

### МЕТАФІЗИКА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: АНАЛІЗ ФІЛОСОФСЬКИХ КОНЦЕПЦІЙ

*У статті проаналізовано природу поняття "віртуальна реальність", визначено його онтологічний статус, досліджено філософські концепції віртуальної реальності, окреслено коло проблем, пов'язаних із входженням віртуальної реальності в сучасну соціальну дійсність. Розглянуто теоретичні підходи аналізу феномена віртуальної реальності у контексті розвитку і поширення інформаційних технологій та запропоновано авторське визначення поняття віртуальної реальності. Визначено, що існує ієрархічна структура реальностей, у якій віртуальна реальність може виступати такою, що породжує віртуальну реальність наступного рівня, ставши стосовно неї константою, і водночас може виступати як віртуальний об'єкт для константної реальності більш вищого рівня.*

**Постановка проблеми.** В умовах швидкого розвитку і поширення віртуальної реальності (надалі VR) в усі галузі людської діяльності, філософське осмислення даного феномену є безсумнівно актуальним. Крім того, такі дослідження є важливими, оскільки проблеми віртуальної реальності мають міждисциплінарний характер і виявляють гострі питання сучасної культури.

У сучасному науковому знанні загалом та у філософській думці зокрема існує тенденція, коли поняття "віртуальність", "віртуальна реальність" сприймаються як супер-категорії, стаючи в один ряд з такими феноменами, як "екологія", "постмодернізм" тощо. Загальна недовизначеність та розмита семантика віртуального робить цю проблематику актуальною водночас з такими сучасними філософськими темами, як інформаційне суспільство.

Тому проблема з'ясування природи поняття "віртуальна реальність", визначення його онтологічного статусу й зіставлення з першою субстанціональною реальністю є актуальною на сучасному етапі розвитку науки.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Першими дослідниками віртуальної проблеми були У. Брікен, М. Крюгер, Дж. Ланье. У 90-х роках минулого століття проблемою зацікавилися філософи, культурологи, мистецтвознавці, соціологи, психологи. Дискурс VR пов'язаний з дослідженням соціокультурних аспектів засобів комунікації, філософії науки і техніки.

Філософія й практика віртуальної реальності нагромадили стільки різноманітного матеріалу, що чимало дослідників вважають доцільним створити єдині теоретичні засади для концепції віртуальної реальності. Існують певні теоретичні здобутки щодо даної проблематики у ракурсі соціальних трансформацій: ідеї французьких мислителів Ж. Бодрійара, Ж. Дельоза, П. Вірлію у межах постмодерністської парадигми. Російськими та українськими дослідниками (В. Ємелін, Д. Іванов, І. Девтеров, О. Одаренко, Б. Сівірінов, Е. Смерічевський, О. Сотникова, О. Каріна, Д. Свириденко) соціальні та соціально-філософські аспекти віртуалізації суспільства розглядаються переважно на засадах концепції симуляції Ж. Дельоза та Ж. Бодрійара. VR стала предметом антропологічних та соціальних досліджень, а також розглядається як текстовий простір Інтернету та втілення стилю і принципів постмодерну.

**Виділення невирішених раніше частин загальних проблем.** На даний момент не існує єдиного розуміння сутності віртуальної реальності, яка стала збірним позначенням різноманітних феноменів кінця XX ст.: телебачення, електронних комунікацій, мультимедіа, комп'ютерів взагалі – з точки зору інженерної психології людино-машинних інтерфейсів. А тому можна виділити кілька підходів. Одні дослідники (М. Носов, М. Опенков, Д. Пивоваров, С. Хоружий та інші) розглядають комп'ютерну VR як маніфестацію глибоких онтологічних закономірностей і принципів, де статус віртуальної реальності визначається від чистої потенційності до отожднення з реальним життям. Інші (С. Жижек, П. Леві, К. Чешер) вважають, що феномен віртуальної реальності має антропологічні підстави і розглядають його у широкому культурному контексті.

**Постановка завдання. Завданням нашої статті** є аналіз поняття "віртуальна реальність", визначення його онтологічного статусу, дослідження філософських концепцій віртуальної реальності, окреслення кола проблем, пов'язаних із входженням віртуальної реальності в сучасну соціальну дійсність.

**Виклад основного матеріалу.** У теперешній час існує кілька різних трактувань поняття віртуальної реальності. В. М. Розін загострює "питання щодо створення загальної теорії (концепції) віртуальної реальності, яка б узагальнила у собі не тільки уявлення про інженерно-семіотичну віртуальну реальність, психологічну віртуальну реальність, а також всі інші символічні віртуальні реальності" [1: 194].

Серед різноманітності трактувань актуальними є слова С. Хоружого: "Очевидно, що ідеї віртуалістики тісно переплетені із сучасними культурними і антропологічними процесами, які відображають наростаючу тенденцію сприйняття людиною реальності як багатомірної, сценарної, варіантної, де усе більше місце належить модельній та ігровій, динамічній стихії. Безсумнівно, що ці риси реальності надзвичайно близькі до рис реальності віртуальної, якщо не прямо належать їй" [2: 67].

У сучасній філософії феномен віртуальної реальності досліджується у широкому спектрі, але більшість концепцій стосується оцінки впливу віртуальної реальності на природу людини. Існує три антропологічних

парадигми феномену віртуальної реальності, які можуть служити критерієм до систематизації концепцій – прогресистська, негативістська та нейтральна. Все частіше можна почути про загрозу деградації людини під впливом сучасних комп'ютерних технологій, про втрату людиною фундаментальних основ свого буття, про поширеність таких феноменів, як Інтернет-залежність тощо. В зв'язку з цим актуальним стає аналіз концепцій, що постулюють деградацію людини під впливом віртуальної реальності.

Інформаційні технології демонструють усе більший вплив на людину. Змінюються закони сприйняття, оскільки засоби миттєвої електронної інформації занурюють людину у процес сприйняття цілком і одразу. Відбувається становлення візуального типу мислення, в якому спостерігається єдність логіко-вербального і наглядно-образного, інтуїтивного сприйняття світу. Розвиток інформаційних технологій розширює можливості візуалізації. Використання зображень як засобу повідомлення характеризується максимальною пропускною здатністю, високою інформаційною ємкістю.

Концепція, якої дотримуються розроблювачі комп'ютерних програм і технічного забезпечення, полягає у трактуванні віртуальних реальностей як складних технічних систем, тобто їх відносять до фізичної, або технічної, реальності. Варіантом подібного підходу є погляди М. Б. Ігнат'єва, що пропонує навіть звичайний світ розглядати як модель "гіпотетичного надмеханізму". "Таку точку зору, – пише М. Ігнат'єв, – можна назвати комп'ютеризмом на відміну від фізикалізму" [3: 7].

Деякі вчені розглядають комп'ютерні віртуальні реальності як прояв фундаментальних онтологічних законів. Наразі М. Ю. Опенков пише: "Ми твердо переконані, що віртуальна реальність сама по собі – не тема комп'ютерної науки. Комп'ютерна реалізація віртуальної реальності – лише новий випадок більш глибокого феномену" [4: 16]. Він зазначає, що основною концептуальною опозицією європейській філософії була опозиція "сутність – явище", де сутність розумілася як існуюча споконвічно основа, як причина явища, що існує постійно, а явище поставало як породження сутності й самостійним статусом існування не володіло. Дана опозиція свідомості безпосередньо сполучається з іншими, а саме: "потенційне – актуальне" й "можливе – дійсне". Можливість повному розглядати те, що "актуально існує" з'являється із уведенням категорії віртуальності, що визначається автором як така, що "існує усередині деякої динамічної ситуації актуальності" [4: 17].

Однак, всі ознаки віртуальної реальності М. Опенков зводить до двох важливіших, а саме:

- динамічної безперервності сьогодення, повного існування в ньому, коли буття тут і тепер має на увазі непричетність тривалості часу, а людина перебуває лише там, де вона є;
- усунення протилежностей між життям і смертю, реальним й уявленим, минулим і майбутнім.

О. В. Петров пропонує розглядати віртуальні реальності як такі, що складаються із двох підсистем – фізичної й нефізичної. "Серед параметрів, що визначають властивості й характеристики об'єктів і систем у віртуальній реальності, одні параметри мають абстрактний (віртуальний) характер, інші – фізичний (реальний)" [5: 8].

Найбільш розповсюдженим підходом можна назвати системно-міждисциплінарний. Наприклад, В. Б. Тарасов зазначає наступне: "Розробка сучасних систем віртуальної реальності вимагає інтеграції парадигм, підходів, методів і засобів, використовуваних у комп'ютерній науці, штучному інтелекті, робототехніці, синергетиці, психології й ергономії. Це припускає застосування системного (функціонально-структурного) підходу до складання інтелектуального інтерфейсу людини з віртуальним простором, а також широке використання психологічних (за Піаже) і психофізичних (за Кликсом) моделей, звертання до неklasичних (псевдофізичних) логік й якісної (наївної) фізики" [6: 24].

Майкл Хейм розглядає комп'ютерну віртуальну реальність як реалізацію філософської ідеї множинності світів: "Починаючи з Еммануїла Канта, філософія поступово розвивалася від ідеї унікальної реальності єдиного незмінного світу до ідеї безлічі світів. ...Тепер, коли наука відкрита множинності й невизначеності, багато філософів визнають множинність світу. Тому майбутні VR-технології можуть привести до змін у цій загальній розумовій спрямованості (для якої, за Хеймом, реальність перестала бути центральним поняттям) і кинути на класичну метафізику нове світло. Наступне століття може знову заглибитися в стародавню галузь метафізики, здобути знаряддями віртуальної реальності, своєрідної метафізичної машини" [7: 27].

На думку М. Хейма, сприйняття віртуальної реальності вимагає мінімальної "метафізичної стійкості", упевненості в об'єктивності реального світу. Віртуальна реальність цікава тільки як доповнення реального життя: "Світ може бути віртуальним тільки допоки він може контрастувати з реальним. Віртуальні світи можуть у такому випадку створювати ауру уявленої реальності, множинність, що буде скоріше ігровою, ніж божевільною. Віртуальний світ повинен бути не цілком реальним, інакше він перестане будити уяву. Дещо-не цілком-реальне стимулює силу нашої уяви й уявлення" [7: 27].

Тому дійсна проблема віртуальної реальності, за Хеймом, виникає там, де правдоподібність робить віртуальні світи такими, що не відрізняються від справжніх, де "віртуальна реальність стає м'якою й земною, де переживання користувачів пасивні, подібно наркотичним галюцинаціям". Людська "потреба в додатковому ілюзорному досвіді" ставить можливу межу на шляху нескінченного вдосконалювання віртуальної реальності.

Хейм вказує на три структури реальності, відтворення яких може запобігти деградації віртуального світу: *смертність / народжуваність, темпоральність і тривога*.

Перший "якір реальності" – **неминучість смерті** – маркірує людське існування як кінцеве. Через обмеженість життя ми ділимо наші життя на періоди подібно до того, як занотовуємо порядок роботи".

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

Нарешті, **тривога** – "через тимчасовість існування форм біологічного життя наш реальний світ пронизаний почуттям крихкості й ненадійності, часто обманює наші очікування". Крихкість нашого існування й ненадійність світу змушують нас бути серйозними.

"Відмова від цих обмежень може позбавити віртуальність будь-якого ступеня реальності. Однак лише відтворити їх, як це іноді робить література, означає, отримати повз реального світу порожнє дзеркало, просте відображення, до якого ми прив'язані. ...Справжній кіберпростір повинен робити більше – будити уяву, а не повторювати світ. ...Кіберпростір може містити багато світів, але альтернативність іншого світу зосереджена в його здатності будити в нас інші думки й почуття" [7: 27].

Ще один підхід до визначення онтологічного статусу віртуальної реальності пропонує М. Носов. "Поняття віртуальної реальності, – зазначає він, – у його загальному вигляді пристосовано до всіх видів реальності: і фізичної, і технічної, і психологічної, і т. п., оскільки в широкому контексті, а саме як філософська категорія, категорія віртуальності пропонує єдину онтологічну парадигму не тільки для природних і технічних дисциплін, але й для гуманітарних" [8: 18].

Віртуальна реальність, віртуал – були базовими поняттями віртуалістики, яку М. Носов розвивав як особливий світоглядний, науково-методологічний і практичний підхід. Підґрунтям віртуалістики за Носовим, є ідея поліонтичності, припущення існування "нетотожних одна одній, тобто онтологічно самостійних, реальностей" [9: 105].

Слідом за схоластами, Носов тлумачить *віртуальне* як *актуальне*, але *не субстанціональне*. Категорія віртуальності протистоїть, за Носовим, константності: "Віртуальність і константність утворюють категоріальну опозицію, тобто віртуальність і константність є філософськими категоріями, визначеними відносно одне одного, подібно до такої категоріальної опозиції, як форма-зміст. Як категоріальна опозиція віртуальній-константній не має певної морфологічної (субстанціональної) зіставленості – відносини між віртуальною й константною реальностями умовні: 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. На кількість утворюваних віртуальних реальностей, згортань константних реальностей у віртуальні об'єкти й наступні їхні розгортання немає онтологічних обмежень" [9: 152].

До ідей віртуалістики Носов прийшов із психології, тому віртуальну реальність він розглядає, передусім, як реальність психологічну, як самообраз, внутрішній екран, психічне табло, на якому відбиваються психічні події. Носов досліджує віртуальну реальність художньої творчості, віртуальної реальності дитини, алкоголіка, злочинця, лютчика. Комп'ютерні віртуальні реальності Носов розглядає лише як можливі прояви й додатки до цього підходу: "Віртуальна комп'ютерна технологія цілком могла б стати засобом задоволення інтересу суспільства "до неповсякденних явищ людської психіки", але для цього потрібні такі психологічні моделі (теорії), які дозволили б операціоналізувати ту психічну реальність, у якій відбуваються неповсякденні 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, необхідні ще розробка й поширення віртуальної філософії, тобто особливого, віртуального способу розуміння й пояснення світу" [10: 105].

Для "повноцінного філософського осмислення віртуальності" дослідник С. Хоружий пропонує сконструювати спеціальний теоретичний каркас. Поняття віртуальної реальності за Хоружим, вписується в концепцію онтологічного енергетизму. "Віртуальна реальність не виступає як автономний рід буття, онтологічний обрїй", вона стає *не родом, а недо-родом буття*. Тим самим виявляється семантична подвійність дефініції" [2: 67].

Однією з "програмних" статей раннього періоду розвитку віртуальної реальності можна вважати доповідь Вільяма Брікена, співробітника Лабораторії людино-машинного інтерфейсу Вашингтонського університету, підготовлений для конференції SIGGRAPH'90. В. Брікен зазначає, що зміни, які вносить віртуальна реальність, не обмежуються комп'ютерними додатками: "комп'ютерні системи можуть генерувати віртуальне середовище, великі мультисенсорні світи, до яких люди вступають як активні учасники. Цифрова інформація стає "немов би реальною", змінюючи наші уявлення про обчислення, символи, зміст, метафізику стосовно самих себе й культури. Віртуальні реальності більш ніж реальні".

В. Брікен вказує на фундаментальну властивість віртуальної реальності: можливість формувати нову реальність, тією мірою, наскільки ми готові "звільнити свідомість". "Нам доведеться досліджувати ефекти, що виникають при переході від однієї реальності до іншої. Віртуальна реальність – це *емпіричний інструмент метафізики*, він дозволяє нам порівнювати реальність й порушувати питання про те, яка реальність відповідає яким завданням" [11].

Чимало дослідників вказують на близькість віртуальної реальності ідеям постмодернізму. Наприклад, Бенджамен Вулі зазначає, що "штучна реальність – автентичний стан постмодерну, а віртуальна реальність – його точне технологічне втілення".

Як ототожнювання віртуальних реальностей з комп'ютерними реальностями, так і трактування всіх реальностей як віртуальних невірні з методологічної точки зору. У першому випадку зникають усі психологічні виміри, без обрахування й наукового опису котрих, неможливо зрозуміти природу віртуальних реальностей, а

також вміння створювати їх. У другому, залишається поза увагою те, що віртуальні реальності створюються на основі комп'ютерних технологій і спеціальної техніки. Тому найбільш прийнятним можна вважати визначення віртуальної реальності, що висловлює С. Е. Ласточкін. "Поняття "віртуальна реальність" (ВР) – "можлива", або "імовірна реальність" – нині використовується для позначення реальності, створеної за допомогою комп'ютерних пристроїв, що застосовуються для навчання або для формування необхідних реакцій людини в тих або інших певних ситуаціях" [12: 34].

У сучасних дослідників існує думка, що підтверджує актуальність, або навіть більше – нагальну необхідність дослідження феномену віртуальної реальності в контексті трансформацій сучасного інформаційного суспільства. Наприклад, відомий український дослідник феномену інформаційного суспільства Я. Любимий пише: "...найсучасніші тенденції розвитку суспільства демонструють, що одним із найевристичніших напрямів досліджень інформаційного та інформаційно-синергетичного суспільства є той, що поєднується з аналізом віртуальних вимірів соціальних процесів" [13: 284].

*Наразі, пропонуємо наступне визначення поняття ВР: віртуальна реальність – це такий специфічний вид символічних реальностей, що створюється на основі комп'ютерної й некомп'ютерної техніки, а також реалізує принципи зворотного зв'язку, що дозволяють людині досить ефективно діяти у світі віртуальної реальності.*

Таким чином, ми можемо зазначити розмаїтість у розумінні підґрунтя віртуальної реальності й характеру її взаємодії з першою, субстанціональною реальністю. Тоді як одні дослідники бачать у віртуальній реальності прояв більш глибоких онтологічних закономірностей, інші вважають, що ВР має антропологічні підстави.

Отже, ми розглянули основні підходи до теоретичного осмислення онтологічних підстав віртуальної реальності, визначили онтологічний статус віртуальної реальності і її зв'язок з першою, субстанціональною реальністю. Незважаючи на те, що багатьма дослідниками ставиться завдання створення єдиних теоретичних засад концепції віртуальної реальності, у теперішній час склалося кілька різних трактувань цього поняття. Узагальнюючи досвід сучасних дослідників, ми дійшли висновку щодо існування поліонтичності, тобто існування сукупності онтологічно самостійних реальностей. Ми зробили висновок щодо існування ієрархічної структури реальностей, у якій віртуальна реальність може виступати такою, що породжує віртуальну реальність наступного рівня, ставши стосовно неї константною, і водночас може виступати як віртуальний об'єкт для константної реальності більш вищого ступеня.

**Перспективи подальших розвідок.** Зазначений висновок потребує подальшого поглибленого теоретичного та практичного дослідження феномену віртуальної реальності як соціально-філософського явища у контексті впливу на сучасне суспільство.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Розин В. М. Философия техники / В. М. Розин. – М. : Nota bene, 2001. – 456 с.
2. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальной реальности / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 7. – С. 53–68.
3. Игнатьев М. Б. Мир как модель внутри сверхмашины / М. Б. Игнатьев // Технологии виртуальной реальности : [тез. докл. конф.] / ГосНИИАС. – М., 1995. – 7 с.
4. Опенков М. Ю. Виртуальная реальность : онто-диалогический подход / М. Ю. Опенков. – М. : РОС-СПЭН, 1997. – С. 16–17.
5. Петров Л. В. Способы (некомпьютерной) виртуальной реальности и необходимость учета некоторых специфических факторов окружающей среды при работе с ВР технологиями / Л. В. Петров // Технологии виртуальной реальности : [тезы докл. конф.] / ГосНИИАС. – М., 1995. – 8 с.
6. Тарасов В. Б. Системный подход к описанию и управлению взаимодействиями человека с виртуальной средой / В. Б. Тарасов // Технологии виртуальной реальности : [тезы докл. конф.] / ГосНИИАС. – М., 1995. – 24 с.
7. Хейм М. Метафизика виртуальной реальности / М. Хейм ; [пер. с англ. М. А. Дзюбенко]. – М. : Изд-во полит. лит., 1991. – 243 с.
8. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – М., 2000. – Вып. 6. – С. 18–19.
9. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
10. Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности / Н. А. Носов. – М. : Изд-во Ин-та Человека РАН, 1994. – 195 с.
11. Bricken W. Virtual Reality : Directions of Growth. Notes from the SIGGRAPH'90 Panel [Електронний ресурс] / W. Bricken. – [2007]. – Режим доступу : <http://www.hitl.washington.edu/publications/m-90-1/-10.09.1990>.
12. Ласточкин С. Э. Способы описания систем виртуальных реальностей / С. Э. Ласточкин // Технологии виртуальной реальности : [тезы докл. конф.] / ГосНИИАС. – М., 1995. – 34 с.
13. Любимий Я. В. Глобальне інформаційне суспільство : синергетичні та віртуалістичні концепції розвитку / [Лях В. В., Пазенок В. С., Любимий Я. В., Райда К. Ю., Федорченко Ф. К., Йосипенко О. М., Соболев О. М., Фоменко Н. А., Будя О. П., Безукладников Ю. О., Любимий Я. В.] // Інформаційне суспільство у соціально-філософській ретроспективі та перспективі. – К. : ТОВ "XXI століття : діалог культур", 2009. – С. 281–357.

#### REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Rozin V. M. Filosofiiia tehnologii [Technological Philosophy] / V. M. Rozin. – M. : Nota bene, 2001. – 456 s.
2. Khoruzhii S. S. Rodili nedorod? Zаметki k ontologii virtual'noi real'nosti [Race or Non-Race? Marks to the Virtual Reality Ontology] / S. S. Khoruzhii // Voprosy filosofii [Philosophical Questions]. – 1997. – № 7. – S. 53–68.
3. Ignatiev M. B. Mir kak model' vnutri sverkhmashiny [World as the Model inside the Super Machine] / M. B. Ignatiev // Tekhnologii virtual'noi real'nosti [Technologies of Virtual Reality] : [tezy dokl. konf.] / GosNIAS. – M., 1995. – 7 s.

4. Openkov M. Yu. Virtual'naia real'nost' : onto-dialogicheskii podkhod [Virtual Reality : Onto-Dialogical Approach] / M. Yu. Openkov. – M. : ROS-SPEN, 1997. – S. 16–17.
5. Petrov L. V. Sposoby (nekomp'uternoi) virtual'noi real'nosti i neobkhodimost' ucheta nekotorykh spetsificheskikh faktorov okruzhaiushchei sredey pri rabote s VR tekhnologiyami [Ways of (Non-Computer) Virtual Reality and the Need of the Some Specific Environmental Factors Account while Working with VR Technologies] / L. V. Petrov // Tekhnologii virtual'noi real'nosti [Technologies of Virtual Reality] : [tezy dokl. konf.] / GOSNIAS. – M., 1995. – 8 s.
6. Tarasov V. B. Sistemyi podkhod k opisaniiu i upravleniiu vzaimodeistviiami cheloveka s virtual'noi sredoi [The Systematic Approach to the Description and Interaction Management of a Person with Virtual Environment] / V. B. Tarasov // Tekhnologii virtual'noi real'nosti [Technologies of Virtual Reality] : [tezy dokl. konf.] / GOSNIAS. – M., 1995. – 24 s.
7. Heim M. Metafizika virtual'noi real'nosti [Metaphysics of Virtual Reality] / M. Heim ; [per. s angl. M. A. Dziubenko]. – M. : Izd-vo polit. lit., 1991. – 243 s.
8. Nosov N. A. Virtual'naia psikhologiya [Virtual Psychology] / N. A. Nosov // Trudy laboratorii virtualistiki [Works of the Virtual Laboratory]. – M., 2000. – Vyp. 6. – S. 18–19.
9. Nosov N. A. Virtual'naia real'nost' [Virtual Reality] / N. A. Nosov // Voprosy filosofii [Philosophical Questions]. – 1999. – № 10. – S. 152–164.
10. Nosov N. A. Psikhologicheskie virtual'nye real'nosti [Psychological Virtual Realities] / N. A. Nosov. – M. : Izd-vo In-ta Cheloveka RAN, 1994. – 195 s.
11. Bricken W. Virtual Reality : Directions of Growth. Notes from the SIGGRAPH'90 Panel [Elektronnyi resurs] / W. Bricken. – [2007]. – Rezhym dostupu : <http://www.hitl.washington.edu/publications/m-90-I/-10.09.1990>.
12. Lastochkin S. E. Sposoby opisaniia system virtual'nykh real'nostei [Description Ways of the Virtual Realities System] / S. E. Lastochkin // Tekhnologii virtual'noi real'nosti [Technologies of Virtual Realities] : [tezy dokl. konf.] / GosNIAS. – M., 1995. – 34 s.
13. Liubyvyi Ya. V. Global'ne informatsiine suspil'stvo : synergetychni ta virtualistychni kontseptsii rozvytku [The Global Informational Society : Synergetic and Virtualistic Developmental Conceptions] / [Liakh V. V., Pazenok V. S., Liubyvyi, Raida K. Yu., Fedorchenko F. K., Iosypenko O. M., Sobol' O. M., Fomenko N. A., Bidia O. P., Bezukladnikov Yu. O.] // Informatsiine suspil'stvo u sotsial'no-filosofsk'kii retrospektyvi ta perspektyvi [Informational Society in Social-Philosophical Retrospective and Perspective]. – K. : TOV "XXI stolittia : dialog kul'tur", 2009. – S. 281–357.

Матеріал надійшов до редакції 30.07. 2012 р.

***Дунак В.Г. Метафізика виртуальной реальности: анализ философских концепций.***

*В статье анализируется природа понятия "виртуальная реальность", определяется его онтологический статус, исследуются философские концепции виртуальной реальности, очерчивается круг проблем, связанных с вхождением виртуальной реальности в современную социальную действительность. Рассмотрены теоретические подходы анализа феномена виртуальной реальности в контексте развития и распространения информационных технологий и предложено авторское определение понятия виртуальной реальности.*

*Определено, что существует иерархическая структура реальностей, в которой виртуальная реальность может выступать такой, которая рождает виртуальную реальность следующего уровня, ставая относительно нее константой, и в тоже время может выступать как виртуальный объект для константной реальности более высокого уровня.*

***Dupak V. G. Metaphysics of Virtual Reality: an Analysis of Philosophical Concepts.***

*This article analyzes the nature of the concept "virtual reality" by its ontological status, explores the philosophical concepts of virtual reality and outlines the problems associated with the entry of virtual reality in the contemporary social reality. The theoretical approaches analyzing the phenomenon of virtual reality in the context of the development and diffusion of information technologies are considered and the authorial definition of the notion "virtual reality" is proposed. It is determined that there is the hierarchical structure of realities where the virtual reality can both generate the virtual reality of upper level, being a constant relatively it, and can be as the virtual object for the constant reality of the higher level.*