

Лучинкіна А. І.

м. Київ

СУБ'ЄКТИВНА КАРТИНА СВІТУ ОСОБИСТОСТІ ЯК ІНТЕГРАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РЕАЛЬНОСТІ

У статті йдеться про взаємодію віртуальних реальностей та їхній вплив на формування суб'єктивної картини світу особистості. Автор аналізує існуючі у науці методологічні підходи і пропонує іншу точку зору на розгляд взаємодії віртуальних компонентів у суб'єктивній картині світу особистості.

Ключові слова: *віртуальна реальність, суб'єктивна картина світу особистості, семіосфера, гіпертекст*

Постановка проблеми

Вступ. Успішність соціалізації перш за все визначається її змістом для кожної особистості, а саме, розширенням кола діяльностей, якості спілкування і, головне, формуванням цілісної суб'єктивної картини світу. Проте, необхідно визначити, що суб'єктивна картина світу особистості формується протягом усього життя під впливом різних факторів і містить індивідуальну систему уявлень про те, як влаштовано світ. Несформованість або фрагментованість суб'єктивної картини світу свідчить про неадекватне світосприйняття людини, яке будучи сформованим у соціалізації, ускладнює її подальший процес. Отже, вкрай важливо, щоб у суб'єктивній картині світу особистості відображалася реальність у всіх її видах. Саме з процесом відображення реальності і починаються проблеми. Так, у матеріалістичному світосприйнятті існує тільки одна реальність — об'єктивна. Перш за все, існує світ речей, лише потім, ідей. Але, матеріалістичне відображення у суб'єктивній картині світу тільки речей, звужує її.

Аналіз останніх досліджень. У сучасній науці віртуальний простір розглядають переважно у двох площинах: як розвиток ідеї множинних (можливих) світів та споконвічної невизначеності і відносності «реального» світу. В. Васюков, А. Родін, О. Севітнова, Є. Сидоренко); як змінені стани свідомості (М. Носов). Проте необхідно визначити, що саме ідея поліонтичності додає можливості розглядати реальність у її цілісності.

У філософській, психологічній літературі показано, ще з часу Платону, вчені виокремлюють у реальності два аспекти: реальний (об'єктивний, актуальний) і віртуальний (світ копій — симулякрів). Стосовно актуальної реальності зрозуміло, що її відображення у суб'єктивній картині світу дає матеріалістичне уявлення про світ. А як впливає віртуальна реальність на формування цілісної картини світу особистості?

Отже, *мета* статті полягає у теоретичному аналізі впливів віртуальної реальності на формування цілісної картини світу особистості.

Виклад основного матеріалу

Таким чином, основними категоріями у нашому дослідженні постають віртуальна реальність і суб'єктивна картина особистості.

У нашому дослідженні під віртуальною реальністю (віртуальним простором) ми

розумітимемо простір симулякрів, якому властиві наступні особливості: створюється будь-якою активною реальністю та може існувати незалежно від неї; у віртуальній реальності свій час, простір і закони існування; віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, у тому числі й із тою, що породжує, як онтологічно незалежна від них.

Ґрунтуючись на теоріях Делеза й Бодріяра, симулякр можна визначити як знак, що знаходить своє власне буття, яке творить свою реальність, і, власне кажучи, що вже не є знаком по суті. Симулякр починається там, де закінчується подоба. Там же й починається віртуальна реальність, що є не що інше, як простір симулякрів. Проте, необхідно визначитися, які саме ознаки мають симулякри. Так, Платон, вважав, що існує два типи симулякрів: правдиве відображення й навмисно спотворене. Бодріяр виокремлює вже п'ять типів симулякрів, у основі яких полягають: просте відображення дійсності; спотворення дійсності; маскування відсутності дійсності; вдавана дійсність; симулякр, який взагалі не має жодного відношення до дійсності і зациклений сам на собі [1].

Якщо звернутися до наукових досліджень віртуальної реальності, перші труднощі починаються зі спроби її типологізації. Теоретичний аналіз філософської літератури за проблемою показав, що за основу класифікації дослідниками було обрано: час виникнення продуцента віртуальної реальності; характеристики джерела віртуальності; природа віртуальної реальності. У наших попередніх дослідженнях, ми у якості одиниці класифікації віртуальності пропонували культурно-історичну змістовність. У межах зазначеної типології віртуальна реальність може розглядатися у наступних площинах: віртуальний простір міфів і казок; релігійний віртуальний простір; віртуальний простір кінематографу, мистецтва, ЗМІ, літератури. Окремо ми пропонували розглядати Інтернет-середовище як інтегрований віртуальний простір.

Якщо застосовувати до аналізу зазначеного процесу поліонтичний підхід (автономне співіснування безлічі реальностей), ми приходимо до такого логічного ланцюжка: реальність взагалі відображається у суб'єктивній картині світу особистості як реальність редукована і реальність продукована. Редукована реальність виявляється в предметах матеріального світу, визначенні їхніх безпосередніх функції та створенні нової актуальної реальності (рисунок).

Наприклад, стіл є реальністю. Актуальна реальність стола полягає у його матеріальності. До стола можна доторкнутися, він даний нам у відчуттях. Це перша актуальна реальність. Редукування відбувається саме у наших відчуттях. Ми можемо не охопити усіх матеріальних характеристик стола та не визначити усі його функції. Отже, якщо дивлячись на стіл, ми бачимо лише письмовий стіл, ми маємо актуальну реальність стола. У процесі відтворення стола ми вже створимо не той стіл, який було прийнято за зразок, а інший.

Цій створений стіл також буде актуальною реальністю 2, відтвореною у матеріальних предметах, але вже іншою у порівнянні із зразком. Але ми можемо не бачити стіл, а уявляти лише його образ.



Рис. Реальність як цілісність

Образ може бути простим відображенням дійсності, і також призвести до відтворення його у матеріальній формі. Проте, образ предмета — це вже перший рівень редукованої віртуальної реальності.

У дослідженнях М. Носова показано, що з точки зору онтології немає обмежень на кількість рівнів ієрархії реальностей, але психологічно, тобто щодо конкретної людини, актуально функціонують лише дві реальності n -го рівня: одна константна і одна віртуальна [3]. Наступні рівні, на наш погляд, є прерогативами продукрованої віртуальної реальності. Так, спотворення дійсності призводить до створення нового образу, який може бути виражений як у віртуальній, так і матеріальній або поведінковій формі. Наприклад, плітки: відбувається спотворення первісного образу і створюється новий образ. Це може призвести до визначених ефектів: зміни поведінки людини; спростування події на папері (матеріальний рівень); створення віршів, пісень та інші — інший рівень віртуальної реальності.

Отже, на першому рівні віртуальної реальності відбувається просте відображення дійсності. На другому рівні ми спостерігаємо спотворення дійсності. І вже на третьому рівні відбувається маскування відсутності подібної субстаціональної реальності. Далі на четвертому і п'ятому рівні вже закінчується подоба і зв'язок з будь якою реальністю.

Проте звернемося до поліонтичного підходу [3]. Поки усі означені численні реальності відповідають основному постулату поліонтичності: існуванню безліч автономних реальностей. Дійсно, якщо ми розглядаємо різні площини віртуального простору, а саме міфологію, релігію, літературу та кіно, ми уявляємо можливим якщо невизнан-

ня їхньої автономії, то принаймні, розташування за принципом матрьошки (І. Сірін). Навіть і кіберпростір можна визначити як саму велику матрьошку, яка містить інші зазначені віртуальні простори. Хоч, треба зазначити, вкладення віртуальних просторів одне в одного, не є ознакою автономії. Проте, спробуємо з'ясувати, чи зберігається така ситуація у суб'єктивній картині світу особистості.

Перш за все, визначимося із поняттям суб'єктивної картини світу. Поняття картини світу тісно пов'язане з поняттям образу світу, який А. Леонтьєв визначає як цілісну, багаторівневу систему уявлень людини про світ, інших людей, про себе та свою діяльність. Саме, образ світу дозволяє розставити акценти значущості і сформувати суб'єктивний світ предметів і відносин — семантик, які відображаються у картині світу людини.

На думку багатьох дослідників (С. Смирнов, В. Серкин, В. Петухов, О. Артем'єва та ін.), картина світу відображає семантичний шар суб'єктивного досвіду, тобто шар, в якому представлені системи відносин і значень. Крім того, дослідники виокремлюють чотири етапи розвитку суб'єктивної картини світу, кожен з яких має свою специфіку: 1. Етап одиничної зовнішньої картини світу (материнський етап); 2. Етап множинної зовнішньої картини світу (культурологічний етап); 3. Етап одиничної внутрішньої картини світу (егоцентричний етап); 4. Етап множинної внутрішньої картини світу (поліцентричний етап).

Більш точно картину світу можна визначити як: систему образів — наочних уявлень про світ і місце людини в ньому; систему зв'язків між ними, взаємин людини з дійсністю: людину з природою, людину з суспільством, людини з іншою людиною і з самим собою; породжувані цієї своєрідної конфігурацією образів і зв'язків життєві позиції людей, їх переконання, ідеали, способи пізнання і діяльності, знання, ціннісні та духовні орієнтири (будь-які істотні зміни картини світу автоматично тягнуть за собою зміни в системі зазначених елементів) [2].

Як вказує О. Сапогова, різні підсистеми, що входять в картину світу, знаходяться в складних динамічних стосунках взаємообумовлювання: вони згортаються, символізуються, витісняються з фокусу свідомості на периферію, утворюють тимчасові, ситуативно значимі модулі та фрейми, фільтри.

Картина світу може поєднувати елементи переважно чуттєво-просторові, духовно-культурні, метафізичні, філософські, етичні, фізичні і в різному ступені цілісності бути представленою самому власнику залежно від віку, індивідуальних особливостей, виховання, освіти, сфери застосування активності, здібностей.

Проте залишається питання про взаємодію різних віртуальних реальностей у картині світу. Так, якщо ми представимо суб'єктивну картину світу як складну систему, у якості складових якої входять впливи різних реальностей, ми зіткнемося з механістичністю та статичністю опису. Зрозуміло, що кожна із реальностей дає свій внесок у формування суб'єктивної картини світу, проте потребує пояснення факт взаємодії зазначених внесків у самій картині світу. З одного боку, принцип матрьошки може бути застосованим і до пояснення зв'язків у суб'єктивній картині світу особистості, але з другого боку, звертання до цього принципу звужує саму суб'єктивну картину. Тоді яким чи-

ном здійснюються зв'язки між презентаціями віртуальних реальностей у суб'єктивній картині світу особистості?

О. Сапогова у своїх дослідженнях співвідносить традиційне поняття «картина світу» з поняттям «семіосфера», визначивши останню як складне системне утворення, що включає: 1) систему ключових (пережитих як ціннісних та істинних) індивідуальних смислів, значень і символів, які задають якусь своєрідну гнучку структуру, внутрішній організаційний принцип взаємодії конкретного суб'єкта та світу, визначення значимості та ієрархічності відображених в індивідуальній психіці подій і явищ; 2) систему створюваних протягом життя семантичних полів, за допомогою яких (або, може бути, на яких) здійснюється психічна діяльність; 3) систему освоєних у досвіді та / або самостійно створених метамовою, за допомогою яких здійснюється розшифровка самого себе і інших суб'єктів, а також інтерпретація будь-якого життєвого досвіду; 4) багаторівневий особистісний культурний простір, частково впорядкований за допомогою ключових смислів, системних принципів і метамови [2].

Наступним кроком, дослідниця пропонує розглядати суб'єктивну картину світу як семіосферу, засновану на принципі асоціативної псіхонавігації. Іншими словами, суб'єктивну картину світу можна пояснити за допомогою гіпертекстової моделі. Отже, суб'єктивна картина світу — це суб'єктивна гіпертекстова система, що здатна структурувати і зберігати інформацію індивідуального досвіду у вигляді полімодальних патернів і дозволяє встановлювати довільні зв'язки між будь-якими своїми інформаційними одиницями і викликати їх до актуалізації в процесі активності суб'єкта [4].

Таким чином, будь-який стимул із будь-якої реальності може викликати цілий асоціативний ряд і перехід у іншу віртуальну реальність. Наприклад: підліток грає у рольову гру. Ім'я обраного героя є стимулом для спогадів подій, що відбувалися раніше — дивився фільм із участю героя з таким ім'ям. У фільмі такий герой був головним, модель його поведінки сподобалася підлітку і він користується нею. Отже, перехід за гіперпосиланням «Ім'я героя» приводить нас до іншої площини віртуальної реальності. Безумовно, одне й те ж гіперпосилання може привести до різних пунктів у суб'єктивній картині світу. Так, гіперпосилання «страх» може з однаковою ймовірністю призвести до релігійного простору, міфологічного, простору кіно або мистецтва, наприклад. А може повернути до актуальної реальності: страх тут і тепер.

У кожному випадку організація індивідуальної семіосфери залежить від типу інформаційних одиниць, які суб'єкт має намір зберігати у вигляді вузлів гіпертекстової бази даних, від досвіду, завдань і стилю індивідуальної діяльності суб'єкта.

Крім того, виникає нове питання: а яким чином відбувається навігація у суб'єктивній карті світу самим суб'єктом? Звернемося до розгляду вже визначених нами площин віртуальної реальності і їхньому внеску у формування суб'єктивної картини світу.

Віртуальна частина суб'єктивної картини світу може сформуватися під впливом (гіперпосилання 1,2... n...)

1. Віртуальна реальність 1.
2. Віртуальна реальність 2.
3. Віртуальна реальність n.

Кожна з зазначених віртуальних реальностей містить систему ключових індивідуальних смислів, значень і символів, систему створюваних протягом життя семантичних полів, систему інтерпретації будь-якого життєвого досвіду.

Отже, віртуальна реальність більш високого порядку не тільки спирається на всі попередні системи, а й існує зворотний зв'язок. Індивідуальні смисли і цінності віртуальної реальності більш низького порядку викликають індивідуальні смисли і цінності більш високого порядку в залежності від рівня презентації зазначених реальностей у суб'єктивній картині світу особистості.

Розглянемо приклад: трьохлітній хлопчик з задоволенням розглядає жабок у річці і виражає бажання жабок спіймати і транспортувати додому. Бабуся каже йому, що жабки — не наші, а Водяного, який живе у річці і є одночасним хазяїном і річки і жабок. Так, міфологічний віртуальний простір дає трьохлітньому хлопчику нове знання у вигляді дихотомії «своє — чуже». Через деякий час той же хлопчик, дивлячись на монітор із заставкою жаби, каже: «Жаба — не наша, жаба — дядьки Водяного». Отже, у суб'єктивній картині світу хлопця відбулася презентація міфологічної віртуальності і ключовим посиленням із других віртуальних реальностей до неї стає слово «Жабка». Проте треба визначити, що суб'єктивна картина світу дитини може бути значно вуже ніж суб'єктивна картина світу дорослого.

Ще один приклад стосується дорослої людини: дівчина вперше спостерігала зірницю перед грозою. Перше посилення у її суб'єктивній картині світу було міфологічної площини: «Як страшно. Розумію, що з лісу ніхто не вийде, але здається, що зараз вискочать чудовиська», а потім до літератури і мистецтва: я читала про таке, головна героїня...». Треба визначити, що гіперпосилання «зірниця» не викликало активізації релігійної віртуальної реальності, внаслідок її недостатньої презентації у суб'єктивній картині світу зазначеної дівчини.

У кожному випадку роль орієнтирів виконують суб'єктивні метафори, що допомагають в асоціативній навігації. Шлях, стежка — це послідовність з «вузлів» та зв'язків гіпертексту, які активізуються суб'єктом у певній діяльності (В. Буш), фактично, ми маємо справу з когерентним дискурсом. Незавжди можна визначити до якого кінцевого пункту приведе гіперпосилання, яка віртуальна реальність зробила більший внесок у формування суб'єктивної картини світу особистості. Спроба алгоритмізувати психологічний гіпертекст є невдалою: ніякий алгоритм не в змозі працювати з неформалізованими даними. Проте, неформалізованість даних та їхня неструктурованість ускладнює застосування системного підходу до аналізу «поведінки» віртуальних реальностей у суб'єктивній картині світу особистості.

Поліонтичний підхід, який прекрасно пояснював ідею існування безліч віртуальних світів, спираючись на ідею автономності зазначених світів, не пояснює взаємодію презентацій зазначених віртуальних світів у віртуальній картині світу.

І ще один аспект суб'єктивної картини світу, який на нашу думку, потребує уваги: «колективна реальність» і «індивідуальна реальність». О. Вовчик-Блакитна, Т. Гурлева вказують на те, що кожне суспільство створювало, культивувало і передавало наступним поколінням певним чином визначену картину світу. При цьому в кожного члена

суспільства завжди є спільна для всіх частина картини світу, а є індивідуальна картина світу кожної окремої людини. Відношення до зла, визначення загальнолюдських цінностей — колективна реальність, яка має місце у суб'єктивній картині світу особистості. Індивідуальне відношення до зазначених цінностей та дотримання їх — індивідуальна реальність. Обидві реальності також презентовані у суб'єктивній картині світу.

Висновки

1. Реальність має цілісну природу і може розглядатися як у актуальному прояві (матеріальна) так і у віртуальному. Віртуальна реальність може бути типологізована за часом виникнення продуцента віртуальної реальності; характеристик джерела віртуальності; природи віртуальної реальності; культурно-історичній змістовності.

2. Віртуальна реальність має п'ять рівнів розгортання у кожній площині: просте відображення дійсності; спотворення дійсності; маскування відсутності дійсності; вдавана дійсність; симулякр, який взагалі не має жодного відношення до дійсності і зациклений сам на собі.

3. Віртуальні реальності можна розглядати за допомогою принципу поліонтичності (М. Носов) [3].

4. У суб'єктивній картині світу взаємодіють не віртуальні реальності, а їхні презентації. Зв'язок між презентаціями віртуальних реальностей має нелінійний характер і не може бути розглянутий з точки зору системного, або поліонтичного підходів.

5. Взаємодія презентацій віртуальних реальностей у суб'єктивній картині світу має гіпертекстовий характер. Гіперпосилання до однієї віртуальної реальності можуть формуватися у межах іншої, презентованої у суб'єктивній картині світу особистості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр ; пер. с франц. Н. Сулова. — Екатеринбург, 2006. — 321 с.
2. Леонтьев Д. А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности / Д. А. Леонтьев. — М. : Смысл, 1999. — 467 с.
3. Носов Н. Виртуальная психология / Н. Носов. — М. : Аграф, 2000. — 432 с.
4. Сапогова Е. Е. Psychocadabra: субъективная «картина мира» как гипертекст / Е. Е. Сапоговой. — Тула : ТулГУ, 2004. — Вып. 4. — С. 163–179. — (Серия «Психология»).

Лучинкина А. И.

СУБЪЕКТИВНАЯ КАРТИНА МИРА ЛИЧНОСТИ КАК ЧИНТЕГРАЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РЕАЛЬНОСТИ

В статье идет речь о взаимодействии виртуальных реальностей и их влиянии на формирование субъективной картины мира личности. Автор анализирует существующие в науке методологические подходы и предлагает иной взгляд на рассмотрение взаимодействия виртуальных компонентов в субъективной картине мира личности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, субъективная картина мира личности, семиосфера, гипертекст

Luchynkina A. I.

**SUBJECTIVELY PICTURE OF WORLD PERSON
AS AN INTEGRAL CHARACTERISTIC OF REALITY**

This paper discusses the interaction of virtual realities and their impact on the formation of subjective picture of the world personality. The author examines existing methodological approaches in science and offers a different perspective to the interaction of virtual components in the subjective world picture personality.

Key words: virtual reality, subjective world view of personality.