

## ТЕМПОРАЛЬНА СКЛАДОВА У ПРОСТОРОВО-ЧАСОВОМУ КОНТИНУУМІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

**Дзьобань Олександр Петрович,**  
*доктор філософських наук, професор*

*Показано*, що віртуалізація життєвого часу людини та суспільства характеризує принципово новий тип символічного існування особистості, соціуму, культури. Миттєве подолання відстані за допомогою наднових телекомунікацій надає можливість усім без винятку учасникам комунікування, як індивідам, так і організаціям, здійснювати спілкування у будь-який зручний для них час без прямого просторового зближення, що включає їх у пластичні багатопростірні структури. Ці структури плавно переходять у діючі мережі взаємодії, котрі постійно поновлюються. Час віртуальної реальності все ще залишається малодослідженим, а спроби його вивчення й онтологічного обґрунтування є нечисленними, тому метою статті є осмислення темпоральних характеристик віртуальної реальності на рівні філософського узагальнення. Звертається увага на цінність часу, яку запропоновано розглядати як конгеніальну до цінності самого життя. При розгляді часу як порядку й міри існування віртуальної реальності якісна характеристика часових відносин пов'язується зі структурою та змістом, а кількісна – із тривалістю часу віртуальної реальності. Особлива увага приділяється темпоральності світу, яка вважається методологічною основою розкриття сутності часу віртуальної реальності. Завдяки нелінійному підходу до розуміння часу «віртуальне» визначається як необхідний елемент реальності, додатковий вимір, котрий завжди співіснує з реальними об'єктами. Висловлюється думка про те, що час багато в чому знищується миттєвим зв'язком між комп'ютерами, відтак важелі суспільного життя, що були ефективними ще кілька років тому, сьогодні не діють. Зміни часових меж, поява позачасових понять в інформаційну епоху пов'язані також із новітніми репродуктивними технологіями людського організму, у т. ч. й клонуванням. Усі ці явища пропонується розцінювати як віртуалізаційні деформації сутності просторово-часового континууму в інформаційну епоху, а також як кардинальні трансформації його розуміння. Для особистості виникає загроза деструктивності через надмірну актуалізацію віртуальної складової життєвого часу, оскільки реальність у своїй значущості для людини втрачає сенс, відбувається нейтралізація смислу і, як наслідок, «втрата часу».

**Ключові слова:** час, інформаційний простір, віртуальний простір, віртуальна реальність, темпоральність.

Dzoban Oleksandr

## THE TEMPORAL COMPONENT OF THE SPACE-TIME CONTINUUM VIRTUAL REALITY

It is shown that virtualization of the life-time of man and society characterizes a fundamentally new type of symbolic of human existence, society and culture. Instant bridging distance using supernovae of telecommunications and high-speed vehicles enables organizations and individuals together to spend time without direct spatial convergence that includes them in plastic multi-dimensional structure, which gradually becomes a current and constantly updated network. Virtual reality is still unexplored, and the attempts of its study and the ontological study are small, therefore the article is aimed at understanding the temporal characteristics of virtual reality on the level of philosophical generalizations. Attention is drawn to the value of time, which is considered as congenial to the value of life itself. When considering the time of the order and measure of the existence of virtual reality, qualitative characteristics of temporal relations associated with the structure and contents, and quantitative – with the length of time of virtual reality. Special attention is paid temporality of the world, which is considered the methodological basis of the disclosure of the essence of virtual reality. As a result, on the basis of the nonlinear approach to understanding time “virtual” is defined as a necessary element to reality as an extra dimension, always coexists with real objects. It is proved that the time was largely destroyed by instant communications between computers, the levers of public life, which were effective a few years ago, today, do not apply. Change the time boundaries, the emergence of timeless concepts in the information age are also associated with advanced reproductive technologies, the human body, including through cloning. All of these phenomena is regarded as virtual deformation of the essence of the space-time continuum in the information age, and as a fundamental transformation of his understanding. The excessive actualization of the virtual component life time in danger of destructiveness to the individual, since reality itself in its significance for man loses the Foundation and it is the neutralization of meaning and, as a consequence, “loss of time”.

**Keywords:** time, information space, virtual space, virtual reality, temporality.

**Постановка проблеми.** Близьче до середини ХХ ст. у природничих науках виникло й закріпилося поняття «віртуальна реальність», завдяки якому можна було описати різні природні й штучні стани об'єктів, котрі досліджувалися. Потім воно багаторазово уточнювалося: різні науки акцентували свою увагу на певних властивостях, якостях віртуальної реальності. Безумовно, походження терміна позначається на його сприйнятті. Тому, коли чуємо «віртуальна реальність», виникає асоціація про якийсь комп'ютерний кіберпростір, штучне середовище, оскільки саме завдяки комп'ютерним технологіям цей термін увійшов у наше повсякденне життя і став популярним. На перетині філософії та психології зародилася віртуальна психологія, об'єктом досліджень якої стали взаємодії людини й кібернетичного простору. Надалі на підставі отриманих результатів була утворена віртуалістика як світоглядна система, що кардинально змінила класичні уявлення про простір і час.

Таким чином, сутність поняття «віртуальна реальність» зазнала якісного стрибка, унаслідок чого воно стало категорією філософії, уособлюючи не лише якісь гранично абстрактні умосяжні конструкти, а й цілком конкретні, що були здатні відображати проблеми, пов'язані із повсякденним життям людини, її природою, буттям. Особливо актуальним це стало в сучасну епоху постмодерну.

Продовжуючи розпочату в попередній статті дискусію щодо просторово-часового континууму віртуальної реальності [1], зупинимось на другій його складовій частині – часі.

**Результати аналізу наукових джерел і публікацій** свідчать про те, що час віртуальної реальності все ще залишається малодослідженим, а спроби його вивчення й онтологічного обґрунтування є нечисленними. Нині співіснують різноманітні й досить суперечливі точки зору на природу та сутність часу віртуальної реальності,

концептуальні протиріччя у його розумінні, що створює ситуацію невизначеності, яка ускладнює вивчення й усвідомлення цього феномену.

**Метою статті** є спроба філософського осмислення темпоральних характеристик віртуальної реальності.

**Виклад основного матеріалу.** Час – найбільш дивний і невловимий феномен, але в аспекті життя людини використовується для задоволення її потреб і одночасно, як зазначає Й. Масуда, «час сам творить цінності». У певному значенні цінність часу є конгеніальною (спорідненою) до цінності самого життя. Немає життя поза часом, але час визначає межі життя. «Цінність часу виражає собою вищий рівень людського життя, – зазначає Й. Масуда. – Вона вища, ніж матеріальні цінності, які є базисними економічними цінностями економічної активності. Це відбувається тому, що цінність часу кореспондується із задоволенням гуманістичних та інтелектуальних запитів, тоді як матеріальні цінності кореспондуються із задоволенням фізіологічних потреб... Зростання продуктивної сили пізнавальної інформації – це єдиний мотивуючий чинник, який безпосередньо прославляє цінність часу» [2, с. 74]. З розвитком комп'ютеризації, на думку цього японського вченого, відбувається поступовий перехід від домінування матеріального виробництва до пріоритету синергійної, або інформаційної, економіки, продукція якої і задовольнятиме потреби в часі як духовному феномені.

В історії філософії виокремлюємо дві протилежні точки зору щодо часу. Згідно із першою час тлумачиться як тривалість (Р. Декарт, Б. Спіноза, І. Ньютон). З іншої точки зору час розглядається як закон зміни явищ (Геракліт, Арістотель, Г. Лейбніц). Поряд із цим в історії філософії мають місце окремі несистематичні спроби синтетичного розгляду часу, коли увага зосереджується на топологічних і метричних його властивостях і підкреслюється методологічна важливість такого підходу.

Стисло звертаючись до історичної ретроспективи досліджуваної категорії, зазначимо, що в середньовіччі час мав «подієвий» характер (день і ніч, свята та будні). Поява годинникового механізму та суспільні зміни, що паралельно відбувалися, перетворили кількісний вимір часу на необхідність. Саме тоді у буржуазії й виникла нагальна потреба у «більш точному вимірі часу, від якого залежить ... прибуток» [3, с. 55]. Таким чином, час стає прерогативою можно-

владців, він починає секуляризуватися й раціоналізуватися. Однак таке розуміння часу ще не належить до промислової епохи – залишається зв'язок між часом та «природними» біологічними ритмами. Проте невдовзі система буржуазного виробництва, що історично перемогла, перетворює час на економічний ресурс, який підпорядковується налагодженому механічному ритму машин, що працюють і виробляють товар.

Майбутня епоха, як вважає М. Кастельс, здатна перетворити сприйняття часу: «Лінійний, незворотній, передбачуваний час подрібнюється на шматки в мережевому суспільстві» [4, с. 402]. Інформаційне суспільство пропонує нову концепцію темпоральності – *позачасовий час*. Це означає, що за змінами у вимірюванні часу виникають і можливості управління ним. Вони є дійсно необхідними для того, щоб реально створити «свободу капіталу від часу і позбавлення культури від годин» [4, с. 403]. Звільнення глобального суспільства від неминучої часової залежності закономірно прискорюється «новими інформаційними технологіями», які «вбудовані у структуру мережевого суспільства» [4, с. 403].

Розглядаючи час як порядок і міру існування віртуальної реальності, будемо пов'язувати якісну характеристику часових відносин зі структурою та змістом, а кількісну – із тривалістю часу віртуальної реальності.

Звернемося до топологічних властивостей часу віртуальної реальності. Сьогодні дедалі більше дослідників вважають, що шлях до адекватного опису систем інформаційного плану лежить через побудову теорії процесів із пам'яттю, де відкривається сфера явищ, у яких роль пам'яті є надзвичайно великою. Так, пам'ять про минуле, за своєю суттю, є іманентно властивою віртуальним процесам. Л. Шелепін та його однодумці в низці наукових досліджень зазначають: віртуальна реальність виступає як особливий інший світ, включений у реальний і здатний жити «самостійним життям» як «відбиток» [5; 6]. У створенні часової упорядкованості віртуальної реальності мають величезне значення події та образи минулого, до яких завжди можна повернутися.

Якщо фізичний час є односпрямованим і плине від минулого через сьогодні до майбутнього, то віртуальний час є різноспрямованим. У віртуальній реальності очевидними є петлі, інверсія часу, завжди є можливість перезавантаження, тут можна багато чого переграти й

почати заново. Знакову ситуацію можна прорепетирувати, пройти «начорно», а потім, не поспішаючи, прожити її «набіло». Віртуальна реальність надає можливість померти «не зовсім»: смерть, а потім нове народження можна переживати незліченну кількість разів.

Фізичний час, який тече в одному напрямку, завдяки односпрямованості задається одним параметром, тобто його одномірність зумовлена властивістю односпрямованості часу. Властивість різноспрямованості часу віртуальної реальності тягне за собою властивість багатомірності, тобто час задається вже безліччю параметрів.

Навколишній світ стає дуже насиченим та інформативним. Комп'ютери ще досить тривалий час не зможуть відтворювати цей інформаційний потік у реальному масштабі часу. Виявляється, віртуальний досвід і не вимагає такого ретельного опрацювання, «щільності інформації» фізичної реальності. У цьому випадку реалізм полягає одночасно й у фізіологічних вимогах, й у когнітивній інтерпретації [7].

Час віртуальної реальності можна зупинити, за рахунок інверсії він втрачає свою безвихідну незворотність, його різні пласти перетинаються, зливаються. У віртуальній реальності допускається зворотний рух елементів, людині гарантується можливість у будь-який момент, починаючи з будь-якого елемента, із твердою впевненістю, що до нього можна буде повернутися, пограти у своє народження і смерть.

До якісних особливостей часу віртуальної реальності слід віднести також наявність певних часових циклів (ритмів). Фрактальний принцип, що лежить в основі віртуальної реальності, задає ритмічне повторення однієї структури, її безперервну зміну відповідно до заданого алгоритму. Віртуальна реальність постає як процес зі зворотним зв'язком, у якому знову й знову виконується одна і та сама операція, а результат однієї ітерації стає початковим значенням для наступного циклу [7–10].

Ж. Бодріяр взагалі веде мову про кінець часу, по той бік якого – віртуальна реальність («горизонт запрограмованої реальності»), де соціальні функції людини поступово стають марними, а історія людства перетворюється на фарс [11].

Структура віртуального простору, його ризоморфна організація [1] визначає дискретність

часу віртуальної реальності. Для ризоми може бути застосоване поняття «незначний розрив», вона може бути розірвана у будь-якому місці, більше того, місце розриву є місцем її нового зростання. Дискретність указує на розділеність, неповноту будь-яких сприйнятих фрагментів реальності, але одночасно й на їхнє виявлення, множинну цілісність.

На окрему увагу заслуговує розгляд тривалості часу віртуальної реальності, безпосереднє переживання якої визначається його сприйняттям людиною. Про «ефект втрати часу» зануреного у віртуальний світ користувача йдеться у багатьох психологічних дослідженнях, що свідчить про особливості сприйняття людиною часу у віртуальній реальності.

Власне тривалість часу віртуальної реальності не може бути зафіксована в чистому вигляді, бути опредмеченою мисленням людини, яке оперує просторовими образами. Тривалістю часу віртуальної реальності є невліва мить здійснення буття суцього, яке виявляється лише там, де відбувається саморозкриття цього буття, тобто – в існуванні людини, зануреної у віртуальну реальність. На наш погляд, серед багатьох праць, присвячених онтології віртуальної реальності, варто особливо виокремити статтю С. Хоружого «Рід або недорід? Нотатки до онтології віртуальності» [12]. На думку дослідника, віртуальна реальність органічно вписується в концепцію онтологічного енергетизму. Вона виступає для нього як буття, яке є «недовтіленим», «недонародженим». Розглядаючи тривалість як метричну властивість часу, С. Хоружий підкреслює, що це – визначальний предикат наявності, стійкого перебування, присутності. На думку вченого, події віртуальної реальності характеризуються деяким частковим або «недовтіленим» існуванням, недостатністю, відсутністю певних сутнісних характеристик явищ звичайної емпіричної реальності: «Їм властиве неповне існування, яке не досягає стійкої наявності та присутності» [12, с. 54]. При цьому С. Хоружий зазначає, що у віртуальній події «темпоральність конститується як “суб-час”, або “недо-час”, у якому відсутні або якісь із первинних елементів усвідомлення часу, або якісь із моментів акту зв'язування цих елементів у безперервну тривалість (або й те, й інше)» [12, с. 55].

Вважаємо непересічно значущим той факт, що події віртуальної реальності не мають чіткої оформленості. За висловом С. Хоружого, у них просто не було часу сформуватися. Події не

можуть мати зв'язків із формою лише тоді, коли вони не мають тривалості. У протилежному випадку неминуче виникають і форма, й інші елементи об'єктивної реальності. Під виразом «події не мають тривалості» мається на увазі те, що вони мають нескінченно малу тривалість, тобто є миттєвими, відбуваються упродовж нескінченно короткого відтинку часу, що не можна порівнювати зі звичайною, кінцевою довжиною, яку має будь-який інтервал на осі реального часу. Нескінченно малі проміжки часу віртуальної події не зливаються, не включаються у часовий порядок звичайно триваючого часу, породжуючи сукупність незв'язаних і непротяжних часових елементів і утворюючи новий тип часового порядку. Виявлення феномену подій, які не мають тривалості, а характеризуються лише певною енергією, зумовлює постановку питання про взаємозв'язок і співвідношення часу й енергії та започатковує у сучасній філософії новий дискурс. Разом із тим у філософії такі явища вже були схарактеризовані. Зокрема, С. Хоружий зауважує, що найближчими до його концепції є ідеї пізнього М. Гайдеггера, який у праці «Буття і час» [13] пише про події, позбавлені тривалості стійкого перебування.

Розуміння нових інтенцій фундаментальної онтології М. Гайдеггера є завданням дуже складним, обтяженим своєрідністю його текстів, у яких мислитель, підкреслюючи багатозначність слів, звертається до їхнього прихованого змісту, що неминуче породжує труднощі перекладу. Щодо сутності часу, то М. Гайдеггер у зазначеній роботі підкреслює, що власне час об'єднує дійсне, здійснене і майбутнє. Тут важливо зауважити, що для цього вченого людське існування – свого роду «місце», де буття розкриває свою сутність. Однак при цьому не мається на увазі будь-яке положення в просторі, а стверджується екзистенція людини зовні себе, відкритість її буття. У першу чергу М. Гайдеггер пропонує розуміти буття людини як деяку присутність (*Dasein*). У своїй темпоральності *Dasein*, розкриваючи себе з майбутнього, виявляє своє минуле, актуалізується в сьогоденні. Здійснене, теперішнє та майбутнє не є послідовними, а співіснують тільки «одночасно», складаючи три виміри часу. На підтвердження цього М. Гайдеггер зазначає, що єдність трьох вимірів базується на грі кожного на користь іншого. Ця взаємна гра виявляється через особливу протяжність, яка розігрується у свій час, тобто ніби четвертим виміром – не тільки ніби, а й по суті справи [13].

Час дозволяє людині бути присутньою у бутті та відігравати в ньому певну роль, при цьому він у вигляді суцього є наявним сам по собі, незалежно від індивіда, об'єктивно. М. Гайдеггер підкреслює, що саме час дозволяє людині торкнутися певної частини цього буття через присутність. І навпаки, якщо виключити час, то виключається і присутність, тобто можливість людини брати участь у бутті. Отже, загальна тематична лінія праці М. Гайдеггера «Буття і час» уможливорює розуміння часу як трансцендентальної умови розкриття буття як такого.

Для подальшого прояснення феномену віртуальної реальності в контексті сучасного розуміння просторово-часового континууму звернемося до творчості Ж. Дерріда, який у своєму доробку часто апелює до М. Гайдеггера. У концептуальному просторі філософії постмодерну конститується поняття «метафізика відсутності», котре фіксує парадигмальну установку відмови від інтерпретації буття як наявного з орієнтацією на представлення його як «нон-фінальної процесуальності», що призводить до «перевідкриття» часу. Ж. Дерріда наголошує, що привілейоване становище теперішнього моменту часу та виняткова роль свідомості у забезпеченні присутності світу є двома основними тезами, на яких базується метафізика присутності.

Ж. Дерріда своїм завданням вважає здійснення деконструкції цих тез. Він вважає, що концепція часу М. Гайдеггера зберігає у собі всі основні протиріччя, які існують у західній філософії та зафіксовані ще свого часу Арістотелем. Як зауважує Ж. Дерріда, Арістотель намагається відповісти на два питання: про належність часу до буття і про природу часу. На переконання Ж. Дерріда, обидва ці питання не мають однозначних відповідей і навіть є нерозв'язними апоріями. Щодо належності часу до буття, то вчений висловлює таку думку: те, що є буттям, є і не може не бути, а поточний і змінюваний час являє собою поєднання буття й небуття [14].

У своїх працях Ж. Дерріда виокремлює культурну матрицю опозицій: «буття – небуття», «річ – знак», «присутність – відсутність», «реальність – образ». Установка Ж. Дерріда полягає не стільки у взаємному запереченні таких полярностей, скільки в утвердженні неможливості їх існування в часі одне без одного, в утвердженні взаємодії як принципу нескінченної гри.

У концепції Ж. Дерріда в контексті розуміння просторово-часового континууму істотну роль відіграє поняття «слід», представлений як знак, що є значущим не сам по собі, а тільки як референт іншого знака, який він позначає й заміщає. Слід виявляється тим, що «непоправно втрачається, але в самій своїй втраті ховається, зберігається, береться до уваги й затримується поза формою присутності» [15, с. 148]. Поняття «слід» виявляється нерозривно пов'язаним із феноменом «перевідкриття» часу, оскільки стверджує темпоральність, де дійсність уже не мислиться як остання інстанція. Темпоральність урахує «минуле», яке ніколи не існувало і ніколи вже не стане дійсним, і «майбутнє», яке ніколи не буде реалізованим і репродукованим у формі теперішнього. У здатності сліду замінювати попередні сліди полягає можливість одночасного трансцендентального й іманентного синтезу часу: моменти «тепер» складаються в лінію часу, але не є нескінченним повторенням, оскільки не просто змінюють, а зумовлюють одне одного.

Основна ідея часу Ж. Дерріда полягає в тому, що все у людському світі присутності відбувається в межах горизонтів сигніфікації – фіксації значень (понять) за допомогою символічних засобів. Час представлено як ім'я, яке підлягає заміщенню моментів «тепер» у грі відмінностей, а експериментальним корелятом часу є ті значення, які його пронизують. Світ людської присутності має сенс і часовий ритм, уявляється як безперервне смислоозначення.

Такий підхід Ж. Дерріда до розуміння й інтерпретації темпоральних феноменів багато в чому схожий зі сферою віртуального різноманіття, що описано Ж. Дельозом (*Gilles Deleuze*), у концепції якого слід стає симулякром присутності, ілюзією, що не має права претендувати на справжню репрезентацію. Стирання часом слідів буття, точніше, перебіг часу, виражений у процедурі витіснення, ніби утримує ці сліди, фіксуючи їх у просторі віртуальної реальності. Ж. Дельоз бере за основу твердження, що протиставлення копії та оригіналу більше не має сенсу, оскільки поняття автентичності втрачається у запаморочливій безодні симулякрів. На думку Ж. Дельоза, симулякр як образ позбавлений подібності та проявляє свою сутність у вічній зміні, знаходячи при цьому особливу життєву силу [16–18].

Не менш цікавим є тлумачення феномену, що розглядається, Ж. Бодріаром. Вважаючи утопічним основний принцип репрезентації, завдяки

якому стверджується еквівалентність знака й реальності, Ж. Бодріяр переконаний, що симулякр, окрім своєї власної реальності, не співвідноситься із жодною іншою. Якщо функція знака полягає у відображенні дійсності, символу в її поданні, то симулякр з'являється там, де закінчується подібність, і шукати у зв'язку з цим будь-яку відповідність реальності не має сенсу [19–21]. Сприйняття часу в такому випадку кардинально змінюється щодо його класичного розуміння.

Отже, сучасне світобачення, ініційоване новітніми інформаційними технологіями, визнається парадигмою, що отримала назву *постнекласичної*. У рамках постнекласичного типу наукової раціональності реальність виявляється представленою не стільки лінійно й виразно, скільки нелінійно та синергійно, а сприйняття цієї дійсності виявляється таким, що відповідає цій синергійності. Відповідно змінюється й мислення людини, воно на кшталт міфологічного мислення набуває великої образності, включає в себе неоднозначність, метафоричність.

Сучасні процеси призводять до зміни реальності, у якій перебуває людина. Врешті, ця реальність уже стає віртуальною: образно-особистісною та метафоричною, веде людину іншим витком спіралі розвитку, одночасно повертаючи її в царину архетипів і символів.

У віртуальній реальності поступово зникають просторові та часові розмежування, стираються міждержавні кордони, пропагуються нові цінності, моделі поведінки, світоглядні стереотипи. Феномен віртуалізації просторово-часового континууму, в якому існують людина та суспільство, характеризує принципово новий тип символічного існування людини, соціуму, культури.

Віртуальний світ, створений новітніми інформаційними технологіями, включає людину у процес сприйняття цілком і відразу. Виникає багатоликість створюваного віртуального світу, нескінченне павутиння ходів користувача інформаційно-комунікаційних засобів. Залежно від ситуації один і той же контекст може розглядатися під різними кутами зору, і це вже накладає певний відбиток на віртуальний потік, що створюється. Відповідно нові ситуації й контексти, з якими стикається індивід, блукаючи у безкрайньому просторі мережі віртуального світу, вимагають від користувача мережі щоразу іншої поведінки.

Віртуальному простору притаманні зміщення реальності, наслідком чого постає зміщення полюсів того, що означається, і того, що означає. Останнє, у свою чергу, призводить до того, що весь зміст реальності переводиться у площину видовищного, а сама реальність втрачає основу, і в ній відбувається нейтралізація смислу. Актуалізація віртуального як форма трансгресії може сприяти збагаченню сфер свідомості та діяльності особистості, розширенню її життєвого світу і життєвих можливостей. Але актуалізація віртуальної складової життєвого простору й часу може бути й деструктивною для особистості, оскільки містить загрозу нічим не обмеженої, демонічної творчості, яка може знищити як особистість, так і суще [22, с. 177].

Поверхневість та площинність як визначальні характеристики дигітал-континууму мережевої комунікації [1] призводять до того, що цінність інформаційної діяльності визначається фактом присутності інформації, інформаційного продукту в полі зору індивіда; ризомність мережевих комунікацій на поверхні його інформаційного поля поглинає глибину. «Тому, – як справедливо зазначає І. Сілютіна, – у щільному сплетінні ризомних з'єднань для інформаційного продукту надзвичайно важливим є модус “теперішнього”. Минуле й майбутнє для інформації та інформаційного продукту в соціальних мережах існують тільки як потенція. Постійний потік нової інформації зносить із поверхні інформаційної атенції старий. Після нього можуть залишитися гіпертекстові сліди: посилення, теги, мітки, за якими може рухатися індивід, як за ниткою Аріадни. Але в наш час для пересічного індивіда це може бути свого роду подвигом, оскільки потребує докладання вольових зусиль» [23, с. 172].

У результаті маємо той факт, що дигітал-континуум мережевого суспільства має всі ознаки гіперреальності. Ж. Бодріяр, який ввів у обіг це поняття, у своїх роботах вказував, що реальність у процесі розвитку суспільства споживання замінюється гіперреальністю в процесі симуляції дійсності й супроводжується заміною реальності симулякрами – знаками реальності й утратою почуття реальності [20].

Ще раз наголосимо: віртуальна реальність є існуванням, яке важко піддається опису засобами класичної та некласичної філософії. Постмодернізм, спрямовуючи філософську рефлексію до сфери нон-фінального становлення і смислозначення, дає необхідний категоріаль-

ний апарат, що дозволяє аналізувати віртуальну реальність як особливий горизонт буття. Орієнтація філософського дискурсу на буття–становлення дозволяє експлікувати подібні об'єкти і приводить до «перевідкриття» часу. Темпоральність світу стає методологічною основою розкриття сутності часу віртуальної реальності. Віртуальні об'єкти, існуючи в сьогоденні, перевершують його в абсолютній пам'яті. Однак такий синтез часу не може ґрунтуватися на достатніх підставах, тому віртуальна реальність постає як нестача реальності й «недорід буття». Нелінійний підхід до розуміння часу визначає «віртуальне» як необхідний елемент реальності, воно постає як додатковий вимір, що завжди співіснує з реальними об'єктами.

## ВИСНОВОК

З огляду на викладене вище зазначимо, що час, як і простір, у цілому сьогодні значно трансформувалася. Віртуалізація життєвого часу людини та суспільства характеризує принципово новий тип символічного існування людини, соціуму, культури. Миттєве подолання відстані за допомогою наднових телекомунікацій і надшвидкісних транспортних засобів дає можливість представникам суспільства (окремим індивідам та організаціям) комунікувати без просторового зближення, що включає їх у пластичні багатопростірні структури – мережі взаємодії.

Час багато в чому знищується миттєвим зв'язком між комп'ютерами, відтак важелі суспільного життя, які були ефективними ще кілька років тому, сьогодні не діють. Зміни часових меж, поява позачасових понять в інформаційну епоху пов'язані також із новітніми репродуктивними технологіями людського організму.

Усі ці явища можна розцінювати як віртуалізаційні деформації сутності просторово-часового континууму в інформаційну епоху та кардинальні трансформації його розуміння.

Надмірна актуалізація віртуальної складової життєвого часу загрожує особистості деструктивністю, оскільки для людини втрачається значущість реальності як основи, відбувається нейтралізація смислу і, як наслідок, «втрата часу». Така ситуація актуалізує та робить пріоритетними наукові дослідження у системі «людина – просторово-часовий континуум».

## Список використаних джерел

1. Дзьобань О.П. Сучасний віртуальний простір: конгеніальність віртуальності й міфу // Стратегічні пріоритети. Серія «Філософія». – 2017. – № 3. – С. 163–170.
2. Masuda Y. *Information Society as Postindustrial Society*. – Wash., 1983. – 234 p.
3. Ле Гофф Ж. Другое Средневековье: Время, труд и культура Запада ; пер. с фр. С.В. Чистяковой и Н.В. Шевченко ; под ред. В.А. Бабинцева. – Екатеринбург : Изд-во Ур. ун-та, 2000. – 326 с.
4. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура ; пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. – Москва : ВШЭ, 2000. – 606 с.
5. Шелепин Л.А. Виртуальный мир как реализация немарковских процессов // Концепция виртуальных миров и научное познание. – Санкт-Петербург, 2000. – С. 154–170.
6. Азроянц Э.А., Харитонов А.С., Шелепин Л.А. Немарковские процессы как новая парадигма // Вопр. философии. – 1999. – № 7. – С. 94–104.
7. Дзьобань О.П., Жданенко С.Б. Віртуальна реальність: метафізичний сенс // Вісник Нац. юрид. акад. України ім. Я. Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. – Харків : Право, 2012. – Вип. 2 (12). – С. 97–104.
8. Дзьобань О.П., Мелякова Ю.В. Раціональні засади віртуальної реальності // Політологічний вісник : зб. наук праць. – К. : «ІНТАС», 2012. – Вип. 59. – С. 8–15.
9. Дзьобань О.П., Жданенко С.Б. Віртуальні комунікації: роль і місце у сучасному світі // Правова інформатика. – 2015. – № 2 (46). – С. 9–16.
10. Дзьобань О.П., Соснін О.В. Віртуальна реальність суспільства постмодерну як соціокультурне тло соціалізації «людини інформаційної» // Гуманітарний вісник Запорізької держ. інженерної акад. : зб. наук. праць. – Запоріжжя : Видавництво ЗДІА. – 2017. – Вип. 69 (1). – С. 69–76.
11. Бодрийяр Ж. В Тени Тысячелетия, или Приостановка Года [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrill/ shmill.html>
12. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопр. философии. – 1997. – № 6. – С. 53–68.
13. Хайдеггер М. Бытие и время ; пер. с нем. В.В. Библихина. – М. : Акад. проект, 2015. – 447 с.
14. Деррида Ж. Диссеминация ; пер. с фр. Д. Кралечкина. – Екатеринбург : У-Фактория, 2007. – 605 с.
15. Деррида Ж. *Difference* ; пер. с фр. Е.Н. Гурко // Тексты деконструкции. – Томск : Изд-во «Водолей», 1999. – С. 124–158.
16. Делез Ж. Кино: Кино 1. Образ-движение. Кино 2. Образ-время. – М. : Ад Маргинем, 2005. – 622 с.
17. Делез Ж. Логика смысла ; пер. с фр. – М. : Раритет ; Екатеринбург : Деловая книга, 1998. – 472 с.
18. Делез Ж. Различие и повторение ; пер. с фр. Н.Б. Маньковской и Э.П. Юровской. – СПб. : Петрополис, 1998. – 384 с.
19. Бодрийяр Ж. Система вещей ; пер. с фр. – М. : Рудомино, 1995. – 168 с.
20. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции ; пер. с фр. А. Качалова. – М. : ПОСТУМ, 2016. – 238 с.
21. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть ; пер. с фр. С.Н. Зенкина. – 5-е изд. – М. : Добросвет : «Изд-во КДУ», 2013. – 386 с.
22. Ігнатко В. Ціннісні пріоритети життєвого простору людини індустріальної та постіндустріальної епохи // Гілея : наук. вісник / гол. ред. В.М. Вашкевич. – К. : Гілея, 2016. – Вип. 111 (8). – С. 175–179.
23. Сілотіна І.М. Інформаційна діяльність в мереженому суспільстві // Гілея : наук. вісник / гол. ред. В.М. Вашкевич. – К. : Гілея, 2017. – Вип. 120 (5). – С. 170–173.

## References

1. Dzoban, O.P. (2017). Suchasnyi virtualnyi prostir: konhenialnist virtualnosti i mifu [Modern virtual space: the congeniality of virtuality and myth]. *Stratehichni priorytety – Strategic Priorities*, 3, 163–170 [in Ukrainian].
2. Masuda, Y. (1983). *Information Society as Postindustrial Society*. Washington [in English].
3. Le Goff, Zh. (2000). *Drugoe Srednevekovie: Vremia, trud i kultura Zapada [Other Middle Ages: Time, Labor and Culture of the West]*. Ekaterinburg: Izd-vo Ur. un-ta [in Russian].
4. Kastels, M. (2000). *Informatsionnaia epokha: Ekonomika, obshchestvo i kultura [Information Age: Economics, Society and Culture]*. Moscow: VShE [in Russian].



5. Shelepin, L.A. (2000). Virtualnyi mir kak realizatsiia nemarkovskih protsessov [Virtual world as a realization of non-Markov processes]. In: *Kontseptsiiia virtualnyh mirov i nauchnoe poznanie – The concept of virtual worlds and scientific knowledge*, pp. 154–170. S.-Petersburg [in Russian].
6. Azroyants, E.A., Haritonov, A.S., & Shelepin, L.A. (1999). Nemarkovskie protsessy kak novaia paradigma [Nemarkov's processes as a new paradigm]. *Voprosy filosofii – Questions of Philosophy*, 7, 94–104 [in Russian].
7. Dzoban, O.P., & Zhdanenko, S.B. (2012). Virtualna realnist: metafizychnyi sens [Virtual reality: metaphysical meaning]. *Visnyk Natsionalnoi yurydychnoi akademii Ukrainy imeni Yaroslava Mudroho – Bulletin of the Yaroslav Mudryi National Law Academy*, 2 (12), 97–104. Kharkiv: Pravo [in Ukrainian].
8. Dzoban, O.P., & Meliakova, Yu.V. (2012). Ratsionalni zasady virtualnoi realnosti [Rational principles of virtual reality]. *Politolohichniy visnyk – Political Science Bulletin*, 59, 8–15. Kyiv: INTAS [in Ukrainian].
9. Dzoban, O.P., & Zhdanenko, S.B. (2015). Virtualni komunikatsii: rol i mistse u suchasnomu sviti [Virtual Communications: The Role and Place in the Modern World]. *Pravova informatyka – Legal Informatics*, 2 (46), 9–16 [in Ukrainian].
10. Dzoban, O.P., & Sosnin, O.V. (2017). Virtualna realnist suspilstva postmodernu yak sotsiokulturne tlo sotsializatsii «liudyny informatsiinoi» [The virtual reality of postmodern society as a socio-cultural background to the socialization of “human information”]. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii – Humanities Bulletin of Zaporizhzhie State Engineering Academy*, 69 (1), 69–76. Zaporizhzhia: «Vydavnytstvo ZDIA» [in Ukrainian].
11. Baudrillard, J. V teni tysiacheletia, ili Priostanovka goda [In the Shadow of the Millennium, or the Suspension of the Year]. (n.d.). *anthropology.ru*. Retrieved from <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrillard/shmill.html> [in Russian].
12. Horuzhyi, S.S. (1977). Rod ili nedorod? Zаметki k ontologii virtualnosti [A kind or a nedorod? Notes on the ontology of virtuality]. *Voprosy filosofii – Questions of Philosophy*, 6, 53–68 [in Russian].
13. Haidegger, M. (2015). *Bytie i vremia [Being and Time]*. Moscow: Akad. proekt [in Russian].
14. Derrida, J. (2015). *Disseminatsiia*. Ekaterinburg: U-Faktoriia [in Russian].
15. Derrida, J. (1999). Difference. In: *Teksty dekonstruktsii – Deconstruction texts*, pp. 124–158. Tomsk: Izdatelstvo «Vodoley» [in Russian].
16. Deleuze, G. (2005). *Kino: Kino 1. Obraz-dvizhenie. Kino 2. Obraz-vremia [Cinema: Cinema 1. Image-movement. Cinema 2. Image-time]*. Moscow: Ad Marginem [in Russian].
17. Deleuze, G. (1998). *Logika smysla [The Logic of Meaning]*. Moscow: Raritet; Ekaterinburg: Delovaia kniga [in Russian].
18. Deleuze, G. (1998). *Razlichie i povtorenie [Difference and Repetition]*. S.-Petersburg: Petropolis [in Russian].
19. Baudrillard, J. (1995). *Sistema veschey [The System of Things]*. Moscow: Rudomino [in Russian].
20. Baudrillard, J. (2016). *Simuliakry i simuliatsii [Simulacrum and Simulations]*. Moscow: POSTUM [in Russian].
21. Baudrillard, J. (2013). *Simvolicheskii obmen i smert [Symbolic Exchange and Death]*. Moscow: Dobrosvet [in Russian].
22. Ihnatko, V. (2016). Tsinnisni priorytety zhyttievoho prostoru liudyny industrialnoi ta postindustrialnoi epokhy [Valuable priorities of the human space of the industrial and post-industrial era]. *Hileia – Gilea*, 111 (8), 175–179. Kyiv: Hileia [in Ukrainian].
23. Siliutina, I.M. (2017). Informatsiina diialnist v merezhenomu suspilstvi [Information activities in a networked society]. *Hileia – Gilea*, 120 (5), 170–173. Kyiv: Hileia [in Ukrainian].