

УДК: 82-343

МІФ ЯК СИНКРЕТИЧНА ФОРМА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Калашнік О.В. (м. Хмельницький)

Анотації

У статті розглядаються соціокультурні аспекти явища віртуальної реальності та його первісної об'єктивації - міфу. Окреслюється коло значень понять "міф", "віртуальний" та "віртуальна реальність" у сучасному науковому знанні, аналізуються роль міфу як форми віртуальної реальності у соціумі та шляхи конструювання міфологічного простору засобами віртуальної реальності.

The article deals with social cultural aspects of virtuality and the myth as it's primal form. The range of meanings of such concepts as "myth", "virtual" and "virtual reality" in modern science is outlined. The author suggests analysis of role of myth in society as form of virtual reality and the ways of constructing modern mythological field by means of virtual reality.

Ключові слова

МІФ, МІФОЛОГІЧНА СВІДОМІСТЬ, ВІРТУАЛЬНІСТЬ, ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ, СИМУЛЯКР

Вступ

Реалії початку нового тисячоліття, протиріччя та багатоплановість різноманітних соціальних та технічних процесів зробили надзвичайно актуальним теоретичне осмислення спрямованості змін, яких зазнає сучасна цивілізація. Ці зміни прискорюють перегляд та руйнування теоретичних уявлень про реальність, про світ в цілому, його онтологічні підґрунтя, які до цього часу здавалися непорушними і єдино вірними. За таких умов необхідним стає критичний перегляд та коригування ряду теоретичних положень в попередніх філософських концепціях, а також створення нових парадигм, які б враховували усі накопичені науково-технічні досягнення та більш адекватно відображали реальні процеси сучасності.

В контексті розв'язання цих завдань плідною видається дослідження постнекласичного бачення поліонтологічності світу, пов'язаного із феноменом віртуальної реальності, та однієї із найдавніших її форм, втіленій у міфологічному сприйнятті. Бум зацікавлення віртуальністю виник на межі ХХ-ХХІ століть переважно

завдяки створенню сучасних інформаційних та телекомунікаційних технологій. Однак слід мати на увазі, що не успіхи комп'ютерних технологій породили це явище, вони лише заново «відкрили» його, повернули до нього увагу науковців.

Неодноразові спроби осмислити концепт віртуальності з філософських позицій привели до створення віртуалістики. Найчастіше віртуальна реальність розглядається в рамках постнекласичної парадигми, яка визначає своїм пріоритетом нелінійність, нестабільність, поліваріантність та поліонтологічність як невід'ємні характеристики буття.

В площині культури віртуальна реальність об'єктивується у міфі, мистецтві (особливо у художній літературі), комп'ютерній віртуальній реальності. Міф є семантичним полем, на якому людина зустрічається з реальністю. Сама структура людської особистості вибудована на міфі - звідси виняткова значимість цього феномена. Міф слугує інструментом семантичного моделювання навколишнього світу і водночас способом самоідентифікації суб'єкта, рефлексії. Вийшовши за межі видової біологічної зумовленості, людина опиняється перед необхідністю багатofакторного вибору в космосі культури, що конструюється нею самою. «Щоб жити у світі, - пише Мірча Еліаде, - необхідно його створити, але ніякий світ не може народитися в хаосі» [11]. Вирішуючи це завдання, людина створила міф - образ теперішньої реальності, але реальності сакральної. При всій своїй гаданій фантастичності міфи слугували практично надійними «моделями будь-якої реальності» [4]. У підсумку серед всіх людських потреб саме міф відіграє пріоритетну роль. Віртуальність міфу дає людині виняткову можливість відчувати причетність до подій космічного масштабу, найнеймовірніші ірраціональні події починають сприйматися як реальність.

Мета статті: проаналізувати соціокультурні аспекти феномена віртуальної реальності та його первісної об'єктивації - міфу. Досягнення поставленої мети потребує виконання таких завдань: простежити етимологію поняття «віртуальність» як філософського терміну; окреслити коло значень понять «міф», «віртуальний» та «віртуальна реальність» у сучасному науковому знанні; висвітлити роль міфу як форми віртуальної реальності у соціумі. Об'єктом дослідження виступає сучасний міф як форма віртуальної реальності. Предметом дослідження є соціокультурний вимір міфу в контексті віртуальної реальності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Міф та міфологічний світогляд стали об'єктом досліджень багатьох зарубіжних та вітчизняних вчених, серед яких Ф.В.Шеллінг, А.Кун, М.Мюллер, В.Шварц, Ф.Ніцше, Е.Ленг, Г.Спенсер, Е.Тейлор, Дж.Фрейзер, Б.Малиновський, М.Еліаде, З.Фрейд, К.Юнг, Е.Дюркгейм, Л.Леві-Брюль, Е.Кассіер, С.Лангер, Р.Барт, К.Леві-Стросс, Г.Гадамер,

О.Ф.Лосєв, Т. Адорно, Г. Маркузе, Е. Фромм та Ю. Габермас і на даний час сформувалася низка концепцій тлумачення міфу та міфологічного світогляду.

Оскільки міф в даній статті розглядається у соціокультурному вимірі віртуальної реальності, як продукту культури, важливим є погляд на проблему з позицій зв'язку міфу та мистецтва, зокрема художньої літератури, ще однієї форми об'єктивації віртуальності. Роль міфу в розвитку літератури, поетичну та естетичну логіку міфу, лінгвістичні аспекти міфологічності розглядали О.О.Потебня, Е.М.Мелетинський, Я.Е.Голосовкер М.В.Ліфшиц та О.М. Фрейдєнберг.

Віртуальна реальність у сучасному філософському знанні досліджується в декількох площинах. З одного боку, вона розглядається як концептуалізація сучасного рівня розвитку інформаційної техніки і технологій, які дозволяють відкривати і створювати нові виміри культури і суспільства. Існують певні теоретичні здобутки щодо даної проблематики в ракурсі соціальних трансформацій. Російськими та українськими дослідниками соціальні та соціально-філософські аспекти віртуалізації суспільства розглядаються переважно на засадах концепцій симуляції Ж. Дельоза та Ж. Бодрійєра. З іншого боку, проблему віртуальної реальності розглядають як розвиток ідеї множинних (можливих) світів та споконвічної невизначеності і відносності "реального" світу. У межах даного вектора досліджуються проблеми віртуальних світів у модальній логіці, множинних світів у квантовій механіці та у космології, віртуальної реальності та віртуальних світів як світів знання в епістемології (М. Опенков). Крім того, віртуальну реальність розглядають як змінені стани свідомості. (М. Носов). С. Хоружий вперше підіймає питання про мову опису феномена віртуальної реальності і обґрунтовує можливість осягнення останньої в межах енергійного (дієслівного) дискурсу. У постмодерністській філософії проблема віртуальної реальності не артикульована спеціально, але включена у дослідження процесуальності множинного середовища (перш за все, мовного), що втратило зв'язок з буттям; і у критичне осягнення сучасних соціальних трансформацій (Ж. Бодрійєр, П. Вірілію, Ж. Дельоз).

Обговорення проблеми

Термін «віртуальний» походить від поняття «virtus», що використовувалося в середньовічній християнській філософії для позначення актуальної діючої сили. За допомогою цієї категорії схоласти намагалися відповістити на запитання: як абсолютні сутності реалізуються в тимчасових, окремих подіях. Фома Аквінський за допомогою поняття віртуальності вирішував одну із ключових проблем середньовічної філософії - яким чином співіснують реальності різного рівня, наприклад, душа мисляча, душа тваринна, душа рослинна [8]. Дунс Скотт використав цю категорію у своїй Міф як синкретична форма віртуальної реальності

концепції реальності, виходячи з якої речі містять у собі різні емпіричні якості не формально (начебто річ існувала окремо від емпіричних спостережень), але віртуально, тим самим він намагався перебороти прірву між формально єдиною реальністю, передбачуваною нашими концептуальними очікуваннями й нашим невпорядковано різноманітним досвідом [14]. Не заглиблюючись у специфіку середньовічної схоластики, можна сказати, що термін «віртуальний» використовувався тоді для концептуалізації подій, що існують тимчасово й у частковій формі, а також для пояснення зв'язку загальної абсолютної сутності з активністю одиничних предметів. Потім інтерес до проблематики подібного роду згас, і «віртуальність», не одержавши концептуального статусу, надовго випадає з області розгляду філософії. Пізніше термін «віртуальний» використовують фізики. Він починає застосовуватися для позначення уявних елементарних об'єктів, так званих віртуальних часток. Також поняття «віртуальний» можна пов'язати з розповсюдженням у модальній логіці поняттям «можливий світ».

Нове життя концепт віртуальність знаходить після того, як до вжитку входить поняття «віртуальна реальність», що, як вважається, було запроваджене у Массачусетському Технологічному Інституті наприкінці 1970-х років для позначення тривимірних макромоделей реальності, які були створені за допомогою комп'ютера і передавали ефект присутності людини в імітованому просторі [13]. Філософія абстрагує ідею віртуальної реальності від її технічного втілення. Так, віртуальну реальність можна розуміти як сукупність модельованих реальними процесами об'єктів, зміст та форма яких не співпадає з цими процесами; існування яких підпорядковується реальності, але розглядається відокремлено від неї. Віртуальні об'єкти існують, але не як субстанції реального світу; в той же час ці об'єкти є актуальними, а не потенційними. «Віртуальність» реальності встановлюється по відношенню до «основної» реальності, яка її обумовлює. Віртуальні реальності можуть бути вкладені одна в одну. По завершенні моделюючих процесів, що проходять в «основній» реальності, віртуальна реальність зникає.

Філософ і богослов Доби Відродження Н. Кузанський, міркуючи про першооснову всього суцього, наводить приклад горіхового дерева, яке він бачить тілесними очима величезним, розкидистим, зеленим, обтяженими гілками, листям і плодами. І продовжує: "Потім розумним оком я бачу, що те ж дерево перебувало у своєму насінні не так, як я зараз його розглядаю, а віртуально; я звертаю увагу на чудову красу того насіння, у якому було укладено цілком і це дерево, і всі його горіхи, і вся сила горіхового насіння, і в силі насіння всі горіхові дерева... Дерево, бачу я, це розгортання сили насіння "[6]. Virtus, віртуальне розуміється тут як активний початок, властива об'єкту внутрішня здатність, потенція.

У цьому аспекті віртуальне зіставляється із субстанцією, субстанціональним. Майбутнє дерево існує в насінні не як річ, не як субстанція, а віртуально, як здатність субстанції насіння стати субстанцією – деревом. “Це означає, що дійсною актуальністю володіє дія, спосіб продукування, творчий акт, а певна форма є тільки потенцією, можливістю даного способу діяти”[6].

Водночас, як вважає Н. А. Носов, віртуальна реальність повинна розумітися досить широко: “Віртуальна реальність – на наш погляд є особлива філософська категорія поряд з такими як час, простір, сутність і т.д.,... що дозволяє в єдиному плані розглядати реалії, що відносяться зазвичай до різних типів знання: природничого, гуманітарного або технічного”[6].

Частина дослідників (Н.Багдасар'ян, І.Захарченко, К.Пігров, В.Силаєва тощо) вважають, що віртуальна реальність у широкому розумінні на онтологічному горизонті людини виникає в результаті переходу людини до змінених станів свідомості, або, перейшовши від психологічного до філософського дискурсу, до певної групи екзистенціально-психологічних станів. Йдеться про те, що феномен віртуальної реальності об'єктивується в культурних формах: міфі, образотворчому мистецтві, театрі, літературі, радіо, кінематографі, телебаченні, сучасних комп'ютерних системах, а переходу до віртуального стану передують сприйняття та переживання, на які нашою людиною та чи інша з перелічених культурних форм. Тобто за своєю суттю, віртуальна реальність виявляла себе протягом усієї історії розвитку людського суспільства, під час якого лише відбувався генезис об'єктивацій, матеріальних та культурних носіїв і засобів її існування, хоча вона й не була закріплена термінологічно як “віртуальна реальність”.

Найдавніша форма віртуальності – це світ, що конструюється міфом - синкретичний образ, що сприймається як об'єктивна реальність. Події, про які говориться у міфі, не мають потреби в коментарях, вони самі пояснюють усе, що відбувається з людством. У міфі немає чудес, немає реального і нереального. Міф є синкретичною єдністю художньої, науково-пізнавальної, активно перетворюючої та релігійної сторін. Відмінність міфу від релігії полягає в тому, що він не визнає розходження між природним і надприродним. Його зміст розігрується по-справжньому, а його чудеса розглядаються як цілком реальні та повсякденні речі.

Одна з важливих функцій міфу як культурної форми віртуальної реальності — допомога людині у пошуку свого місця в світі, формування його шляхом моментального схоплення, розуміння себе в світі. Міф — це спосіб вписування себе у світ. Функція міфу в побудові реальності через процес ототожнення людини зі світом дає змогу приписати міфу статус структури глибокого механізму створення уявного образу реальності. З цією тезою солідарний Міф як синкретична форма віртуальної реальності

дослідник віртуальної реальності І.Захарченко, який у своєму дослідженні “Міфотворчість та віртуальна реальність” зазначає: “Віртуальна реальність впливає на свідомість суб’єкта таким чином, що світ, який моделюється, сприймається як реальний та справжній... При цьому відправною точкою для процесу “віртуалізації” є колективні уявлення (згідно з Е.Дюркгеймом), що нав’язуються індивіду суспільством, мають імперативний характер та привласнюються, “успадкоковуються” індивідом у процесі соціалізації. Ці уявлення мають характер предметів віри, а не розмірковувань та регулюють визначені моделі поведінки. Інакше кажучи, моделювання віртуальної реальності супроводжується “атакою” на міфологічну свідомість, яке відсилає до колективних уявлень, а точніше – до сфери колективного несвідомого (К.Юнг), де переважають образи та емоції” [4, 23–24].

Засновник психоаналізу З.Фройд, ототожнюючи культуру з розумом, був глибоко переконаний в тому, що відхилення від норм і принципів розумності є ознакою хвороби, а тому лікування таких відхилень має, по суті, бути раціоналізацією несвідомого. Міф, на думку Фройда, відіграє в житті людини неоднозначну роль як один із способів буття несвідомого. У філогенетичному плані він є тим кроком, за допомогою якого окремий індивід виходить з первісного колективу: саме міф фіксує подвиг героя, який убив батька та, об’єднавшись з братами, започаткував перші табу (міф про Едіпа), які, власне, і стали зародком культури. З іншого боку, для сучасника міф — не тільки приписи-заборони, які слугують каркасом культури, а й відхилення від норм психіки, які спричиняють різноманітні індивідуальні та суспільні проблеми, а тому мають бути викоренені з життя.

К.Г.Юнг тлумачив міф не як жорсткий інстинктивний патерн, що детермінує поведінку індивіда, а як заданість віртуальності, що породжує, провокує події індивідуального й колективного життя за принципами вірогідної каузальності; по-друге, реліктовий характер міфологічних подій, на думку вченого, не робить їх порушеннями норми, тобто повернення до певних життєвих ситуацій просто-таки вимагає і певних міфологічних відповідників; і, по-третє, міф не тільки здатен замінити раціональне мислення, а й сприяти відновленню гармонії останнього, символічно доповнюючи його абстрактно позитивні смисли до цілісної повноти. Фромм не погоджується з Юнгом, висловлюючи переконання в тому, що відмінність між несвідомим і свідомістю, міфом і раціо лише у спрямованості: свідомість має своїм об’єктом зовнішній світ і є зв’язком між людиною та оточуючою реальністю через поняття, які виражають дію. Несвідоме ж спрямоване на символічне сприйняття внутрішнього світу і є станом «недіяння». І символи-образи, і ритуали, які так рясно представлені у всіх людських спільнотах, переконаний Фромм, мають глибоке міфологічне підґрунтя, і є засобом подолання людської

самотності, на відміну від понять, що передбачають перетворення зовнішньої реальності.

Постнекласична філософія пропонує нове розуміння природи реальної дійсності. Реальність сьогодні з'являється як продукт дискурсивних практик, заснований на дії символічних законів сучасної культури. Зокрема, постмодернізм ставить під сумнів основні для західної культурної традиції опозиції видимості і справжньої дійсності, суб'єктивної думки і об'єктивного знання, відбувається зрівняння в правах реального та уявлюваного, віртуального. І в цьому зв'язку ми можемо відзначити «зникнення реальності» у її класичному розумінні і заміну цієї категорії комбінаціями різних культурних текстів і мовних ігор. «Втрата реальності» відбувається як втрата розрізнення знака-образа і референта-реальності. Реальність перетворюється на ефемерний і нестабільний світ, описаний постмодерністським принципом «anything goes». Сьогодні фантазми і події як безтілесні ефекти обумовлюють розвиток постнекласичної культури. Значимими тенденціями сучасної культурної свідомості стають конструювання і занурення людини у різного роду міфологічні реальності. Якщо людина епохи модерну сприймає соціальну реальність як об'єктивну даність, яку не можна ставити під сумнів, то людина постмодерну усвідомлює умовний і симулятивний характер навколишньої його дійсності. Постнекласична філософія, таким чином, зосереджена не на відбитті, а на моделюванні нових світів шляхом експериментування зі штучною реальністю.

Дані принципи роботи з «другою дійсністю» активно використовувалися в художніх практиках авангарду. Яскравим прикладом є театральна система А. Арто, що являє собою спробу створення нової міфічної і магічної реальності. Все різноманіття сценічних прийомів «театру жорстокості» має на меті конструювання особливого арт-простору, у якому відбувається поєднання людської свідомості з міфологічною реальністю. Як відзначав А. Арто, «на коні як і раніше сама реальність, міф самої реальності, міфореальність як така» [1, с. 47]. Його театральна система, що характеризується відмовою від диктату слова і тексту, звертанням до древніх міфологічних образів і ієрогліфічними позначеннями, що з'єднує в собі різні культурні традиції (брахманізм, середньовічну алхімію, фрейдизм, міфологію ацтеків і містику древніх єгиптян), стає своєрідним прологом провідної тенденції постмодернізму до сполучення граней реального та віртуального. Саме в рамках постнекласичної культурної парадигми симуляція здобуває особливу значимість.

Міфотворчість функціонує в культурі сьогодні не стільки як засіб досягнення художньої експресивності, скільки як метод моделювання нових віртуальних реальностей. Постмодернізм прагне створити принципово нове віртуальне середовище та інтерактивний зв'язок із

Міф як синкретична форма віртуальної реальності

ним. Сучасна людина має справу не із предметною дійсністю як такою, а із симуляцією, розумовими конструкціями, уявлюваним простором і асоціативними ландшафтами. Стирається межа між вигаданими світами і реальною дійсністю, різного роду технічні засоби (фото, відео, лазерна світлотехніка, комп'ютерна графіка, анімація), інформаційні технології ставлять під питання традиційний поділ уявлюваного і дійсного та дозволяють створювати унікальний міфологічний простір. На думку Ж. Бодрійяра, визначальну роль у сучасній культурній свідомості починають відігравати симулятивні моделі реальності. У роботі «Симулякри і симуляції» він висуває тезу про «втрату реальності» в епоху постмодерну, на зміну якій приходить «гіперреальність». «Це є породження, за допомогою моделей, реального без джерела і реальності: гіперреального», - зауважує Бодрійяр [12, с. 5].

Сьогодні незалежні від трансцендентних зразків симулякри формують соціокультурний простір і життєве середовище сучасної людини. Симуляція стає настільки всеосяжним феноменом, що поступово зникає розходження між виробленими нею ефектами і самою реальною дійсністю. Семіотичні конструкти не просто відображають дійсність, але більшою мірою конструюють її, образне буття, символічні механізми культури стають первинними стосовно реальності. Як відзначає С. Жижек у статті «Кіберпростір, або Нестерпна замкнутість буття»: «Насамперед усередині самої «об'єктивної реальності» розмивається розходження між «живими» і «штучними» сутностями; потім розмивається межа між «об'єктивною реальністю» та її імітацією і, нарешті, вибухає ідентичність індивіда» [3]. Ера гіперреального починається з усунення всякої співвіднесеності симулякра з вихідним зразком, з ліквідації всіх референтів. В умовах множинності можливих світів зникає саме розходження між симуляцією і реальним положенням речей. Процес виникнення і розвитку симулятивної реальності у своїх механізмах збігається із процесом міфологізації. Постнекласична філософія знову повертається до архаїчного сприйняття світу, у якому немає початку і кінця, не існує поділу на реальне і уявлюване. Сучасна соціокультурна ситуація виробляє самостійні системи симулякрів, занурює людську свідомість у безліч міфологічних світів, що видаються реальнішими самої дійсності. Слід зазначити те, що симулякри або віртуальні об'єкти завжди були присутні в соціокультурному житті, однак тільки сьогодні вони стають невід'ємними характеристиками культурних процесів. Основною причиною віртуалізації суспільства епохи постмодерну є базова потреба людини у творчості, у конструюванні можливих світів. Людська свідомість неминуче приходить у процесі пізнання дійсності до формування образу світу, в основі якого лежить міфологічне переживання реальності. Як відзначав М. Бердяєв: «Людина пізнає як ззовні дану йому реальність те, що породжено нею

самою» [2, с. 278]. У цьому значенні кожна культурно-історична епоха створює власні міфореальності, у яких не існує поділу на реальне і уявлюване.

Завдяки появі нових електронних технологій постнекласична філософія доходить усвідомлення особливої ролі віртуальних об'єктів у житті сучасного суспільства. Віртуалізація являє собою заміщення реальності її симуляцією, у рамках якої образи стають більш реальними і діючими, ніж сама реальність. Сучасний опис світу органічно включає поліонтологічний підхід, що затверджує ідею множинності можливих світів і інтерпретацій, відсутності універсальної системи відліку, загальнозначущої точки зору, референтної реальності. Символами постнекласичного світосприйняття стають проникнення однієї реальності в іншу, перехід людської свідомості в світ вигаданих образів, злиття уявлюваної дійсності і реального життя. Сьогодні не просто усвідомлюється суб'єктивність і міфологічний характер сприйняття людиною світу, але й відбувається поступове зближення ілюзії з реальністю, що виражається в тенденції віртуалізації культурного досвіду. У якості віртуального розглядаються і категорія ідеального, і продукти інтелектуальної творчості, і художньо-естетичні світи, сновидіння і змінені стани свідомості. Таким чином, ідея віртуальної реальності сьогодні по суті є відбиттям природної здатності людської свідомості конструювати нові світи в процесі пізнання. Отже, постнекласична культура затверджує існування безлічі онтологічно непеєднаних самостійних світів, кожний з яких характеризується специфічними ментальними і мовними конструкціями. С.С. Хоружий у статті «Рід або недорід? Замітки до онтології віртуальності» відзначає тенденцію сучасної культурної свідомості до сприйняття дійсності як реальності багатовимірної, де все більше місце належить ігровій, рухливій стихії. Постмодерністське мислення виявляється дуже близьким до появи нового типу - «*homo virtualis*», тому що поступово розширюється досвід і здатності людини за рахунок занурення у штучну реальність [10, с. 67]. Віртуальний світ є по суті реальність міфологічна, тому що з'являється у свідомості в якості дійсного і безпосереднього, цілісного життєвого середовища існування людини.

Висновки

Синкретичність міфу зумовлює те, що він сприймається як даність і не розмежовується з реальністю. Це спричинює небезпечну властивість об'єктивації віртуальності у міфі – така віртуальність здатна стати ефективним інструментом маніпулювання суспільною свідомістю.

Кінець ХХ – початок ХХІ ст. є епохою глобалізації та великого впливу засобів масової інформації на соціум, саме з їх допомогою й відбувається щоденна міфотворчість. Як зазначає Н.Хамітов, «міфологія побудована з міфів, що є особливими художніми творами, Міф як синкретична форма віртуальної реальності

які викликають катарсичні переживання у певного людського співтовариства” [9, 124]. Піар-технології, створення іміджу для електорату, тощо дають можливість пов’язати багато політичних подій з існуючими в буденній свідомості архетипічними уявленнями. Архетипічні образи та міфологічні мотиви “... є будівельним матеріалом для віртуальної реальності, вона буквально пройнята ними, бо орієнтована на дораціональне, недискурсивне мислення” [4, 26]. Слід зауважити, що архетипи міфу, які належать до сфери колективного несвідомого, нездатні досягти свідомості безпосередньо, а тільки за допомогою символів та образів, якими здебільшого й оперує віртуальна реальність.

Навіть переживши свій час, міф не вмирає, він розчиняється в загальнолюдській культурі, він породжує легенди і стереотипи. І навіть самий суворий логік не звільняється від міфу, тому що, заперечуючи різноманітні міфи, він стає заручником свого власного міфу «про відсутність міфу». Наукова парадигма перетворюється на міф для науковця.

Перспективи подальших досліджень

Проблеми віртуальної реальності, соціокультурного значення даного феномена, сучасного статусу міфу як форми віртуальної реальності та впливу різних форм віртуальності на формування міфологічної свідомості сучасного суспільства залишаються актуальними і потребують подальшого вивчення, зокрема, специфічна форма культурної об’єктивації віртуальності у мистецтві як художня література (представлена жанром соціальної фантастики) стане об’єктом нашого подальшого дослідження.

Джерела

1. Арто А. Театр и его Двойник // Арто А. Театр и его Двойник. – СПб., 2000. – 150с.
2. Бердяев Н.А. Самопознание. М., 1990. – 160с.
3. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. - 1998. - №1. - С. 119-128; №2. - С. 119-128.
4. Захарченко И.В. Угол четвертый: мифотворчество и виртуальная реальность // Язык, сознание, коммуникация. Вып. 13. – М., 2000.- 180с.
5. Лосев А. Ф. Диалектика мифа / Сост., подг. текста, общ. ред. А. А. Тахо-Годи, В. П. Троицкого.— М.: Мысль, 2001.— 558с.
6. Носов Н.А. Манифест виртуалистики // (Труды лаб. виртуалистики. Вып. 15. - М.: Путь, 2001.- С. 5.
7. Силаева В.Л., Багдасарьян Н.Г. Виртуальная реальность: попытка типологизации // Философские науки. – 2005. – № 6. С. 18-45.
8. Фома Аквинский. Сумма теологии //Антология мировой философии. 1969., С. 848 - 849.
9. Хамитов Н., Крылова С. Философский словарь. Человек и мир. – К., 2006. - 308 с.

10. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальной реальности // Вопросы философии. – 1997. – № 6. С. 53–68.

11. Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994. С. 23.

12. Baudrillard J. Simulacra and Simulations // Baudrillard J. Selected Writings. Stanford: Stanford University Press, 1988. P. 166–184

13. Hammet F. Virtual reality. N. Y., 1993. – 540p.

14. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London., 1991, p. 27-33.

МИФ КАК СИНКРЕТИЧЕСКАЯ ФОРМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Калашник А.В. (г. Хмельницкий)

Аннотация

В статье рассматриваются социокультурные аспекты феномена виртуальной реальности и его первобытной объективации – мифа. Очерчиваются круг значений понятий «миф», «виртуальный» и «виртуальная реальность» в современном научном значении, анализируется роль мифа как формы виртуальной реальности в социуме и пути конструирования мифологического пространства способами виртуальной реальности.

Ключевые слова

МИФ, МИФОЛОГИЧЕСКОЕ СОЗНАНИЕ, ВИРТУАЛЬНОСТЬ, ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, СИМУЛЯКР

Статья надійшла 25.04.10 р.