

ФІЛОСОФІЯ ПРАВА

УДК 1:316.4

О. П. Дзьобань, доктор філософських наук, професор;
С. Б. Жданенко, кандидат філософських наук, доцент

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: МЕТАФІЗИЧНИЙ СЕНС

Відзначено різноманітність у розумінні підстав віртуальної реальності і характеру її взаємодії з субстанційною реальністю. Показано, що віртуальна реальність є не просто комп'ютерною технологією, вона належить до тих знакових досягнень науки і техніки, з появою яких пов'язані зміни у багатьох сферах людської діяльності і масовій свідомості.

Ключові слова: віртуальна реальність, образ, символ, кіберкультура, інформація.

Актуальність проблеми. Віртуальна реальність (ВР) – технологія, яка зародилась у 60-х роках ХХ ст. на перетині досліджень у царині тривимірної комп'ютерної графіки і людино-машинного інтерфейсу. Метою розробників ВР було створення максимально природного інтерфейсу, усунення «зазору» між людиною і комп'ютером. ВР спрямована на симуляцію чуттєвих даних, які формують «ніби реальний» досвід. При всій різноманітності комп'ютерних систем ВР їх об'єднує вироблюваний ефект – ефект занурення (*immersion*). Він полягає в тому, що користувач перестає відчувати себе зовнішнім спостерігачем і включається у віртуальне оточення, починає сприймати його «як дійсне» (або «майже як дійсне»).

ВР – не просто «чергова комп'ютерна технологія», вона належить до тих знакових досягнень науки і техніки, з появою яких пов'язують зміни у багатьох сферах людської діяльності, масовій свідомості. ВР – яскравий приклад того, як «технічний прогрес вторгається в найінтимніші сфери людського життя, змінюючи і наш спосіб життя, і наш спосіб мислення» [1, с. 166].

ВР примушує нас по-новому підійти до проблеми співвідношення символу і образу, конкретно-чуттєвого і абстрактно-розсудливого пізнання, перевизначити роль уяви й фантазії. ВР формує нові тілесні практики і нову

«культурну розмітку» людського тіла, її можна розглядати як нову техніку репрезентації, котра в найближчому майбутньому багато в чому визначатиме наш естетичний досвід. ВР стає середовищем спілкування і соціалізації сучасників, вона вже сьогодні впливає на горизонт нашого повсякденного досвіду і відповідно на поведінку в реальному світі. Досліджуючи ВР, ми не тільки торкаємося проблем буття, але вивчаємо себе самих – наше тіло, розум і відчуття, а також експліцитно виявляємо інтенції сучасної культури.

XX ст. не просто повернуло до життя забуте поняття схоластики – віртуальний, але зробило його модним слівцем, за допомогою якого намагаються схопити «дух часу» і відповідно визначити наше місце в історії. «Віртуальний» належить до ключових слів сучасності, на відміну від штампів і розмитих метафор, як, наприклад, «комп'ютерна епоха» або «науково-технічна революція».

Першими «культурний потенціал» ВР оцінили розробники, піонери ВР (У. Брікен, М. Крюгер, Дж. Ланьє). На початку 90-х років минулого століття віртуальною реальністю зацікавилися філософи, культурологи, мистецтвознавці, соціологи і психологи. На момент виникнення інтересу до ВР був накопичений солідний досвід дослідження гуманітарних аспектів комп'ютерної і комунікаційної техніки. Дискурс ВР виявив свої споріднені зв'язки з соціальною і когнітивною психологією, традицією дослідження соціокультурних аспектів засобів комунікацій, що йде від М. Маклюєна, філософією науки і техніки.

Проте за відсутності солідної емпіричної бази вчені-гуманітарії займалися в основному теорією і гіпотетичними побудовами. Сьогодні ж гуманітарні дослідження ВР все частіше будуються на емпіричному матеріалі.

У багатьох наукових працях ВР не виділяється в самостійний об'єкт, а розглядається у загальному контексті розвитку комп'ютерних технологій, з точки зору інженерної психології, розвитку людино-машинних інтерфейсів і т. д. Широка популярність терміна привела до того, що «віртуальна реальність» стала збірним позначенням безлічі феноменів кінця XX ст.: телебачення, електронних комунікацій, мультимедіа, комп'ютерів узагалі. Наукових досліджень, об'єктом яких була б ВР у вузькоспеціальному сенсі, було й залишається небагато.

Таким чином, ВР – відносно нова царина досліджень і практики. Від перших успіхів технології нас відокремлює менше чверті століття. Разом з тим *аналіз наукових джерел і публікацій* свідчить про те, що за цей час були зроблені перші спроби осмислення комп'ютерної ВР у рамках гуманітарних дисциплін [2–6]. Разом з тим сьогодні виникає нагальна проблема проаналізувати феномен віртуальної реальності з метафізичної точки зору, що і є *метою* статті¹.

¹ Тема даної статті безпосередньо пов'язана з філософськими дослідженнями в межах комплексної цільової програми НДР «Філософські та філософсько-правові проблеми духовного життя суспільства та формування правової культури особистості», яку здійснює кафедра філософії Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого».

Виклад основного матеріалу. Сам термін «віртуальна реальність» примушує нас задуматися над природою цього феномену, спробувати визначити його онтологічний статус і взаємини з першою, субстанціальною реальністю. Як відзначив Б. Вулі, VR призвела до грубого вторгнення метафізики в повсякденне життя [7].

Деякі автори [7; 8] вказують на спорідненість VR та ідей постмодернізму. Наприклад, згаданий Б. Вулі говорить про те, що «штучна реальність – автентичний стан постмодерну, а віртуальна реальність – його точне технологічне втілення» [7, с. 169].

Автор книги «Метафізика віртуальної реальності», перекладач американського видання «Метафізичних підстав логіки» М. Хайдеггера і практикуючий буддист М. Хейм розглядає комп'ютерну VR як реалізацію філософської ідеї множинності світів [9]. На його думку, майбутні VR-технології можуть привести до змін загальної розумової спрямованості, для якої реальність перестала бути центральним поняттям, і по-новому підійти до класичних метафізичних положень. «Наступне сторіччя може знову заглибитися у стародавню сферу метафізики, розкопану знаряддями віртуальної реальності, своєрідної метафізичної машини» [9, с. 22].

На думку М. Хейма, сприйняття VR вимагає мінімальної «метафізичної стійкості», впевненості в об'єктивності реального світу. VR цікава тільки як доповнення реального життя. «Світ може бути віртуальним тільки до тих пір, поки він може контрастувати з реальним. Віртуальні світи можуть у такому разі створювати ауру уявної реальності, множинність, яка буде швидше ігровою, аніж божевільною. Віртуальний світ повинен бути не цілком реальним, інакше він перестане збуджувати уяву. Дещо-не-цілком-реальне стимулює силу нашої уяви і уявлення» [9, с. 26].

Тому справжня проблема VR, за М. Хеймом, виникає там, де правдоподібність робить віртуальні світи невідмітними від сьогодення, де «віртуальна реальність стає м'якою і земною, де переживання користувачів є пасивними подібно до наркотичних галюцинацій» [9, с. 43]. Людська «потреба в додатковому ілюзорному досвіді» (М. Каган) [10, с. 146–147] ставить можливу межу на шляху нескінченного вдосконалення VR.

М. Хейм указує на три структури реальності, відтворення яких може запобігти деградації віртуального світу: смертність/народжуваність, темпоральність і тривога (тут з очевидністю виявляється вплив М. Хайдеггера).

Перший «якір реальності» – неминучість смерті – «маркує людське існування як кінцеве. Із-за обмеженості життя ми ділимо наше життя на періоди подібно до того, як розписуємо порядок роботи» [9, с. 53].

Інша структура реальності – темпоральність, зумовлений перехід подій з минулого в майбутнє, нашу пам'ять або історію. Завдяки темпоральності наші вчинки мають характер унікальних і безповоротних. Безповоротність часу відрізняє реальність від фантазій і галюцинацій.

Нарешті, через тимчасовий характер форм біологічного життя наш реальний світ просякнутий відчуттям крихкості і ненадійності, часто обдурює наші очікування. Крихкість нашого існування і ненадійність світу примушують нас бути серйозними.

«Відмова від цих обмежувачів може позбавити віртуальність будь-якого ступеня реальності. Проте просто відтворити їх, як це іноді робить література, означає одержати поверх реального світу порожнє дзеркало, просте відображення, до якого ми прив'язані ... Справжній кіберпростір повинен робити більше – збуджувати уяву, а не повторювати світ ... Кіберпростір може містити багато світів, що чергуються, але альтернативність іншого світу зосереджена в його здатності збуджувати в нас інші думки і відчуття» [9, с. 77].

Цікавий підхід до визначення онтологічного статусу ВР пропонує російський дослідник М. Носов. Віртуальна реальність, віртуал були базисними поняттями віртуалістики, яку М. Носов розвивав як особливий світоглядний, науково-методологічний і практичний підхід. В основі віртуалістики за М. Носовим, лежить ідея поліонтичності, допущення існування тих, що не зводяться одна до одної, тобто онтологічно самостійних, реальностей [11].

Витоки віртуалістики М. Носов знаходить у працях середньовічних філософів – Томи Аквінського, С. Брабантського, Н. Кузанського [12]. Автор указує на розроблення ідей поліонтичності у візантійській філософії (В. Великий, І. Сирін). При бажанні можна виявити й глибші та віддалені у часі зв'язки: «Корінь *vti* має стародавнє походження. Буддійський філософ Патанджалі, що жив у II ст. до н. е., вживав слова з цим коренем для позначення миттєвої безперешкодної актуалізації психічного акту в психіці йога» [13, с. 153]. Як показує М. Носов, ідея віртуальності є наскрізною для античної, візантійської, схоластичної і сучасної філософії, але такою, що не до кінця відпрацьована в жодній з цих філософій [12].

Услід за схоластами М. Носов розуміє віртуальне як актуальне, але не субстанційне. Категорія «віртуальність» протистоїть, за М. Носовим, категорії «константа». Віртуальність і константа утворюють категоріальну опозицію, тобто віртуальність і константа є філософськими категоріями, визначуваними щодо одна одної, аналогічно такій категоріальній опозиції, як форма-зміст. М. Носов уважає, що як категоріальна опозиція, віртуальний-константний не має певної морфологічної (субстанційної) співвіднесеності – відносини між віртуальною і константною реальностями є відносними: віртуальна реальність може породити віртуальну реальність наступного рівня, ставши відносно неї константною реальністю, при цьому константна реальність першого рівня може згорнутися, ставши віртуальним об'єктом нової константної реальності. Тому, на думку М. Носова, на кількість породжень віртуальних реальностей, згортань константних реальностей у віртуальні об'єкти і подальших їх розгортань немає онтологічних обмежень [13].

Позначаючи близькість своєї позиції до схоластичної філософії, М. Носов разом з тим підкреслює істотну її відмінність. Середньовічні схоласти, приймаючи ідею поліонтичності, зводили її по суті до дихотомії, існування двох реальностей – субстанційної і божественної. До того ж, ці реальності для схоластів були граничними, абсолютними і, частково, такими, що протиставлялися одна одній.

Згідно ж з М. Носовим, «ідея віртуальності пропонує принципово нову для європейської культури парадигму мислення, в якій схоплюється складність світоустрою, на відміну від ідеї ньютонівської простоти, на якій базується сучасна європейська культура» [11].

М. Носов виділив такі властивості віртуальної реальності [11, 13]:

– *порожденість* – віртуальна реальність продукується активністю якої-небудь іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї. У цьому сенсі її називають штучною, створеною, породженою;

– *актуальність* – віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і тепер», тільки доти, поки активною є реальність, що її породжує;

– *автономність* – у віртуальній реальності свій час, простір і закони існування. Для людини, що в ній знаходиться, немає минулого і майбутнього;

– *інтерактивність* – віртуальна реальність може взаємодіяти зі всіма іншими реальностями, у тому числі і з тією, що породжує, як онтологічно незалежна від них. Тут необхідно підкреслити, що ми розуміємо інтерактивність у вужчому сенсі як форму взаємодії користувача з комп'ютерним додатком.

Ідей віртуалістики М. Носов дійшов з психології, тому віртуальну реальність він розуміє в першу чергу як реальність психологічну, як самообраз, внутрішній екран, психічне табло, на якому відображаються психічні події. Він говорить про віртуальну реальність художньої творчості, віртуальну реальність дитини, алкоголіка, злочинця, льотчика. Комп'ютерні ВР М. Носов розглядає лише як можливі вияви і додатки цього підходу. «Віртуальна комп'ютерна технологія цілком могла б стати засобом задоволення інтересу суспільства до небуденних явищ людської психіки, але для цього потрібні такі психологічні моделі (теорії), які дозволили б операціоналізувати ту психічну реальність, у якій відбуваються небуденні психічні події. Є всі підстави назвати цю реальність віртуальною реальністю. Для цього повинна бути розроблена психологія віртуальних реальностей: віртуальна психологія... Для того, щоб кіберкультура на підставі віртуальної психології стала феноменом культури, необхідна ще розробка й розповсюдження віртуальної філософії, тобто гострого, віртуального способу розуміння й пояснення світу» [81, с. 105].

Однією з «програмних» статей раннього періоду розвитку ВР можна вважати доповідь В. Брікена, співробітника Лабораторії людино-машинного інтерфейсу Вашингтонського університету, підготовлену для конференції SIGGRAPH'90 [14]. В. Брікен звертає увагу на те, що зміни, які вносить ВР, не обмежуються комп'ютерними додатками: «комп'ютерні системи можуть

генерувати віртуальне середовище, цілі мультисенсорні світи, в які люди вступають як активні учасники. Цифрова інформація стає «як би реальною», змінюючи наші уявлення про обчислення, символи, сенс, метафізику, про самих себе й культуру. Віртуальні реальності є більш, ніж реальними» [14].

На основі свого досвіду розроблення і випробування систем VR В. Брікен формулює декілька важливих для розуміння VR тез, своєрідний «метафізичний базис» віртуальної реальності.

Психологія – фізика віртуальної реальності. Саме психологія, тобто закони людської поведінки, сприйняття, навчання, стають правилами й обмеженнями для творців віртуальних світів.

Наше тіло – наш інтерфейс. Традиційно як складові людино-комп'ютерного інтерфейсу розглядалося устаткування – клавіатура, монітор, «миша» – й ті можливості для організації взаємодії, які надає програма (команди, меню, форма виведення даних тощо). VR переносить центр тяжіння на тіло людини, розглядаючи саме тіло як точку сполучення людини й машини.

Знання – продукт досвіду. Дані містяться в навколишньому просторі. Знання у VR більше не вважаються абстракцією або символічною нотацією. Дані оточують нас і отримуються в процесі діяльності. Один з можливих наслідків – підвищення ролі ситуативної семантики. Ми звикли діяти в символічному просторі, в якому семантика (значення) і синтаксис (форма уявлення) розділені. VR по-новому визначає це співвідношення: у віртуальному просторі семантика являється безпосередньо, тоді як синтаксис (символічна нотація) є прихованим.

Масштаб і час – виміри, що підлягають вивченню. У VR ми можемо подорожувати в масштабі (*scale*) і часі. Можна розглядати масштаб як ще один вимір по аналогії з простором: якщо ми рухаємося уздовж цієї координати, то змінюється не місцеположення, а розмір. Виникає асоціація з двома нескінченностями Паскаля (мікро- і макросвіту), між якими розташувалася людина – «мислячий очерет». Подорожувати у часовому масштабі ми можемо, використовуючи техніку монтажу, сповільнене й прискорене відтворення, скачки у часі.

Реалізм є необов'язковим. Навколишній світ дуже насичений і інформативний. Комп'ютери ще довгий час не зможуть відтворювати цей інформаційний потік у реальному масштабі часу. Виявляється, віртуальний досвід і не вимагає такого ретельного опрацювання, «щільності інформації» фізичної реальності. Реалізм складається одночасно з фізіологічних вимог і когнітивної інтерпретації.

В. Брікен указує на фундаментальну властивість VR: можливість формувати нову реальність, в усякому разі у тій мірі, наскільки ми готові «розкріпачити свідомість» (*to relax our minds*). «Нам доведеться досліджувати ефекти, що виникають при переході від однієї реальності до іншої. VR – це емпіричний інструмент метафізики, він дозволяє нам порівнювати реальності й ставити питання про те, яка реальність відповідає яким завданням» [14].

Таким чином, як **висновок** можна відзначити різноманітність у розумінні підстав ВР і характеру її взаємодії з першою, субстанційною реальністю. Тоді, як одні автори вбачають у ВР вияв глибинних онтологічних закономірностей, інші вважають, що ВР має антропологічні підстави.

ЛІТЕРАТУРА

1. Генис А. Книга книг. Комментарий к одному изобретению / А. Генис // Иностранная литература. – 1999. – № 10. – С. 166–168.
2. Мірошниченко Л. Г. Віртуальна реальність. – 2-ге вид. / Л. Г. Мірошниченко. – К. : Хімджест, 2006. – 104 с.
3. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. – СПб. : Санкт-Петербург. гос. ун-т, 2007. – 146 с.
4. Каменская Т. Г. Социальное знание и виртуализация социальной реальности : монография / Т. Г. Каменская. – О. : Астропринт, 2009. – 280 с.
5. Малкова Е. В. Виртуальная реальность: философские проблемы исследования / Е. В. Малкова. – Пермь : Перм. ин-т экономики и финансов, 2010. – 295 с.
6. Саяпин В. О. Концептуализация виртуальной реальности : монография / В. О. Саяпин. – Тамбов : ТГУ им. Г. Р. Державина, 2010. – 140 с.
7. Woolley В. Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality / В. Woolley. – Oxford, Cambridge : Blackwell, 1992. – 274 p.
8. Васютин А. В. Об экзистенциальном статусе виртуальной реальности [Электронный ресурс] / А. В. Васютин. – Режим доступа: <http://www.privat.hut.ru/topixx/topic.htm>.
9. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality / M. Heim. – N. Y., Oxford : Oxford University Press, 1993. – 175 p.
10. Каган М. С. Философия культуры / М. С. Каган. – СПб. : Петрополис, 1996. – 415 с.
11. Носов Н. А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства / Н. А. Носов. – М. : Магистр, 1997. – 192 с.
12. Носов Н. А. Фома Аквинский и категория виртуальности / Н. А. Носов // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997. – С. 68–85.
13. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
14. Bricken W. Virtual Reality: Directions of Growth. Notes from the SIGGRAPH'90 Panel. [Available online] / Bricken W. – <http://www.hitl.washington.edu/publications/m-90-1/>.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: МЕТАФИЗИЧЕСКИЙ СМЫСЛ

Дзедань А. П., Жданенко С. Б.

Отмечено разнообразие в понимании оснований виртуальной реальности и характера ее взаимодействия с субстанционной реальностью. Показано, что виртуальная реальность является не просто компьютерной технологией, она принадлежит к тем знаковым достижениям науки и техники, с появлением которых связаны изменения во многих сферах человеческой деятельности и массовом сознании.

Ключевые слова: виртуальная реальность, образ, символ, киберкультура, информация.

VIRTUAL REALITY: METAPHYSICAL SENSE

Dzeban O. P., Jdanenko S. B.

A variety is marked in understanding of grounds of virtual reality and character of its co-operation with substance reality. It is shown that virtual reality is not simply computer technology, it belongs to those signs achievements sciences and techniques to appearance of which the changes are related in many spheres of human activity and in mass consciousness.

Keywords: *virtual reality, appearance, character, cyber-culture, information.*



УДК 340.12

С. В. Шефель, доктор філософських наук, професор

МЕТОДОЛОГІЧНО-ПРАВОВИЙ СЕНС ЕКОСОФСЬКОЇ КОНЦЕПЦІЇ Ф.-Е. ШВАРЦКОПФА

Уперше в науковій літературі крізь призму аналізу концепції Ф.-Е. Шварцкопфа щодо досягнення екології свідомості осягається методологія екософії права.

Ключові слова: *екологія свідомості, екософія права, мова як вимір реальності, логіка правотворчості життя.*

Актуальність проблеми. Сьогодні українське суспільство вже має розгорнуту програму здійснення заходів у сфері охорони довкілля — стратегію державної екологічної політики України на період до 2020 року [1]. Але щоб стратегічна мета розбудови екологічної державності на кшталт скандинавських країн, досвід яких змусив змінити вектор ставлення до природного середовища все європейське співтовариство [2; 3] була досягнута, необхідно запропонувати механізм формування екологічної свідомості у громадян України та насамперед у репрезентантів політичного істеблїшменту та економічного менеджменту нашої країни. На жаль, нині наше суспільство не має такого механізму, що ускладнює виконання програми екологічних перетворень в Україні. Безумовно, створення такого механізму є завданням науковців, що працюють над екологічною проблематикою.

Аналіз останніх джерел і публікацій. Нині вже маємо певні здобутки у науковому осягненні екологічних проблем та визначенні напрямів здійснення національної екологічної політики завдяки зусиллям Т. Гардашук, М. Кисельова, В. Крисаченка та деяких інших екологів [4–6], що опираються на