

## ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: ПОНЯТТЯ ТА СУТНІСТЬ

*У статті розкрито різні підходи до визначення поняття «віртуальна реальність», наведено найбільш значущі з них з точки зору культурології; звернено увагу на генерацію віртуальною реальністю нового типу соціально-культурної реальності, виникнення Homo Virtualis та віртуальної культури, яка формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями.*

*Ключові слова: комп'ютерні технології, віртуальна реальність, віртуалізація, віртосфера, віртуальна культура, Homo Virtualis.*

*В статье раскрыты различные подходы к определению понятия «виртуальная реальность», приведены наиболее значимые из них с точки зрения культурологии; обращено внимание на генерацию виртуальной реальностью нового типа социально-культурной реальности, возникновение Homo Virtualis и виртуальной культуры, которая формирует новые принципы взаимодействия с культурными ценностями.*

*Ключевые слова: компьютерные технологии, виртуальная реальность, виртуализация, виртосфера, виртуальная культура, Homo Virtualis.*

*The article deals with different approaches to the definition of «virtual reality», are the most important of the minterns of cultural studies; drew attention to thgeneration of virtual reality of a new type of socio-cultural reality, the emergence of Homo Virtual isandvirtual culture that create snew principles of interaction with cultural values.*

*Key words: computer technology, virtual reality, virtualization, virtosfera, virtual culture, Homo Virtualis.*

Розвиток комп'ютерних технологій визначив базові зміни у традиційних формах комунікації – і, перш за все, за рахунок їх глобальної віртуалізації, розширення можливості соціалізації, ускладнення механізмів формування ідентичності та конструювання моделей суб'єктивності, в результаті чого у простір віртуальних мереж перейшло багато видів професійної та соціокультурної діяльності. Ці процеси розширюють культурний простір, змінюють спосіб мислення і шкалу пріоритетів, супроводжуються становленням нових форм життєдіяльності людини, переглядом цінностей і норм. Така ситуація спонукає вчених до вивчення проблем, пов'язаних з осмисленням сучасного стану культури та особливостей існування людини в цій культурі, що трансформуються під їх впливом. Одним з актуальних питань є також з'ясування сутності складного і багатогранного поняття віртуальної реальності з точки зору її культурницьких ознак.

Віртуальність нині розглядається з різних точок зору, однак домінуючими є уявлення про віртуальність як про штучний феномен, створений людською діяльністю

зі специфічними властивостями. Процеси віртуалізації, категорії «віртуальність» і «віртуальна реальність» комплексно аналізуються у працях П. Леві, К. Є. Таратути [18]. У працях Г. С. Батигіна, О. В. Юхвида, С. А. Правдюка, П. І. Браславського досліджено загальні проблеми і сутність віртуальної реальності [6]. Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображена у працях І. А. Негодаєва, Л. В. Нургалєєва, В. А. Ємеліна та ін. [11]. Віртуальна комп'ютерна реальність як простір сучасної культури є об'єктом досліджень О. Войскунського, М. Кастельса, А. Крокера, У. Еко, Е. Тоффлера [19]. Феномен віртуальної культури осмислено В. В. Кучмуруковим, Я. А. Кривошапком, С. В. Бондаренком, І. О. Ніколаєвим, М. Т. Муртазіною [5, 14].

Разом з тим, віртуальність нині все ж недостатньо вивчена з точки зору культурології, попри той факт, що саме культурологія дає змогу одержати найбільш загальне уявлення про сутність такого складного явища як віртуальна реальність. Отже, метою даної статті є аналіз поняття віртуальної реальності та виявлення на основі цього її сутності.

На сьогоднішній день термін «віртуальна реальність» володіє багатозначним семантичним полем з нечіткими межами. Про віртуальну реальність говорять пов'язуючи її з телебаченням, Інтернетом, електронними засобами комунікацій, комп'ютерними програмами тощо. Вважається [1; 2; 3], що термін «віртуальна реальність» (virtual reality) в сучасному значенні вперше вжив наприкінці 80-х рр. ХХ ст. Джейрон Ланье – один з відомих діячів кіберкультури. Вираз швидко поширився і набув популярності. Однак у складових цього виразу досить довга історія в лексиконі європейських мов. Слово «віртуальний» походить від латинського *virtus* – римляни вживали його для позначення таких якостей воїна як мужність, хоробрість, рішучість. Нині ж англійське *virtus* означає добродієність, чесноту.

Слово «віртуальний» виявилось дуже затребуваним у ХХ ст. У фізиці існує термін «віртуальна частинка», в метеорології – «віртуальна температура». Дж. Гібсон [9] позначав цим терміном віртуальні об'єкти, зображені на картинах і фотографіях (на противагу об'єктам, що безпосередньо сприймаються). Особливо широкого застосування поняття отримало в комп'ютерних технологіях: віртуальна пам'ять, віртуальна машина, віртуальні співтовариства.

Віртуальність (від лат. *virtus* – потенційний, можливий) – вигаданий, уявний (можливо, для деяких певних цілей) об'єкт, суб'єкт, категорія, ставлення, дія тощо, не присутній у цей час у реальному світі, а створений лише грою уяви людської думки, або зімітований з допомогою інших об'єктів [7]. Найчастіше об'єкти віртуальності (віртуального світу) мають властивості, відповідні об'єктам реального світу, але можуть мати властивості, що відрізняються від них аж до протилежних. Наприклад, у віртуальності досить легко уявити або сфантазувати «антигравітацію» або «вічне життя», а також предмети з будь-якими властивостями і можливостями. Також у віртуальності можна порушувати і причинно-наслідкові зв'язки.

У «Словнику культури ХХ століття» В. Руднева [17] зазначено: «Поняття «віртуальна реальність» (ВР) має вузький і широкий зміст. У вузькому сенсі – це ті ігрові або необхідні з технічної точки зору «штучні реальності», які виникають завдяки

впливу комп'ютера на свідомість, коли, наприклад, на людину одягають «електронні окуляри» й «електронні рукавички». У цьому випадку свідомість занурюється у вигаданий, сконструйований комп'ютерними технологіями можливий світ, в якому можливо рухатися, бачити, чути і відчувати – віртуально. У широкому сенсі VR – це будь-які змінені стани свідомості: наприклад, шизофренічні марення, наркотичне чи алкогольне сп'яніння, гіпнотичний стан» [17].

У визначенні зі словника «Культурологія. XX століття» акцент робиться на інтерактивності: «Віртуальна реальність – штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його зсередини, спостерігаючи трансформації і відчуваючи при цьому реальні відчуття. Потрапивши в цей новий тип аудіовізуальної реальності, можна вступати в контакти не тільки з іншими людьми, а й зі штучними персонажами» [13].

Відома дослідниця віртуального простору К. Є. Таратута у монографії «Філософія віртуальної реальності» виокремлює такі характеристики: пов'язана з комп'ютерами, завдяки їм відбувається становлення технічно-міфологічної картини світу; ефемерна, тобто необов'язкова, що не включає в себе людину; модна і приваблива, в цілому соціально схвалена; така, що представляє якусь «несерйозну» сферу, приналежність до якої означає відключення від реальності як комплексу причин і наслідків; така, що лякає в силу своєї здатності загрожувати реальності оточуючого світу і ставити її під сумнів, – а разом з нею і людське буття [18]. Згідно з іншою думкою, характерними ознаками віртуальної реальності є: моделювання в реальному масштабі часу; імітація оточення з високим ступенем реалізму; можливість діяти на оточення і мати при цьому зворотний зв'язок [18].

У сучасному світі закріпилося визначення, що віртуальна реальність – це, перш за все, комп'ютерні системи, які забезпечують візуальні і звукові ефекти, що занурюють глядача в уявний світ за екраном. Користувач оточується породженими комп'ютером образами і звуками, що дають відчуття реальності. Користувач взаємодіє зі штучним світом з допомогою різноманітних сенсорів, таких, як, наприклад, шолом і рукавички, які пов'язують його рухи, враження з аудіовізуальними ефектами.

Віртуальна реальність – нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, що реалізує з допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі». Більш абстрактно – це позірний світ, створений в уяві користувача, штучний простір, створений комп'ютерами, який має всі ознаки реальності як такої, що піддається проникненню і трансформації ззовні. При цьому у віртуальній реальності можливі комунікації не лише з іншими людьми, а й з віртуальними, штучними персонажами.

У філософії віртуальна реальність розглядається в межах підходу, що отримав назву «віртуалістика». Його основоположником вважається М. О. Носов, який розробив ідею поліонтичності реальності у своїй теорії психологічних віртуальних реальностей. У праці «Маніфест віртуалістики» вчений вказує на такі якості віртуальної реальності: «Віртуальна реальність, незалежно від її «природи» (фізична, психологічна, соціальна, біологічна, технічна тощо), має такі властивості: породження – віртуальна реальність

продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї; актуальність – віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і тепер», тільки поки активна породжена реальність; автономність – у віртуальній реальності свій час, простір і закони існування (у кожній віртуальній реальності своя «природа»); інтерактивність – віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, у тому числі і з породженою як онтологічно незалежна від них» [15].

На думку М. О. Носова, ще один смисл криється в опозиції віртуальності та константності. Він вважає, що відносини між цими реальностями є відносними, оскільки, подібно до константної реальності, реальність віртуальна здатна породжувати інші віртуальні реальності, а ті, в свою чергу, наступні, множачи відносини константності, породженого і породжуваного. Цей процес не має онтологічних кордонів [16].

Віртуалізація як процес створення віртуального, тобто штучного, об'єкта чи середовища знаходить свій прояв у багатьох сферах сучасного життя: існують віртуальні прилади, віртуальні тури та музеї, віртуальний хокей, віртуальне навчання, віртуальні служби знайомств з таким же віртуальним спілкуванням і навіть віртуальна держава. Проте, термін «віртуалізація» застосовується, зазвичай, до кіберпростору (реальності, що створюється з допомогою комп'ютерів). Нині віртуалізується виробництво, бізнес, медицина, мистецтво, дозвілля, освіта, культура загалом тощо. Більше того, електронні комунікації орієнтують парадигму культури на процес віртуалізації.

Проблематика віртуалізації вже давно вийшла за межі наукової сфери кібернетики й досягла гуманітарного знання, де знаходить своє відображення у межах соціально-філософської, психологічної та культурологічної наук. Однак, варто принагідно відзначити, що й досі відсутні комплексні дослідження віртуальності як ознаки сучасного культурного розвитку, не визначені відмінності віртуальної культури від традиційної тощо.

Важливим глобальним соціально-культурним підсумком творення комп'ютерної віртуальної реальності є формування єдиної віртосфери як нового культурного рівня соціальної спільноти [4]. Віртосферою називають віртуальний світ, створований всесвітньою комп'ютерною мережею, основою якого є наявність власного простору і часу. Віртосфера – це сфера поширення створених людською діяльністю віртуальних феноменів, яка завдяки загальному розповсюдженню комп'ютерів практично збігається з ноосферою, існуючи в тих місцях, в яких поширилася всесвітня комп'ютерна мережа. Однак, на відміну від інфотехносфери, віртосфера існує на іншому, віртуальному рівні буття, пов'язуючи соціум принципово новими видами соціальних і культурних віртуальних взаємодій, які, як і, віртуальні феномени, стають не тільки повсюдно поширеними, а й необхідними для функціонування соціуму і для розвитку сучасної культури.

Віртуалізація суспільства є одним з глобальних процесів сучасності і виявляється у віртуалізації культури, економіки, політики, мистецтва, науки, системи освіти. Так, для віртуалізації економіки характерне створення електронних ринків збуту та електронних магазинів; віртуалізація політики пов'язана, перш за все, з використанням віртуальних політтехнологій. У свою чергу, віртуалізація науки призводить до створення і появи в мережі електронних наукових журналів, становленню нової методології

наукових досліджень, що віддають перевагу комп'ютерним експериментам. Віртуалізація освіти проявляється в створенні на державному рівні системи Інтернет- і дистанційної освіти. Натомість віртуалізація культури знаходить свій прояв у створенні віртуальних музеїв і бібліотек, віртуального дозвілля (чати для спілкування, соціальні мережі тощо), віртуальних турів тощо.

Ці процеси істотно впливають на створення єдиної віртосфери, що обумовлює появу і розповсюдження віртуальних культурних феноменів, які в останні роки стають більш затребуваними, ніж реальні [10]. Наближення віртуального рівня буття до реальності істотно впливає на реальне життя соціуму, змінюючи його соціальні свободи, громадську думку тощо. Саме тому віртуальна компонента в останні десятиліття стає більш значущою, ніж реальна, формуючи новий тип людського індивіда.

Комп'ютерні технології відкрили перед людиною безпрецедентні можливості: розширення меж творчості, конструкторської діяльності, навчання мануальній техніці, виникнення нових видів мистецтва, неможливих у фізичному світі. Використання комп'ютерних технологій значно полегшило трудову діяльність людини, забезпечило широкі можливості для самореалізації, освіти та самоосвіти. Завдяки мережі Інтернет людина вийшла за межі однієї країни, мови, культури. Водночас, з'явилися нові проблеми і нові питання, і, в першу чергу, питання, особливо актуальне для соціокультурної сфери, про допустимі межі застосування комп'ютерних технологій.

Створена віртуальна реальність має глибокі історико-культурні витоки – від міфологічних і релігійних уявлень до образів, що творяться мистецтвом, літературою, музикою. Тому не дивно, що важливі поняття, які розкривають найбільш глибокі аспекти віртуальності, були вперше описані або відомими художниками минулого, або теоретиками мистецтвознавства. Паралельний віртуальний світ вибудовується, як правило, максимально простим, сконструйованим із суворо визначених нині добре відомих культурологам підсвідомих архетипів.

Віртуальна реальність, створена творцем-художником, творцем-музикантом, творцем-поетом є інтерактивною, даючи можливість глядачеві, слухачеві, читачеві підключатися до неї, занурюватися в неї, існувати в ній. Віртуальні світи дозволяють досліджувати процеси вільного становлення, виникнення принципово нових структур, характерних для будь-якої творчості; будь-який суб'єкт культури не може існувати без них у своїй свідомості. Сукупна культура, в кінцевому рахунку, може виступати як віртуальний феномен.

Із допомогою високих комп'ютерних технологій створюються різноманітні твори мистецтва. Наприклад, сучасні кінематограф, анімація, масова поп-культура широко використовують віртуальні мистецтва в своїх творах. Можливість створювати за допомогою комп'ютерних технологій ефекти багатовимірності зображення, малювати об'єкти зі змінною розмірністю, в тому числі фрактальні, досягати глибокої поліфонії музичних творів дозволяє віртуальним творам мистецтва істотно впливати на глядача або слухача. Віртуальний світ постає в небаченій раніше різноманітності й динаміці, недосяжних для традиційних творів мистецтва. Новому поколінню кіноглядачів, яке виховувалося на сучасних комп'ютерних спецефектах і монтажах, колишні кінофільми з художньої точки зору здаються нецікавими. Образи нового андеграунду, створювані

як своєрідна суміш науково-фантастичного сюрреалізму і комп'ютерної графіки заповнюють художні галереї, музичні кліпи та кінофільми. Телебачення вносить у телемистецтво нові феномени: створює, так звані, «комп'ютерні роботи» – віртуальних телеведучих. Наприклад, британська віртуальна телеведуча Anapova – це штучно розроблена тривимірна модель, здатна зачитувати останні новини в реальному часі [12].

Не викликає сумніву той факт, що інформаційно-технологічне середовище породжує особливу соціально-культурну реальність, в якій виникають, поширюються і споживаються віртуальні культурні феномени. Саме віртуальна реальність не лише істотно впливає на життя і культуру соціуму, а й генерує новий тип соціально-культурної реальності, новий тип культури і новий тип соціального індивіда як суб'єкта віртуальної культури.

Виникнення *Homo Virtualis*, людини, орієнтованої на віртуальність, людини віртуальної культури, стало значущою соціально-культурною ознакою функціонування віртуальної реальності. *Homo Virtualis*, ставши творцем, носієм і споживачем віртуальних культурних феноменів, основні свої соціокультурні потреби задовольняє у віртуальному світі, в якому *Homo Virtualis* працює, навчається, відпочиває, спілкується, отримує інформацію. Саме для *Homo Virtualis* і за допомогою *Homo Virtualis* виникають не лише такі нові віртуальні феномени, як «віртуальні продукти», «віртуальні гроші», «віртуальні магазини», «віртуальна дружба», «віртуальне кохання», а й «віртуальні музеї», «віртуальні бібліотеки», «віртуальні тури», «віртуальне дозвілля» – цілий віртуальний світ [4].

Формування *Homo Virtualis* як нової соціально-культурної спільноти призводить до того, що сучасна молодь віддає перевагу віртуальному, а не реальному спілкуванню з однолітками. Створений людиною новий рівень реальності роз'єднує людей в актуальному світі, що дає підстави констатувати факт виникнення і стрімкого розповсюдження «електронних громад», «віртуальних співтовариств» як реакція на ізоляцію суб'єкта в сучасного соціуму. Уже нині можна стверджувати, що «електронні громади – це порожнеча, вони нічого не створюють, у кінцевому рахунку, люди залишаються ні з чим» [8]. Однак реальність будь-якого соціального ефекту стає явно відчутною лише тоді, коли починає працювати закон великих чисел. Для цього кількість *Homo Virtualis* повинна досягти не менше 10 % населення планети. Попри це, не викликає сумніву, що нині формується нова соціально-культурна спільнота людей, об'єднаних прагненням значну частину свого життя проводити у віртуальному світі.

Отже, нині можна стверджувати, що процеси віртуалізації породжують новий вид культури – віртуальну культуру, яка розглядається як вид культури, девіртуальне середовище, побудоване засобами комп'ютерних технологій є способом буття людини. Основою розвитку віртуальної культури є безліч діалогів: від особистого діалогу до діалогу культур. Віртуальна культура формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями. Доступність інформації про культурні цінності різних народів створює комфортні умови для творчості, для діалогу культур. Віртуальна культура передбачає, з одного боку, масовість як закономірність функціонування і розвитку, з іншого – розширення меж творчості, нові способи художньої діяльності, прояви унікальності, індивідуалізацію. В цих умовах виникають нові естетичні потреби, зазнають змін

уявлення про форми культуурою продукції. Крім того, під впливом тотальної віртуалізації змінюються й пізнавальні запити людини.

Підсумовуючи вищевикладене, можна констатувати, що інтенсивний розвиток інформатизації і глобалізації соціокультурних процесів зумовив появу нового соціокультурного простору, названого віртуальним і призвів до того, що взаємодія людей у суспільстві почала все більше набувати віртуального характеру. Більше того, внаслідок інтенсивного впровадження комп'ютерних інформаційних технологій у повсякденне життя та культуру нині формується певний тип віртуальної культури, яка поєднує в собі випадкові елементи культур різних народів та епох.

Значущість віртуальних феноменів, неоднозначність уявлень про віртуальне, відсутність обґрунтованих дефініцій і невизначеність їхніх властивостей роблять подальші спроби культурологічного осмислення феномена віртуальності надзвичайно важливим й актуальним.

#### **Література:**

1. Афанасьева В. В. *Тотальность виртуального* [Електр. ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proza.ru/2014/02/09/2497>.
2. Бондаренко С. В. *Социальная структура виртуальных сетевых сообществ* : автореф. дис. докт. социологических наук / С. В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону : Изд-во Рост. ун-та, 2004. – 22 с.
3. Браславский П. И. *Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX начала XXI века* : автореф. дис. канд. культурологии / П. И. Браславский. – Екатеринбург, 2003. – 33 с.
4. Вікіпедія [електр. ресурс]. – Режим доступу: <http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92>.
5. Воннегут К. *Утопия 14* : [роман] / К. Воннегут ; пер. с англ. – Москва : МП «Все для вас», 1992. – 330 с.
6. Гибсон Дж. *Экологический подход к зрительному восприятию* / Дж. Гибсон, общ.ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко. – Москва : Прогресс, 1988. – 464 с.
7. Глазычев В. *Игры цивилизаций* / В. Глазычев // *Век XX и мир*. – 1994. – № 11–12. – С. 102–118.
8. Емелин В. А. *Симулякры: виртуальная реальность и инновации* / В. А. Емелин // *Государство, религия, церковь в России и за рубежом*. – 2009. – № 2. – С. 133–142.
9. Интернет ресурс: «Анапова» [Електр. ресурс]. – Режим доступа: [www.anapova.com](http://www.anapova.com).
10. Маньковская И. Б. *Виртуальная реальность* / И. Б. Маньковская, В. Д. Мотлевский // *Культурология. XX век. Словарь*. – Санкт-Петербург : Университетская книга, 1997. – С. 73–76.
11. Муртазина М. Ш. *Образование и виртуальная культура* / Муртазина М. Ш. // *Вестник ЧитГУ*. – Чита : ЧитГУ, 2009. – № 3 (54). – С. 213–217.
12. Носов Н. А. *Манифест виртуалистики* / Н. А. Носов. – Москва : Путь, 2001. – С. 4.
13. Носов Н. А. *Словарь виртуальных терминов* / Н. А. Носов // *Труды лаборатории виртуалистики*. – Вып. 7 – *Труды Центра профориентации*. – Москва : «Путь», 2000. – 69 с.
14. Руднев В. П. *Словарь культуры XX века* / В. П. Руднев. – Москва : Аграф, 1997. – 382 с.
15. Таратута Е. Е. *Философия виртуальной реальности* / Е. Е. Таратута. – Санкт-Петербург, 2007. – 147 с.
16. Тоффлер Э. *Третья волна* / Тоффлер Э. // *Текст*. – Москва : ООО «Издательство АСТ», 1999. – 784 с.
17. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality* // *Virtual Reality : Theory, Practice and Promise* / Ed. S. K. Helsel, J. P. Roth. – Westport, London : Meckler, 1991. – P. 27–33.
18. Pimentel K., Teixeira K. *Virtual Reality: through the New Looking Glass*. – New York : Intel / Windcrest / McGraw-Hill, Inc., 1993. – 301 p.
19. Schroeder R. *Possible Worlds. The Social Dynamic of Virtual Reality Technology*. – Oxford : Westview Press, 1996. – 203 p.