
*Д.Б. Свириденко,
аспірант Переяслав-Хмельницького ДПУ ім. Григорія Сковороди*

ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ШИРОКОМУ РОЗУМІННІ ТА ЙОГО ОБ'ЄКТИВАЦІЇ

Феномен віртуальної реальності у другій половині ХХ ст. набув значного поширення завдяки бурхливому розвитку комп'ютерних та телекомунікаційних технологій. У праксеологічному контексті без неї нині вже неможливо уявити процеси проектування, математичного моделювання, тренувань для пілотів на авіасимуляторах тощо. При цьому віртуальну реальність можна розглядати не тільки як фактор масштабних культурних та світоглядних тенденцій та змін: віртуальна реальність примушує нас по-новому підійти до проблеми співвідношення символу та образу, конкретно-чуттєвого та абстрактно-розумового пізнання, формуючи нову "культурну розмітку" людського тіла, комунікативні практики тощо. У ХХІ ст. постіндустріальне людство продовжить свій розвиток завдяки революції, що розгортається в сфері комп'ютерних загалом та віртуальних технологій зокрема. Усе це актуалізує теоретичне дослідження феномену віртуальної реальності.

Останні роки "віртуальне" та "віртуальна реальність" стають одним з найбільш популярних об'єктів філософського дискурсу. При цьому дедалі частіше дослідники схиляються до думки, що феномен віртуальної реальності може бути інтерпретований не тільки у строгому (комп'ютерному) розумінні, а й значно ширше, охоплюючи низку явищ культури, таких як образотворче мистецтво, театр, кінематограф, телебачення тощо.

Аналіз літератури виявив, що певна частина дослідників (Н.Багдасарьян, І.Захарченко, К.Пігров, В.Силаєва тощо) вважають, що віртуальна реальність у широкому розумінні на онтологічному горизонті людини виникає в результаті переходу людини до змінених станів свідомості, або, перейшовши від психологічного до філософського дискурсу, до певної групи екзистенціально-психологічних станів. Йдеться про те, що феномен віртуальної реальності об'єктивується в культурних формах: міфі, образотворчому мистецтві, театрі, літературі, радіо, кінематографі, телебаченні, сучасних комп'ютерних системах, а переходу до віртуального стану передують сприйняття та переживання, на які наштовхує людину та чи інша з перелічених культурних форм. Тобто за своєю суттю, віртуальна реальність виявляла себе протягом усієї історії розвитку людського суспільства, під час якого лише відбувався генезис об'єктиваций, матеріальних та культурних носіїв і засобів її існування, хоча вона й не була закріплена термінологічно як "віртуальна реальність". Друга половина ХХ ст., коли відбувся бурхливий розвиток телекомунікаційних систем, за такого розгляду виділяється лише як найбільш інтенсивний період у генезисі цього феномену при розумінні його у широкому сенсі. Інша група дослідників схильна звужувати віртуальну реальність до групи феноменів, пов'язаних з телекомунікаційними системами, комп'ютером, Інтернетом тощо. Дійсно, термінологічно "віртуальна реальність" була закріплена у другій половині ХХ ст., але такий підхід редукує цей феномен, значною мірою позбавляючи його високого екзистенціально-онтологічного статусу, звужуючи його до артефакту людської культури.

Наступним кроком вважається за необхідне проаналізувати об'єктиваций феномену віртуальної реальності в культурних формах, провести їх типологію, виявити підходи до осмислення віртуальної реальності у широкому сенсі як феномену, що функціонує в

системі культури. Труднощі процедури типологізації віртуальної реальності є очевидними — надто різномірний та різномірний матеріал виступає її об'єктом. Але такі спроби вже робились у сучасній філософії. Наприклад, у програмі спецкурсу “VR-філософія (філософські проблеми віртуальної реальності)” [5] її автор 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. Критично аналізуючи таку типологію, можна сказати, що в її межах, по-перше, залишилися не зазначеними підстави для систематизації, по-друге, поза рамками залишилася віртуальна реальність образотворчого мистецтва, по-третє, в одному ряду стоять як екзистенціальні стани, так і артефакти.

У рамках дослідження Н.Багдасарян та В.Силаєвої розроблена типологізація віртуальної реальності, спираючись на твердження, що “характер продукування нових видів віртуальної реальності значною мірою визначений історико-культурним контекстом” [10, 43]. Автори згаданого дослідження виділили три етапи становлення феномену віртуальної реальності – доіндустріальний, індустріальний та новітня епоха, доводячи, що “виникнення (виявлення людиною) продуцентів доіндустріальної епохи має випадковий характер. Продуценти другого та третього типу є удосконаленими на основі наукових та технічних досягнень шляхом варіації продуцентів першого типу” [10, 43]. У ці періоди, за думкою вищезгаданих дослідників, віртуальна реальність почала являти себе людству у формах, відповідно релігійного екстазу, образотворчого мистецтва, літератури, фотографії тощо. Останнім етапом її розвитку слугує електронна віртуальна реальність. Ця позиція заслуговує на увагу. Однак не зовсім правильно стверджувати, що в основі хронологічної типологізації віртуальної реальності лежить розвиток техніки, яких призводить до виникнення її нових форм. На нашу думку, можна стверджувати, що техніка давала людині лише матеріал, духовно освоїти який треба було новим культурним формам, міфології, мистецтву, релігії тощо. Розвиток самих цих форм у процесі передусім духовно-художнього освоєння дійсності призводить до генезису віртуальної реальності.

Виходячи з цього, можна побудувати історичну послідовність культурних форм, що є об'єктивами віртуальної реальності у широкому сенсі. На рівні культури феномен віртуальної реальності об'єктивується у міфі, образотворчому мистецтві, театрі, літературі, фотографії, кінематографі, комп'ютерній віртуальній реальності. При цьому слід зазначити, що докладному дослідженню феномену комп'ютерної віртуальної реальності (віртуальної реальності у строгому розумінні) варто присвятити окреме дослідження, тому в межах цієї статті він розглядається оглядово в межах розробки типологізації об'єктивацій віртуальної реальності у широкому сенсі.

Першою формою є міф, що є синкретичним виявом віртуальної реальності. Одна з важливих функцій міфу як культурної форми віртуальної реальності — допомога людині у пошуку свого місця в світі, формування його шляхом моментального схоплення, розуміння себе в світі. Міф — це спосіб вписування себе у світ. Функція міфу в побудові реальності через процес ототожнення людини зі світом дає змогу приписати міфу статус структури глибинного механізму створення уявного образу реальності. З цією тезою солідарний дослідник віртуальної реальності І.Захарченко, який у своєму дослідженні “Міфотворчість та віртуальна реальність” каже: “Віртуальна реальність впливає на свідомість суб'єкта таким чином, що світ, який моделюється, сприймається як реальний та справжній... При цьому відправною точкою для процесу “віртуалізації” є колективні уявлення (згідно з Е.Дюркгеймом), що нав'язуються індивіду суспільством, мають імперативний характер та привласнюються, “успадкоковуються” індивідом у процесі соціалізації. Ці уявлення мають характер предметів віри, а не розмірковувань та регулюють визначені моделі поведінки. Інакше кажучи, моделювання віртуальної

реальності супроводжується “атакою” на міфологічну свідомість, яке відсилає до колективних представлень, а точніше – до сфери колективного несвідомого (К.Юнг), де переважають образи та емоції” [3, 23–24].

Кінець ХХ – початок ХХІ ст. є епохою глобалізації та великого впливу ЗМІ на соціум, саме з їх допомогою методами віртуальної реальності й відбувається щоденна міфотворчість. При цьому виявляються сподівання, що існують у масовій свідомості, а сконструйована віртуальна реальність стає нічим іншим, як засобом впливу та маніпулювання нею. За словами Н.Хамітова, “міфологія побудована з міфів, що є особливими художніми творами, які викликають катарсичні переживання у певного людського співтовариства” [13, 124]. Створення іміджу для електорату, піар-технології тощо дають можливість пов’язати багато політичних подій з існуючими в буденній свідомості архетипічними уявленнями. Архетипічні образи та міфологічні мотиви “... є будівельним матеріалом для віртуальної реальності, вона буквально проїнята ними, бо орієнтована на дораціональне, недискурсивне мислення” [3, 26]. Принагідно нагадаємо, що архетипи міфу, які належать до сфери колективного несвідомого, нездатні досягти свідомості безпосередньо, а тільки з допомогою символів та образів, якими здебільшого й оперує віртуальна реальність. У другій половині ХХ ст. ми спостерігаємо посилення ірраціональності у вчинках людей завдяки великій складності та високій швидкості перебігу соціальних змін.

Ще однією формою генезису феномену віртуальної реальності є образотворче мистецтво. Ще Ф.Ніцше пропонував розглядати мистецтво, в тому числі образотворче, як самостійну реальність, що протиставлена реальності емпіричній: “... Мистецтво не є виключно наслідуванням природної дійсності, а є метафізичним доповненням цієї дійсності, поставлене поряд з нею для її подолання” [8, 153]. Важко не погодитися, що в основі створення об’єкта образотворчого мистецтва є бажання створити нову реальність, відмовившись від реальності, що дана. Дослідники мистецтва як форми віртуальної реальності зазначають, що “феномен підміни реальності репрезентується в мові мистецтва. Мистецтво несе в собі те, що не може бути передано за допомогою раціонального дискурсу” [10, 44]. При цьому, за висловом Л.Мар’їної, “мистецтво є у відомому розумінні моделлю дійсності, що відображає останню крізь призму яскравої, талановитої індивідуальності художника та створює свій особливий “інший світ”, що живе за своїми законами, але в якому, однак, наочно, зримо проступають діючі закономірності “першого”, дійсного світу” [6, 110]. Саме тому, віртуальним стає простір, створюваний різного роду зображеннями, сутність яких полягає в стимуляції сприйняття суб’єктом об’єктів, яких реально перед його очима немає. Дійсно, мистецтво глибоко проникає у особистісний світ людини, впливаючи на основи її різноманітних ставлень до світу та самої себе, що ще раз підкреслює необхідність дослідження екзистенціальних та антропологічних аспектів віртуальної реальності мистецтва.

Доводячи можливість інтерпретації образотворчого мистецтва як форми віртуальної реальності у широкому розумінні, зазначимо, що сутнісно весь образно-символічний світ, що створюється мистецтвом, може розумітися як своєрідний космос віртуальних світів, кожен з яких унікальний та повністю реалізується тільки в акті сприйняття конкретного твору мистецтва конкретним реципієнтом. У процесі формування художніх образів та символів, реципієнт активно переживає (співпереживає) виникаючі у його внутрішньому світі події та стани як гранично реальні, хоча при цьому він практично завжди усвідомлює периферійними сферами свідомості, що бере участь у сприйнятті твору мистецтва, а не у реальній події.

У контексті дослідження літератури як одного з продуцентів віртуальної реальності у широкому розумінні дослідник В.Кузнєцова запитує, “чи не створює будь-який твір мистецтва реально-ілюзорний світ? На це запитання доведеться відповісти ствердно,

оскільки той же літературний твір може створити ілюзію активної участі. Адже з героями художніх творів ми “спілкуємося” часом навіть із більшим задоволенням, ніж з реальними людьми. Потрібно також звернути увагу й на те, що чим більшою мірою в художньому творі виражено загальне, тим значніша його цінність для людської культури й тим більшим “твором мистецтва” у власному розумінні слова він є. У цьому разі ми маємо справу з якісно новим віртуальним світом, що дає змогу розширити межі світу реального через включення в реально-ілюзорний розширити знання про світ реального” [4, 21–22].

Для підтвердження віртуального статусу театру варто проаналізувати концепцію А.Арто. Цей відомий теоретик театру ідею віртуальності убачав у тому, що глядач та актор реально переживають події, котрі насправді реально на сцені не відбуваються. При цьому несправжня реальність, “як би”-реальність викликає конкретні почуття. Тобто має місце думка про те, що події реальні та віртуальні, які розуміються як мнимі, здатні викликати одні й ті ж почуття. За словами А.Арто, завданням театру є “створення особливої реальності, незвичної течії життя. Театр повинен дарувати нам цей ефемерний, але водночас справжній світ, дотичний до реального” [1, 49].

У своїх маніфестах А.Арто висуває вимогу, яка необхідна для оновлення театру як мистецтва: встановити прямий зв'язок між актором та глядачем, залучаючи глядача до театрального дійства. В сучасних умовах ми визначили цю вимогу як інтерактивність, одну з рис комп'ютерної віртуальної реальності. За А.Арто, для підвищення рівня інтерактивності потрібно покінути з розподілом театрального простору на сцену і зал: “Вистава... охопить весь зал театру; оточить глядача з усіх боків, надовго занурюючи його в атмосферу світла, образів, рухів та звуків” [1, 172], ввести тіло глядача в контекст театрального дійства: “Театр – єдине місце в світі, що може безпосередньо впливати на людський організм... Я пропоную... навчати глядачів прислухатись до власного організму та з його допомогою осягати тонкі речі” [1, 172]. Чи не цією ж метою завжди керувалися розробники систем комп'ютерної віртуальної реальності, коли задіяли печатки, шоломи, костюми для імітації авіаційних перевантажень тощо? Зазначимо, що коли театр намагається репрезентувати іншу реальність, то віртуальна реальність пропонує, висловлюючись сучасною термінологією, зручний інтерфейс для вирішення цього завдання.

З семіотичного погляду, фотографія відображає реальність певним чином, денотуючи зображуване відповідно до певних правил умовності. Однак у яких відносинах перебувають фотографічне зображення і його референт, як відтворюється інша реальність? Коли дивимось на мальовниче полотно, ми завжди бачимо руку художника між нами й зображуваним, ми завжди зв'язані зображенням, що не дає забути про свою присутність. Розглядаючи ж фотографії, ми практично ніколи не бачимо зображення. У цьому полягає принципова відмінність фотографії від живопису – який здатний вигадати реальність без того, щоб її побачити. Ж.Бодрійяр так пише про феномен фотографії: “Фотографічне зображення драматичне. Драматичне своєю мовчазністю, своєю нерухомістю” [2, 228]. Постулюючи екзистенціальну наповненість процесу фотографування, Ж.Бодрійяр каже: “Фотографування потребує небайдужості суб'єкта стосовно світу... Бажання фотографувати виникло в нас тому, що світ, на який ми споглядаємо в перспективі його цілісності, з погляду сенсу, що в ньому прихований, являє собою доволі оманливе видовище. Заставши його зненацька, ми спостерігаємо його в деталях, коли він постає перед нами з очевидною ясністю” [2, 229].

Кіно як культурний феномен, у якому об'єктивується віртуальна реальність, з початку свого виникнення продемонструвала свій потужний іммерсивний (від англ. immerse – заглиблюватись, поглинати з головою) потенціал. Варто хоча б пригадати випадок із першим показом кіно братами Люм'єр, коли глядачів налякало зображення

поїзда, що мчав на них. Кінематограф з його можливостями візуалізації постійно використовувався не тільки для естетичних цілей, а й для того, щоб якнайдетальніше подати на екрані із притаманною йому переконливістю нові версії минулого й створити тим самим черговий міф. На прикладі кінематографу бачимо, що міф як синкретична форма віртуальної реальності тією чи іншою мірою присутня у культурних формах, в яких об'єктивована віртуальна реальність. Соціальна ж функція кінематографу має на увазі його використання не тільки як засобу формування й маніпулювання суспільною думкою, а й моделювання нового образу реальності, крізь “призму” якого глядач сприймає дійсність під заданим кутом зору, а також визначає своє місце в ній. У рамках кінематографічної “картини світу” тим самим стає можливою ідентифікація й самоідентифікація аудиторії відповідно до пропонованого творцями кіно критеріями. Так, відомий французький кінокритик і дослідник кіно М.Марсель писав: “Мені здається, можна стверджувати, що кінематограф, більше, ніж який-небудь інший спосіб художнього виразу, є мовою реальності, що кіно насамперед є мовою навіть більше того, воно — сама реальність” [7, 20–21].

Аналізуючи телебачення як форму віртуальної реальності, дослідник К.Пігров звертається до гайдеггерівської термінології при його описі: “По суті, феномен телебачення як духовного простору — це проблема філософії техніки. Телевізійний простір, що іноді в повсякденні називають “ефір”, є деякий “das Gestell”. Цей термін М.Гайдеггера перекладається на російську як “постав” [9, 31]. На думку К.Пігрова, евристично продуктивним є розгляд телебачення саме як особливого віртуального простору. При цьому ТВ-простір є сукупністю каналів і програм, з яких глядач може вибирати. Власне, ідея простору – це і є ідея вибору, а значить, свободи — можливості переміщатися в цьому просторі. Дослідник Л.Чертов звертає увагу на те, що “на відміну від кіноекрана екран багатоканального телевізора відкриває доступ уже до цілого комплексу віртуальних просторів, які ніби паралельно розгортаються на різних каналах телеефіру, — у його ще більш віртуальному “гіперпросторі”” [12, 54]. Слід відмітити ту особливість, що на телевізійний ефір легко лягають синтетичні форми, що роблять акцент на емоційному розумінні реальності. Телевізійний простір пропонує таку інформацію, що майже не може бути схоплена раціонально, а апелює до емоцій, підсвідомого.

Підтверджуючи факт генезису феномену віртуальної реальності у культурних формах, дослідники В.Мазін та О.Туркіна відмічають зв'язок між комп'ютерною віртуальною реальністю та культурними формами, що їй передували, так: “Сполучною ланкою” між театральною та віртуальною технологіями подання залишається “зовнішня” оболонка, найтонша мембрана знання, ремесла, мистецтва... Можна говорити про віртуальну реальність як про технологічну спадкоємицю сцен подання, що вже стали класичними. Більше того, віртуальна реальність не могла виникнути без досвіду театральних і кінотехнологій; технологічно вона продовжує формування оптичного досвіду людини” [11, 124].

Таким чином, нами була обґрунтована можливість аналізу феномену віртуальної реальності у широкому розумінні. В результаті дослідження була розроблена типологізація об'єктивацій вищезгаданого феномену. Так, генезис форм віртуальної реальності можна зобразити послідовністю: міф, образотворче мистецтво, театр, література, фотографія, кінематограф, комп'ютерна віртуальна реальність. Стаючи на позиції можливості інтерпретації феномену віртуальної реальності у широкому розумінні, слід відмітити гармонію мистецтва та техніки, при чому їх паралельний, взаємозалежний розвиток буде безсумнівним гарантом розширення меж соціокультурної комунікації в ХХІ ст. Уже сьогодні можна говорити про її значну віртуалізацію, технологізацію та естетизацію одночасно. Таке поєднання техніки й мистецтва може

статі цілком прийнятним варіантом виходу з однобічного, антигуманного науково-технічного прогресу.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Арто А.* Театр и его Двойник // *Арто А.* Театр и его Двойник. – СПб., 2000.
2. *Бодрийяр Жан.* Прозрачность Зла. – М., 2000.
3. *Захарченко И.В.* Угол четвертый: мифотворчество и виртуальная реальность // Язык, сознание, коммуникация. Вып. 13. – М., 2000.
4. *Кузнецова В.В.* “Vado mori” — иду к своей смерти // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. – СПб., 2000.
5. *Ладов В.А.* Программа спецкурса “VR-философия (философские проблемы виртуальной реальности)” // <http://www.humanities.edu.ru/db/msg/5807>
6. *Марына Л.П.* Виртуальный модус культуры: текст как специальная форма выражения авторского сознания // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г.
7. *Марсель М.* Язык кино. – М., 1959.
8. *Ницше Ф.* Сочинения: В 2-х тт. Литературные памятники. – М., 1990. – Т. 1.
9. *Пигров К.С.* Телевидение как этап в развитии виртуального пространства // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г.
10. *Силаева В.Л., Багдасарьян Н.Г.* Виртуальная реальность: попытка типологизации // Философские науки. – 2005. – № 6.
11. *Туркина О., Мазин В.* Голем со-знания 3. Смена сцены представления: от театра к виртуальной реальности // Метафизические исследования. Культура. Альманах Лаборатории Метафизических Исследований при Философском факультете СПбГУ, 1997. – Вып. 4.
12. *Чертов Л.Ф.* Виртуальные пространства изображений // Виртуальное пространство культуры: Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г.
13. *Хамитов Н., Крылова С.* Философский словарь. Человек и мир. – К., 2006.