

Трач Ю. В.,  
кандидат педагогічних наук, доцент  
Київського національного університету культури і мистецтв

## ОСОБЛИВОСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ

*У статті зроблено спробу розкрити особливості віртуальної реальності з точки зору культурології, виявити соціокультурну сутність цього феномену, а також звернено увагу на необхідність правового регулювання віртуального простору в Україні з урахуванням світових тенденцій у цій сфері.*

*Ключові слова: віртуальний, віртуальна реальність, віртуальний простір, соціальний смисл, правове регулювання.*

*В статье предпринята попытка раскрыть особенности виртуальной реальности с точки зрения культурологии, определить социокультурную сущность данного феномена, а также обращено внимание на необходимость правового регулирования виртуального пространства в Украине с учетом мировых тенденций в этой сфере.*

*Ключевые слова: виртуальный, виртуальная реальность, виртуальное пространство, социальный смысл, правовое регулирование.*

*The article attempts to reveal the features of virtual reality from the perspective of cultural studies to determine the socio-cultural nature of this phenomenon, and also highlighted the need for legal regulation of the virtual space in Ukraine with world trends in this area.*

*Key words: virtual, virtualreality, virtualspace, socialsense, legalregulation.*

Проблематика віртуальної реальності (ВР) є нині актуальною, що пов'язано, з одного боку, з визначальною роллю процесів інформатизації, глобалізації та віртуалізації в науці, культурі, освіті, комунікації тощо, а з іншого – з тим фактом, що технології комп'ютерних віртуальних реальностей використовуються в багатьох галузях людської діяльності: медицині, криміналістиці, у військовій справі, в архітектурі, метеорології тощо. Віртуальний світ уже став невід'ємною частиною сучасності. Крім того, комп'ютерні ВР є феноменом, що відповідає рівню розвитку суспільства і нинішній конфігурації культури.

Віртуальна реальність (ВР) набула в останні десятиліття виняткової популярності, особливо після появи методів комп'ютерної симуляції, увійшовши до наукових дискурсів практично всіх гуманітарних дисциплін, серед яких культурології належить провідна роль, оскільки саме зміни в культурі та суспільстві вказують на те, в якому контексті її, ВР, слід досліджувати. Попри це, поняття ВР функціонує в цілому як некритично усвідомлювана концепція, сенс якої й досі залишається нез'ясованим. Частково це пов'язане з тим, що віртуальна реальність належить до таких категорій, які

складно визначаються, оскільки сама реальність розуміється неоднозначно, в результаті чого ускладнюється процес її аналізу в цілому.

Стосовно VR-проблематики нині існує безліч точок зору, які формувалися з найдавніших часів і дотепер. Ці ідеї, концепції, підходи мають як спільні, так і відмінні ознаки, однак у них не осмислено цю проблематику системно, тобто не виокремлено загальну структуру, теоретичну і практичну складову, напрями дослідження, форми інституалізації тощо. Вирішення цих завдань дало б змогу не лише з'ясувати природу віртуального у всьому його різноманітті, а й на новому рівні здійснювати наукові дослідження віртуальної проблематики.

Стосовно VR як відносно нового напрями досліджень нині зроблені спроби їх осмислення у межах гуманітарних дисциплін. Першими «культурний потенціал» віртуальної реальності оцінили її розробники – Дж. Ланьє, М. Крюгер, У. Брік. На поч. 90-х рр. XX ст. віртуальною реальністю зацікавилися філософи, соціологи, психологи, мистецтвознавці, культурологи. При цьому саме міждисциплінарний характер дискурсу і поліфункціональний характер явища VR зробили його особливо привабливим для культурологічного аналізу.

Культурологічними працями з питань VR, які дають змогу отримати уявлення про цей феномен, є дослідження М. С. Кагана, Л. М. Мосолової, А. С. Карміна, С. М. Іконнікової та ін. [4; 6]. Питання VR у контексті проблем культури, духовності, моральності розглянуті у працях Т. Лірі [10]; питання віртуальної реальності в сучасному мистецтві – О. М. Астаф'євої та ін. [2]; питання трансформацій в естетиці та культурі – Н. Маньковської, Ю. Легенького та ін.

Проблеми комп'ютерної VR досліджуються й у ряді філософських і природничо-наукових працях. Зокрема, С. П. Капіца та ін. [7] розглядали технічні та програмні засоби систем віртуальної реальності; В. І. Шапіро – методологічні проблеми розробки систем комп'ютерної віртуальної реальності [15]; В. С. Стьопін – людино-машинні системи, складні інформаційні комплекси і системи штучного інтелекту [13]; В. Л. Іноземцев, М. Кастельс, Г. Рейнгольд – проблеми віртуальної реальності в контексті становлення інформаційного суспільства [5; 9].

Віртуальний простір є також об'єктом досліджень правового характеру, що вивчають його окремі аспекти з точки зору боротьби з правопорушеннями, інформаційної безпеки, захисту авторських прав тощо (А. Абдуджалілов, Ю. Є. Булатецький, І. М. Дзялошинський, В. Б. Наумов, І. М. Рассолов, М. О. Федотов, Р. В. Шагієв [1; 3; 12]).

Незважаючи на певні здобутки у вивченні проблеми комп'ютерної віртуальної реальності, донині бракує цілісного, узагальнюючого дослідження віртуальної реальності з культурологічної точки зору. Зокрема, потребують вивчення її прояви в сучасній культурі. Йдеться не лише про трансформацію видів мистецтва, а й виникнення нових, появу специфічних субкультур, застосування технологій VR у різних сферах культури, і, врешті-решт, появу віртуальної культури. Аналіз цих проявів й становить мету цієї статті.

Сучасне вивчення VR безпосередньо пов'язане з комп'ютерними технологіями. Термін VR, який початково використовувався для позначення VR на основі комп'ютерних VR-технологій, нині застосовується для позначення таких віртуальних реальностей як

художні, психологічні тощо та у багатьох галузях знання і професійних середовищах. Попри численні і різноманітні точки зору на саме поняття та його сутність, аналіз яких потребує окремого ґрунтовного дослідження, ВР прийнято розглядати як штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінювати його зсередини, спостерігати трансформації та отримувати при цьому реальні відчуття.

Незважаючи на те, що нині існують різні види комп'ютерних ВР, практично всі їхні види знаходяться на початковому етапі розвитку і є недоступними широкому колу користувачів.

Актуальність проблеми віртуального визначається переломним моментом в історії людства, що виражається у процесах зміни способу існування людини і суспільства. Так, комп'ютерні віртуальні реальності змінюють традиційні уявлення про деякі поняття та явища, зокрема, уявлення про простір, існування тощо. Якщо раніше людина могла бути присутньою тільки в одній точці простору, то з розвитком технічних засобів вона змогла бути присутньою в тій чи іншій точці простору віртуально, незалежно від місця свого фізичного знаходження. З цього приводу українська дослідниця ВР О. М. Каріна відзначає: «Віртуальна реальність, представлена технічними засобами, формує переконання, що все можна втілити, зробити видимим і, таким чином, не залишає місця таємниці буття і його істині, що приховується. Тобто, якщо ВР як така завжди нагадує про існування забуття реальності у формах його представлення, то віртуальна реальність, створена інформаційними і телекомунікаційними технологіями, навпаки, призводить до забуття реальності» [8, с. 14].

У художній творчості використання нових технологій ВР формує новий тип естетичної свідомості – шляхом перетворення глядача, читача і спостерігача на співтворця, що впливає на становлення твору. Специфіка комп'ютерних ВР полягає в інтерактивності, що дає змогу замінити уявну інтерпретацію реальним впливом, що матеріально трансформує художній об'єкт. О. В. Юхвид у статті «Філософські проблеми віртуальної реальності у творчості, мистецтві та освіті» стверджує, що віртуальна реальність дасть змогу глядачеві в майбутньому не тільки пасивно сприймати твори мистецтва, а й стати безпосереднім учасником створеного художником фантастичного світу [16]. Більше того, О. В. Юхвид припускає можливість створення абсолютно нового виду мистецтва – віртуального, заснованого на об'ємному впливі на всі органи чуття людини з метою максимально повного естетичного задоволення [16]. І дійсно, нині вже цілком очевидно, що розробка комп'ютерних ВР призведе як до трансформації вже існуючих видів мистецтва, так і до створення нових. Найбільш привабливими стають можливості, які відкривають комп'ютерні ВР занурення.

ВР знімає жорстку ієрархію ідей і явищ, пропонуючи натомість релятивізм. ВР знаменує відносність досвіду і суджень, множинність, децентрацію, втрату реального, культ штучного. У міру поширення і вдосконалення технології можна спостерігати прогресуючий вплив цих властивостей ВР на культурні процеси, повсякденні практики і ціннісні настанови сучасників.

Поява ВР зумовила й стрімке збільшення кількості користувачів Інтернету, видозмінюючи стереотипи їх світосприйняття та спосіб життя. Інтернет також створює умови для формування віртуальних спільнот, стирає кордони між державами, змінює

відстані, які роз'єднують людей і, врешті-решт, вибудовує навколо себе специфічну форму культури. Розвиток глобальної мережі зумовив й значне розширення сфери соціальної взаємодії окремої людини і появу ідеї звільнення тіла від зумовленості – можливості зміни ідентичностей, схожої на зміну одягу в залежності від ситуації і контексту. Людина опинилася в стані постійного становлення.

Наслідком та одночасно ознакою розвитку Інтернету є поява різноманітних віртуальних співтовариств як нових типів товариств, які виникають і функціонують в електронному просторі з метою сприяння вирішенню своїх професійних, політичних завдань, задоволення своїх інтересів у мистецтві, дозвіллі тощо. При цьому фактична неможливість їх масштабності пов'язана з домінуванням індивідуалістських тенденцій у всесвітній мережі. Відтак, більш обґрунтованим є розгляд віртуального простору не як певного універсуму, а безліч різних субкультур, що реалізують себе в кіберпросторі глобальної мережі.

Зокрема, Інтернет сформував субкультуру хакерів, яка, будучи першим прикладом впливу комп'ютерних і мережевих технологій на формування специфічних культурних зразків, викликає значний інтерес і потребує ґрунтовного дослідження. Хакерська субкультура, у свою чергу, стала основою для руху кіберпанку, в якому найбільш показово злилися культурні, технологічні, філософські та естетичні аспекти інформаційної революції.

Отже, з розвитком глобальної мережі Інтернет все більше користувачів так чи інакше залучаються до специфічної взаємодії між людиною й Інтернетом та між самими людьми, у відносинах яких мережа починає відіграти не лише роль посередника, а й стає невід'ємною складовою, що робить можливим сам факт спілкування і визначає його специфіку. При цьому основними властивостями віртуального простору, сформованого інформаційними потоками, є «мінливість, симуляційність, знеособленість, поверховість людських контактів, принципова відкритість, антиєрархічність, децентрованість, мобільність» [8, с. 14]. У комунікаційному середовищі світової павутини діють особливі правила поведження, етичні принципи, форми спілкування тощо, відмінні від тих, що наповнюють реальне життя. По суті, виникає специфічна культура електронних комунікацій зі своїми правилами, законами, ритуалами та міфами. Відтак, віртуальній комунікації притаманні такі характеристики як «інтерактивність, опосередкованість, дистантність, кроскультурний характер, у більшості випадків анонімність учасників, широкі можливості для конструювання особистої та соціальної ідентичності, відсутність статусної ієрархії, позаінституційність, невизначеність соціальних норм, маргіналізація і карнавалізація комунікаційних процесів» [11].

Особливого значення набуває аналіз мережі Інтернет як енциклопедії нового типу. Це пов'язане з тим, що інформаційне поле нині значно розширюється і дає можливість прямого виходу через енциклопедичну статтю в простір знання, акумульованого Інтернетом. Працюючи в Інтернеті, читач має можливість працювати не з окремою енциклопедією, довідником, але з глобальними гіпертекстами, обсяг яких може становити десятки тисяч сторінок. Часто тексти електронних енциклопедій містять численні гіперпосилання не тільки на власні статті, а й на статті інших сайтів, словників,

довідників, різних наукових видань, а також журналів, газет. Гіпертексти дають можливість нелінійного порівняння інформації, перехресних референцій, медійної навігації за словниками та енциклопедіями. Інформація, що міститься в мережі, може бути суперечливою, невивіреною і навіть помилковою, тому споживачеві доведеться самому відокремлювати істинне від хибного і вибирати з багатьох стратегій єдино правильну. У певному сенсі користувач Інтернету повинен мати кваліфікацію, яка набагато перевищує кваліфікацію читача енциклопедії. З пасивного читача-споживача він перетворюється на дослідника-співтворця.

Соціальна природа віртуального нині пов'язується переважно з негативними характеристиками – симуляціями, ілюзорністю, невідповідністю. Отже, необхідно визначити роль феномена віртуальності в бутті людини і суспільства, пов'язану з кризовим характером сучасної цивілізації, природу якого ще необхідно з'ясувати. На думку К. Є. Таратути, «сене віртуальної реальності полягає не в ній самій, а в [...] соціальній реальності. У цьому зв'язку конструкція віртуальної реальності має специфічні механізми, які охороняють її від перетворення у простір регулярної соціальної онтології» [14]. І далі: «...в сучасній культурі на повсякденному рівні смисли віртуальної реальності найчастіше залишаються з'ясованими, зберігаючи іноді лише відсилання до зв'язку з комп'ютерами та Інтернетом, смисл якого також не розкривається. З одного боку, такий стан речей дає змогу ефективно здійснюватися прихованим, ключовим смислам віртуальної реальності, які є цілями конкретних соціальних конструкцій. З іншого боку, виняткову популярність самих понять віртуального і віртуальної реальності в сучасній культурі не можна назвати випадковою. Різноманітність конкретних її конструкцій винятково велика, і такий стан є симптоматичним для сучасної соціальної ситуації» [14].

Отже, можна зробити висновок, що зміни в культурі та суспільстві вказують на те, що саме в їх контексті слід розглядати поширення технологій ВР.

Варто також звернути увагу й на проблеми правового регулювання віртуального простору, який є нині не лише способом комунікації, методом ведення бізнесу, засобом самовираження тощо, а й новою сферою дії права. Володіючи такими характеристиками, як глобальність, відсутність національних кордонів, інтерактивність, анонімність, віртуальний простір не лише надає безпрецедентні можливості для реалізації прав і свобод, а й широко використовується для здійснення різного роду неправомірних дій. У зв'язку з цим виникає нагальна потреба систематичної перевірки державою законності дій та рішень суб'єктів інформаційних відносин у віртуальному просторі. Йдеться фактично про ефективне державне управління інформаційними та інформаційно-комунікаційними процесами у всіх сферах життєдіяльності для забезпечення реалізації та охорони приватних і публічних інтересів особистості, суспільства і держави. Безпосередні цілі такої діяльності закріплені в ряді міжнародних і національних документів, зокрема: Окінавській Хартії глобального інформаційного суспільства (2000 р.), Декларації про вільний обмін в Інтернеті (2003 р.), Конвенції Міжнародного союзу електрозв'язку (1992 р.), Конвенції про злочинність у сфері комп'ютерної інформації (2001 р.) та ін.

Крім загальних методів державної діяльності стосовно контролю за віртуальним простором є й такі специфічні як державна реєстрація мереж електрозв'язку, що входять

до мережі зв'язку загального користування, реєстрація засобів зв'язку, реєстрація державних інформаційних ресурсів і систем, ліцензування та сертифікація різних видів діяльності у віртуальному просторі, ведення єдиного державного реєстру сертифікатів електронних цифрових підписів тощо. На жаль, в Україні контроль здійснюється в основному за технічними та програмними засобами з точки зору їх відповідності реєстраційним і ліцензійним вимогам й умовам, сертифікатам і деклараціям. Однак, у зв'язку з вчиненням у віртуальному просторі різних правопорушень необхідно здійснювати також змістовний контроль діяльності у віртуальному просторі, у тому числі контроль матеріалів і даних, що передаються мережею. З урахуванням досвіду зарубіжних країн такі повноваження слід покласти не лише на правоохоронні органи, а й на провайдерів доступу, не порушуючи при цьому право на приватність життя, таємницю листування тощо.

У зв'язку з цим необхідно активізувати правотворчу та правозастосовну діяльність у цій сфері, а також забезпечити формування відповідної теоретичної бази. Зокрема, необхідно посилити відповідальність за розповсюдження екстремістської та іншої неправомірної інформації в Інтернеті; на законодавчому рівні зобов'язати провайдерів Інтернет-зв'язку і стільникових операторів запобігати правопорушенням у віртуальному просторі; розробити та впровадити ефективні механізми ідентифікації суб'єктів Інтернет-відносин, що дасть змогу визначати реальних користувачів віртуального простору; удосконалити механізми взаємодії правоохоронних органів та суб'єктів громадянського суспільства в галузі контролю віртуального простору тощо.

Вищевикладене дає підстави стверджувати, що сучасні процеси віртуалізації є доволі стрімкими і важко піддаються прогнозуванню. Тим часом, предметне поле соціальних, культурологічних та ін. досліджень цієї проблеми тільки починає формуватися. Важливість й актуальність комплексного міждисциплінарного дослідження феномена віртуальної реальності в сучасній культурі і, зокрема, у комп'ютерному віртуальному середовищі, є основним висновком більшості останніх досліджень. Крім того, цілком очевидно, що від продуманості й ефективності регулювання інформаційної сфери залежить рівень сучасної національної інформаційної інфраструктури України, що взаємодіє з глобальною мережею світового інформаційного співтовариства.

#### **Література:**

1. Абдуджалилов А. Интернет-право. Анализ явления / А. Абдуджалилов // Евразийский юридический журнал. – 2011. – № 1 (32). – С. 98–102.
2. Астафьева О. Н. Компьютерная виртуальная реальность как игровая форма культуры / О. Н. Астафьева // ПОИСК. Вып. IV. Актуальные проблемы духовности, культуры, искусства. – Москва : РИЦ ИСПИ РАН, 2003. – С. 103–117.
3. Дзялошинский И. М. Права человека в киберпространстве / И. М. Дзялошинский // Право знать: история, теория, практика. – 2003. – № 11–12.
4. Иконникова С. Н. Виртуальная реальность как новая технология и способ постижения действительности / С. Н. Иконникова // Виртуальная реальность. Наука. Культура. – Санкт-Петербург, 1996. – С. 5–8.
5. Иноземцев В. Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы / В. Л. Иноземцев. – Москва, 2000. – 304 с.
6. Каган М. С. Философия культуры / М. С. Каган. – Санкт-

- Петербург : Петрополис, 1996. – 416 с. 7. Капица С. П. Очевидное невероятное. Программа, посвященная проблеме компьютерных виртуальных технологий / С. П. Капица. – Москва : ОРТ, 1996. 8. Каріна О. М. Віртуальна реальність: онтологічний статус : автореф. дис... канд. філос. наук : 09.00.01 / О. М. Каріна ; Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Харків, 2004. – 17 с. 9. Кастельс М. Становление общества сетевых структур / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе : Антология. – Москва : Academia, 1999. 10. Лири Т. Семь языков бога. [Часть четвертая. Хаос и киберкультура] / Т. Лири [Электр. ресурс]. – Режим доступа: [http://www.psyoffice.ru/8/psychology/book\\_o177\\_page\\_29.html](http://www.psyoffice.ru/8/psychology/book_o177_page_29.html) 11. Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры : автореф. дис. ... канд. культурол. / Ю. В. Наседкина [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/kompyuternye-virtualnye-realnosti-kak-fenomen-sovremennoi-kultury> 12. Наумов В. Б. Право и Интернет: очерки теории и практики / В. Б. Наумов. – Москва, 2002. 13. Степин В. С. Философия науки и техники : учеб. пос. / В. Сю Степин, В. Г. Горохов, М. А. Розов – Москва : Изд-во: Гардарики, 1999. – 400 с. 14. Таратута Е. Е. Социальный смысл виртуальной реальности : автореф. дис. ... канд. филос. наук [Электр. ресурс]. – Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/sotsialnyu-smysl-virtualnoy-realnosti> 15. Шапиро Д. И. Виртуальная реальность и проблемы нейрокомпьютинга / Д. И. Шапиро . – Москва : Изд-во «РФК-ИмиджЛаб», 2008. – 454 с. 16. Юхвид О. В. Философские проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта / О. В. Юхвид [Электр. ресурс]. – Режим доступа: [http://www.yukhvid.narod.ru/Philosophic\\_problems.htm](http://www.yukhvid.narod.ru/Philosophic_problems.htm)