕАЛЬНОСТІ

ІРИНА ЧАЙКА,

кандидат філософських наук, доцент кафедри соціальної філософії та управління
Запорізького національного університету

У статті аналізуються особливості розширення меж реальності в інформаційну добу, яка перестає бути лише сукупністю об'єктів реального світу, що існують незалежно від людини і є предметом її рефлексії, тобто об'єктивною реальністю, і доповнюється численними проявами реальності віртуальної, що є породженням комп'ютерних мереж. Таким чином, відбувається віртуалізація реальності, що, з одного боку, може слугувати інструментом оптимізації реальних суспільних взаємодій (електронний уряд, електронна комерція), а з іншого - породжувати в особи відчуття більшої комфортності перебування у віртуальному світі.

Ключові слова: віртуальна реальність, віртуалізація реальності, мережеві спільноти.

Постановка проблеми. Важливою ознакою переходу до інформаційної стадії в розвитку людства стає суттєве розширення ролі інформаційної взаємодії в процесах, що мають місце в усіх без винятку суспільних сферах. У деяких випадках ідеться про зростання значення інформаційних технологій як інструменту досягнення практичних завдань, в інших - про фактичне вбудовування в тканину реальності деяких феноменів, що є нематеріальними продуктами інформаційної взаємодії, здійснюваної засобами комп'ютерної техніки в різноманітних мережевих структурах, переважно в Інтернеті.

Сама реальність у наші часи розширює свої межі, перестаючи бути лише сукупністю об'єктів реального світу, що існують незалежно від людини і є предметом її рефлексії, тобто об'єктивною реальністю, і доповнюється проявами реальності віртуальної, що є породженням комп'ютерних мереж.

Існування подібних тенденцій викликає великий перелік питань щодо правомірності розгляду продуктів віртуального світу як прояву реальності, особливостей світосприйняття особистості, що занурена у віртуальний світ, специфіки структури цієї особистості.

№ 3 (103) травень-червень 2010 р.

Аналіз досліджень і публікацій з проблеми.

Аналіз розвідок зарубіжних авторів дозволяє говорити про два основних підходи до зазначеної проблематики. Умовно можна говорити про апологетів віртуалізації, серед яких можна назвати Дж. Фернбека [9], Г. Рейнгольда [12], С. Тьокла [13] та С. Хорна [10], та скептиків, до яких належать Е. Боргман [8] та Е. Левінас [11]. Також варто згадати роботи Д. Іванова [4], який формулює та обґрунтовує проблему віртуалізації суспільства, та Л. Жичкіної [2], яка акцентує увагу на соціально-психологічних аспектах комунікації, що здійснюється в комп'ютерних мережах.

Основною ознакою філософського та суспільствознавчого дискурсу зазначеної проблематики на сучасному етапі є велика кількість інтерпретацій специфіки віртуальної реальності, її співвідношення із об'єктивною реальністю. Значна частина досліджень зосереджена на її розгляді крізь призму особистості. Автори інших досліджень (зокрема, Д. Іванов), широко використовують термін віртуалізація радше як метафору, що дозволяє описувати й ті явища об'єктивної реальності, які, формально будучи вбудовані в традиційні інституціональні структури, фактично мають інше змістовне наповнення.

Наявність подібних різночитань указує на теоретичну актуальність зазначеного комплексу проблем.

На нашу думку, особливо актуальною є проблема розширення змісту реальності в сучасному світі, яка починає включати особливі феномени віртуальної реальності. Таким чином, відбувається ніби віртуалізація реальності.

Саме тому, **метою** статті є виділення загальних ознак процесу віртуалізації реальності.

Виклад основного матеріалу. Термін "віртуальна реальність" у сучасному науковому обігу має декілька основних тлумачень. По-перше, існує цілий напрям філософствування під назвою "віртуалістика", представлений у роботах Н. А. Носова [5] та С. С. Хоружого [7]. У рамках цього напрямку віртуальна реальність розглядається як сукупність об'єктів наступного (по відношенню до реальності, що породжує їх) рівня. Ці об'єкти онтологічно рівноправні з "константною" реальністю, від якої вони походять, і автономні; при цьому їх існування повністю обумовлене перманентним процесом їх відтворення породжувальною реальністю - при завершенні вказаного процесу об'єкти віртуальної реальності зникають. Подібні, певною мірою метафоричні, інтерпретації віртуальної реальності простежуються прямо чи дотично в роботах відомих філософів-постмодерністів, зокрема в концепціях "гіперреальності" (Ф. Бодрійяр) та "симуляційної культури" (М. Постер). На цьому філософському ґрунті базуються й ідеї Д. Іванова щодо віртуалізації суспільства. Зокрема, він стверджує, що за допомогою терміна "віртуальна реальність" "зараз позначається багато нових економічних, політичних, культурних феноменів, не пов'язаних безпосередньо з комп'ютеризацією, але таких, що виявляють схожість логіки людської діяльності з логікою віртуальної реальності. Сутнісний принцип цієї логіки - заміщення реальних речей і вчинків образами - віртуалізація. Такого роду заміщення можна спостерігати практично в усіх сферах життя сучасної людини, і це дає підставу для цілісного опису соціокультурних змін рубежу ХХ-ХХІ ст. як процесу (процесів) віртуалізації суспільства" [4, с. 7].

У прямому сенсі віртуальна реальність є "техніч-

но конструйоване за допомогою комп'ютерних засобів інтерактивне середовище породження й оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їх тривимірного графічного уявлення, симуляції їх фізичних властивостей (об'єм, рух тощо), симуляції їх здатності впливу й самостійної присутності в просторі" [3, с. 184].

Розширення кількості користувачів комп'ютерною технікою сьогодні призводить до того, що кожен із них долучений до функціонування також і у віртуальній реальності. Причому це функціонування можливе як у рамках тих фрагментів віртуальної реальності, які є в певному сенсі цифрою калькою із систем реальності і слугують цілям підвищення їх ефективності, так і тих, що виступають як цілковита абстракція, яка тим не менш впливає на свідомість включених до неї осіб.

Перша група феноменів віртуальної реальності має відношення переважно до політичної та економічної підсистем суспільства. У цьому контексті варто розглянути такі явища, як електронний уряд та електронна комерція.

Електронний уряд - концепція здійснення державного управління, характерна для інформаційного суспільства. Базується на можливостях інформаційно-телекомунікаційних технологій і цінностях відкритого громадянського суспільства. Характеризується спрямованістю на потреби громадян, економічною ефективністю, відкритістю для суспільного контролю й ініціативи [1].

United Nations Division for Public Economics & Public Administration разом із *American Society for Public Administration* визначили такі стадії розвитку електронного уряду:

- формування присутності держави в Мережі (*emerging web presence*): у країні один або декілька офіційних урядових сайтів, що пропонують користувачам статичну інформацію і є інструментом для зв'язку уряду з громадськістю;

- підсилювана присутність держави в Мережі (*enhanced web presence*): кількість урядових сайтів збільшується, інформація, що надається, стає динамічнішою, при цьому користувачі дістають більше можливостей для доступу до державної інформації;

- інтерактивна присутність держави в Мережі (*interactive web presence*): здійснюється формальний обмін інформацією між користувачами й урядовими органами (заповнення форм, відправка заяв он-лайн);

- присутність держави в Мережі на рівні трансакцій (*transactional web presence*): користувачі мають легкий доступ до даних, пріоритетність яких визначається на основі їх потреб; існують трансакції, здійснювані он-лайн (сплата податків, сплата реєстраційного збору і митних зборів);

- повністю інтегрована присутність держави в Мережі (*fully integrated web presence*): завершена повна інтеграція всіх державних Інтернет-ресурсів у рамках єдиного порталу [1].

Електронний уряд, будучи в певному сенсі новою філософією державного управління, став результатом загальної для розвинених демократичних країн у 70-90-х рр. ХХ століття тенденції перетворення держави зі зверхньої керівної системи, що використовує переважно примусові регуляторні методи, на своєрідну небізнесову клієнтоорієнтовану організацію. У цьому контексті електронний уряд є вищою формою прояву цієї новітньої парадигми і, звичайно, ефективним може

бути лише за умови наявності розвиненої, орієнтованої на інтереси громади держави. В умовах же країн з історично недавньою демократичною традицією і, відповідно, зі значним рівнем корупції, що пронизує практично всі форми відносин у системі "держава-громада", концепція електронного уряду, будучи реалізованою, може слугувати зовсім протилежним цілям. Основні загрози, на нашу думку, можуть виявитися в таких аспектах. По-перше, вирішення питань, із якими до державних органів звертаються громадяни, як фізичні, так і юридичні особи, через систему мереж електронного уряду, відбувається нібито прозоро, проте не обов'язково стає позитивним, оскільки чиновник зберігає можливість оперувати формальними бюрократичними підставами відмов. По-друге, доступ до технічних засобів, що забезпечують зв'язок із відповідними державними сайтами, для багатьох громадян є обмеженим, що створює певну нерівність у доступі до державних органів. По-третє, рівень обізнаності людей в інформаційних технологіях не є однаковим, що знову ставить питання про однаковий доступ до реалізації їхнього права на звернення до державних установ. По-четверте, за відсутності соціальної орієнтованості як провідного принципу функціонування держави електронний уряд фактично формує образ її як деякої абстрактної сили, рішення якої є анонімними і в силу цього не можуть бути розглянуті як результат діяльності певної особи - чиновника. Отже, негативна реакція громадян уже не може каналізуватися в бік останнього й поширюється на державу в цілому, формуючи феномен відчуженості суспільства від держави, яка стає ніби віртуальним об'єктом, що може стати одним із перших кроків або до масового невдоволення, або до формування авторитарного політичного режиму.

У сфері економіки розвивається сектор електронної комерції. Електронна комерція (*E-commerce*) - це сфера цифрової економіки, що включає всі фінансові та торговельні транзакції, що проводяться за допомогою комп'ютерних мереж, та бізнес-процеси, пов'язані з проведенням цих транзакцій. До електронної комерції відносять електронний обмін інформацією (*Electronic Data Interchange, EDI*), електронний рух капіталу (*Electronic Funds Transfer, EFS*), електронну торгівлю (*E-Trade*), електронні гроші (*E-Cash*), електронний маркетинг (*E-Marketing*), електронний банкінг (*E-Banking*), електронні страхові послуги (*E-Insurance*) тощо. Усі ці тенденції свідчать про значну віртуалізацію економічної сфери суспільного життя: споживацький вибір здійснюється, виходячи не зі сприйняття реальних ознак продукту, а із судження продавця про цей продукт, грошові транзакції стають переважно абстрактними, позбавляючись обмежувальних характеристик готівкових грошей (кредитні картки).

Але найбільш важливою є проблема функціонування сегменту віртуальної реальності, пов'язаної із сферою соціальної взаємодії, що відбувається в мережах у рамках так званих віртуальних спільнот. "Можна виділити такі форми спілкування в Інтернеті: телеконференція, чат (мається на увазі *IRC (Internet Relay Chat)*), *MUDs* і листування по e-mail. Дослідники Інтернет-спілкування звичайно розділяють способи спілкування в Інтернеті за ступенем їх інтерактивності. Найбільш інтерактивними середовищами спілкування вважаються чати і *MUDs*, найменш інтерактивними - e-mail і телеконференції. У телеконференції та при спілкуванні

за допомогою e-mail комунікація відбувається в режимі off-line, на відміну від чату (*IRC*) і *MUDs*, де люди спілкуються on-line. Проте в чатах здебільшого практикується спілкування заради самого спілкування, тоді як телеконференції найчастіше присвячені якій-небудь певній проблемі. Як окрему форму спілкування в Інтернеті можна виділити спілкування в так званих *MUDs* (від "*multi-user dimension*" - ролева гра, у якій багато користувачів об'єднані в одному віртуальному просторі), яке близьке до комунікації в чаті тим, що відбувається on-line, але відрізняється від нього наявністю мети - прагненням виграти" [2].

Усе більшою популярністю серед користувачів Інтернету набуває ведення особистих щоденників on-line. Один із таких сайтів - *Live Journal (www.livejournal.com)*. Записи, залишені в *Live Journal*, доступні будь-кому, хто захоче їх прочитати (хоча користувачі мають право зробити їх недоступними для інших). Зареєстровані користувачі мають особливу можливість коментувати замітки один одного, утворюючи всередині щоденника невеликий форум, де автор листується із читачами - вірніше, з іншими авторами. Майже кожен користувач *Live Journal* читає і коментує чужі щоденники, а тих, хто йому найцікавіший, включає в спеціальний "дружній лист", де записи виводяться на окремій сторінці - один за одним, суцільним потоком.

Наявність подібних нових форм соціальної взаємодії, з одного боку, сприяє розширенню соціального досвіду, формуванню особливого роду мережевих соціальних структур, членами яких можуть стати особи, які в реальності не змогли б спілкуватися через просторову роз'єднаність чи приналежність до різних соціальних кіл. З іншого боку, спілкування, що відбувається в електронних мережах, є дещо неповноцінним, оскільки відбувається лише в знаковій формі, позбавленій інтонацій, тону, наголосу, а також невербальних складових. До того ж, розповсюдженням є створення віртуальних особистостей - авторів електронних щоденників, які являють собою ніби новий тип літературного героя. Останній, утім, сприймається як реальна особа. Весь спектр переживань, що формується в читачів таких електронних щоденників, має характер реального, проте, будучи спрямований на фактично неіснуючу особу, сприяє вбудовуванню в тканину соціальної реальності віртуальних компонентів.

Іншим феноменом є діяльність учасників *MUD*. Незважаючи на те, що вони свідомі віртуального характеру цієї ігрової взаємодії, у деяких ситуаціях вона тісно переплітається із реальністю. Це стосується і таких утилітарних аспектів, як той, що гравці сплачують власникам ігрових порталів за певні вдосконалення створених ними віртуальних персонажів, так і важливої проблеми підміни реальної соціальної взаємодії взаємодією із віртуальними особистостями, що є значно спрощеною версією особистості своїх творців чи навіть цілковитим породженням їхньої фантазії.

Сучасні західні суспільствознавці по-різному оцінюють ті можливості, що надає віртуальна взаємодія, і проблеми, які вона породжує. Так, Дж. Фернбек, Г. Рейнгольд, С. Тьокл та С. Хорн, схильні вважати, що віртуальні феномени відкривають абсолютно нову форму соціальності. Зокрема, Г. Рейнгольд зазначає, що комунікація на віртуальному рівні сприяє полегшенню створення особливого роду спільнот, що, можливо, є реальними громадами, можливо, є псевдогромадами, а можливо, являють собою щось абсолютно нове

[12, с. 62]. С. Тьокл зазначає, що кіберпростір робить можливим створення нових ідентичностей, дозволяючи особистості грати власною ідентичністю, демонструвати власне уявлення про себе, "дійсне Я", виразити раніше не звідані аспекти своєї самості [13, с. 158].

Іншої точки зору дотримуються Е. Боргман та Е. Левінас. Загальний сенс їх роздумів може бути сформульований так: різноманітні форми віртуальної комунікації не можуть мати рівну цінність із безпосереднім спілкуванням, до якого люди залучаються в усій сукупності своїх особистісних рис. Віртуальне спілкування знецінюється, оскільки не підтримане попереднім створенням "близькості", специфічного відчуття зацікавленості в іншому, почуття моральної відповідальності, входження в "простір турботи". Віртуальне суспільство є "пласким", тривіальним на відміну від "об'ємного" реального суспільства, що є системою всіх проявів соціальності.

Небезпеки надлишку віртуальної взаємодії підтверджуються й дослідженнями психологів. "Занурюючись у віртуальну реальність, людина, як правило, входить у змінений стан свідомості, у якому зміст його несвідомого проектується не на зовнішній світ, а на створені програмістами комп'ютерні зображення. У міру того, як суб'єкт залучається до віртуального сюжету, він своєю уявою домальовує мізерні комп'ютерні картини, наповнюючи їх значущим для себе особистим сенсом. Активність, рефлексія поступово слабшають, і віртуальне життя в цей момент стає для нього важливішим, ніж життя в зовнішньому ("реальному") світі. Віртуальна реальність, таким чином, є продуктом взаємодії її творців (програмістів) і психічної, багато в чому несвідомої активності однієї людини або групи людей, що беруть участь у віртуальному процесі, і є індивідуальною або груповою гіперреальністю (за аналогією з гіпертекстом). Створюючи або знаходячи віртуальну гіперреальність, що задовольняє її, людина починає пов'язувати з нею всі великі надії, прагнучи одержати те задоволення, якого вона не може досягти в реальному житті. Уся основна життєва активність переміщується у віртуальне середовище, у якому людина починає проводити все більше часу" [6, с. 516-517].

Висновок

Таким чином, реальність інформаційного суспільства значно розширюється завдяки вбудовуванню в неї феноменів віртуальної реальності, які, з одного боку, усвідомлюються і слугують інструментом опти-

мізації реальних суспільних взаємодій (електронний уряд, електронна комерція), а з іншого, будучи прихованими чи неусвідомленими, породжують в особи відчуття невикоріненості в реальності. Усі ці ознаки можуть свідчити про віртуалізацію реальності.

Широкі можливості, що надає віртуальний світ особистості для самотиражування в тій чи іншій формі, врешті-решт призводить до втрати власної ідентичності й особистісного "розмивання". Саме ці проблеми можуть стати предметом подальших розвідок.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Голобуцький О. П. Електронний уряд / О. П. Голобуцький, О. Б. Шевчук. - К. : ЗАТ "Атлант UMS", 2002. - 174 с.
2. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. - М. : Дашков и Ко, 2004. - 117 с.
3. Иванов А. Е. Виртуальная реальность / А. Е. Иванов // История философии : энциклопедия. - Минск : Интерпресс сервис, 2002. - С. 183-186.
4. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. - СПб. : Петербургское Востоковедение, 2000. - 96 с.
5. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. - М. : Аграф, 2000. - 432 с.
6. Россохин А. В. Личность в измененных состояниях сознания / А. В. Россохин, В. Л. Измагурова. - М. : Смысл, 2004. - 544 с.
7. Хоружий С. С. О старом и новом / С. С. Хоружий. - М. : Алетейя, 2000. - 477 с.
8. Borgmann A. Technology and the Character of Contemporary Life / A. Borgmann. - Chicago : Chicago University Press, 1984. - 310 p.
9. Fernback J. The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles / J. Fernback // Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety ; [in Steven G. Jones (ed.)]. - London : Sage, 1997. - P. 36-54.
10. Horn S. Cybertown. Clicks, Culture, and the Creation of an Online Town / S. Horn. - New York : Warner Books, 1998. - 340 p.
11. Levinas E. Otherwise than Being or Beyond Essence / E. Levinas. - Dordrecht : Kluwer Academic Publishers, 1991. - 200 p.
12. Rheingold H. A Slice of Life in My Virtual Community / H. Rheingold // Global Networks. Computers and International Communication ; [in L. Harasim (ed.)]. - Cambridge : The MIT Press, 1993. - P. 57-80.
13. Turkle S. Parallel lives: Working on identity in virtual space / S. Turkle // Constructing the self in a mediated world ; [in D. Grodin & T. R. Lindlof, (eds.)] London : Sage, 1996. - P. 156-175.

I. Chayka

VIRTUAL REALITY AND VIRTUALIZATION OF REALITY

The feature of reality's scopes expansion and its complementation by the numerous displays of virtual reality is analysed in the article. Thus, the virtualization of reality is carried out, that from one side, can serve as the instrument of optimization of the real public co-operations (electronic government, electronic commerce), and from other to generate the felling of non-engrainment in reality in the persons.

Key words: virtual reality, virtualization of reality, web-communities.

© I. Чайка

Надійшла до редакції 12.05.2010

№ 3 (103) травень-червень 2010 р.