

УДК 004.946-029:1

DOI 10.35423/2078-8142.2020.2.1.04

К. А. Шиман,
аспірантка Національної академії
образотворчого мистецтва та архітектури,
м. Київ, Україна
e-mail: infoyxo@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0596-7355>

ЕВОЛЮЦІЯ ПОНЯТТЯ «ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ» У ФІЛОСОФІЇ

Автор досліджує визначення «віртуальна реальність» та його історичне становлення у філософії від найдавніших часів до наших днів. Розглянуто тривалий шлях формування терміна: у різні епохи його визначали по-своєму. Відзначено, що в античній філософії віртуальне було ознакою буття і представлено двома лініями тлумачення: Платона і Арістотеля. У середні віки філософи також використовували поняття «віртуальність». І тут вже поєдналися елементи як платонівської, так і арістотелівської моделей. У Новий час концепція віртуальності зустрічається у працях Г. Лейбніца, І. Канта, Г. Гегеля та ін. Наприкінці XIX – на початку XX ст. ідея віртуальності продовжувала розвиватися як ідея наявності особливого, проміжного стану чогось. Зазначається, що сьогодні варіативне тлумачення ідеї віртуальності продовжує виявлятися у різних галузях науки і техніки, корелюючи між ними. Автор відзначає, що сучасні технології та Інтернет надають визначенню нові аспекти. Розглядається поступове нашарування інтерпретацій терміна, яке до нині має досить розмите визначення.

Ключові слова: віртуальність, віртуальна реальність, комп'ютерна реальність, історія філософії, віртуальне мистецтво, віртуальний образ, віртуальна форма, віртуалістика.

Сучасні процеси розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, глобальної мережі Інтернет сприяли діджиталізації суспільства та активному використанню поняття «віртуальна реаль-

ність». Крім того, термін набув міждисциплінарного статусу. Його чітке визначення досі формується і має різні контексти залежно від сфери використання. Виникає потреба до більш глибокого дослідження витоків цього поняття – з метою того, щоб уникнути подальшого розмитого або не коректного використання дефініції.

Одним з базових способів обґрунтування і формування філософської складової в осмисленні феномена віртуальної реальності є аналіз історії його виникнення у філософському знанні. Висвітленням цієї тематики займалися як вітчизняні, так і зарубіжні дослідники. Теоретичною базою дослідження послужили філософські праці, в яких у той чи інший спосіб згадується поняття «віртуальний» і осмислюються проблеми віртуального і віртуальної реальності. Відзначимо, насамперед, праці таких вітчизняних дослідників, як В. Волинець, В. Ємелін, Д. Іванов, І. Девтеров, О. Каріна, Я. Любимий, В. Лях, О. Рубанець, О. Одаренко, О. Оленіна, Б. Сівіринов, Ю. Шевчук та ін., а також зарубіжних авторів, серед яких Е. Ардеволь, В. Афанасьєва, Д. Белл, М. Вайнштейн, А. Воронов, Дж. Ланьє, М. Кастельс, Н. Кирилова, А. Крокер, М. Маклюєн, Л. Манович, Н. Маньковська, К. Мілк, М. Носов, К. Пол, Е. Тофлер та ін.

Відзначимо, що, своєю чергою, поняття «віртуальна реальність» тісно пов'язано та виходить з означення «віртуальність».

Багатогранність людського існування передбачає можливість різних видів вимірів буття. Починаючи від Парменіда, реальність і буття розглядаються як тотожні. У сучасних дослідженнях чіткої тенденції розмежування буття, реальності, існування не простежується [5, с. 45]. Так, А. Панкратов у здійснених ним дослідженнях стверджує про існування світу поза людиною, її психікою, свідомістю [19, с. 118–119]. Так, розкриємо ширше появу та історичний розвиток самого терміна «віртуальність».

Корінь «vrt» має стародавнє походження. Буддійський філософ Пантанджалі (II ст. до н.е.) використовував санскритське дієслово «vrtti» із цим коренем для визначення миттєвої безперешкодної актуалізації психічного акту у психіці йога [17, с. 11]. Іншою інтерпретацією є версія, коли «віртуальність» бере свій початок від латинського кореню «vir», яке означає «чоловік». Римляни утворили від нього слово «virtus» для зображення доблесті, сили, добро-

діяння, мужності [2, с. 64]. У латинського *virtus* є грецький аналог – *areth*, який використовував ще Гомер у VIII ст. до н.е. [17].

В античній філософії віртуальне було ознакою буття. Вирізняються дві лінії тлумачення: Платона і Арістотеля. У платонівському вченні проблема віртуальної реальності зіставляється з категоріями «ідеальне» і «реальне», в арістотелівській – «можливе» і «дійсне».

Платон у V ст. до н.е. позначає реальність поняттям «*virtus*», що означає «уявний, можливий, ймовірний» [11, с. 195]. У вченні філософа наявне протиставлення мінливого «світу речей» світу вічному, незмінному «світу ідей» відповідає протиставлення реального і ідеального [3, с. 31], де ідеальний світ займає головну позицію і, так би мовити, є основою для видимого нам світу, а реальні речі видаються подобою ідеального світу. Ідеальний світ досконалий – він знаходиться поза простором і поза часом, тому ідеї не народжуються і не вмирають, як все, що існує у реальному світі речей. Ідеї неосяжні і не відчутні ніякими органами почуттів. Людина дотична до них за допомогою інтелектуального споглядання. Ідеї володіють основоположним онтологічним статусом: якби людина не була б здатна спочатку «зазирнути» в ідеальний світ, то вона не бачила б і реальних речей, а вони існують лише за рахунок своєї належності до світу ідей [14, с. 8–9].

Теорія ідей Платона виникає з піфагореїзму, де «реальний світ» має властивості більш низького онтологічного статусу через свою мінливість, оскільки речі виникають і знищуються, а світ ідей є постійним і вічним. Враховуючи погляди Платона та його розуміння ідей як основи речей, виникає аналогія з пам'яттю комп'ютера: дані у вигляді нулів і одиниць нематеріальні, після модулювання можуть породжувати «об'єкти», що сприймаються на рівні відчуття [3, с. 31].

Антитезою платонівської версії віртуальної реальності постає філософія Арістотеля [3, с. 33]. Арістотелізм спрямований на зовнішній, чуттєвий світ сприйняття, що передбачає подальший характер його метафізики. Відомо, що Арістотель у своїх дослідженнях використовував категорії *dynamis*, *energeia* і *ентелехія*. *Dynamis* позначав можливість, потенцію, здатність; *energeia* – ене-

ргію, діяльність, здійснення; ентелехія – внутрішня сила, дійсність, здійсненність. Те, що відповідало події, Арістотель описує у такий спосіб: можливість через енергію перетворюється на ентелехію. Вочевидь, ті зміни, які відбулися під час переорієнтації смислу «virtus» з енергії, яка пов'язана з добродіям, на енергію іншого вигляду, слід вважати причиною, яка змінила зміст «virtus» [4, с. 125]. Арістотель розробив вчення про можливе (потенції) і дійсне (енергії) буття. Філософ стверджує, що будь-яка річ виникає не з небуття, а з можливості, коли знаходить кінцевий образ в енергії. Потенція вказує на здатність субстрату прийняти певну форму, проте Арістотель доводить, що енергія є первинною по відношенню до потенції і за визначенням, і за сутністю [3, с. 34].

Однак, як відомо, категорія «можливість» в Арістотеля має суто онтологічний сенс і «буття в можливості» виявляється не лише як уявна конструкція, а як реальність. Дійсність і можливість він ототожнював з існуючим, тобто діалектика взаємовизначення цих категорій була ще не відрефлексована [4, с. 125].

Марк Туллій Цицерон писав: «Est virtus nihil aliud, quam ad summum perducta natura», тобто «Доблесть є не що інше, як доведена до досконалості природність» [6, с. 351]. Ця фраза подає поняття «virtus» як дещо, чого немає зараз, але воно бажане і може бути досягнуте – саме тут спостерігається протиставлення віртуальної і емпіричної реальності.

Аналогічно використовує термін *virtus* і знаний представник римського стоїчного платонізму Луцій Анней Сенека. Також і в Августина Блаженного, Гуги Сен-Вікторського та інших схоластів *virtus* використовується у сенсі «доблесть, чеснота, незвичайна якість». Джованні Бонавентура у своїй праці «Порівняння семи дарів Святого духа» зауважує: «Для блага потрібні дві речі, а саме: пізнання істини і дотримання правил чесноти» (*Ad salutem duo sunt necessaria, scilicent notitia veritatis et exercitacione virtutis*). Благо – це найвища насолода у злитті з Богом. У цьому самому сенсі термін *virtus* згодом використовують Мартін Лютер і його сподвижник Філіп Меланхтон.

За часів Середньовіччя філософи також використовували поняття «віртуальність». І тут вже поєднуються елементи і платонів-

ської, і аристотелівської моделей пояснення віртуальної реальності [3, с. 34; 7].

На середньовічній латині «virtus» позначає: 1) надприродну істоту ангела; 2) справи, які демонструють силу (дива); 3) «діяння відваги», силу руху; 4) воїнство, військо; 5) ліки [3, с. 34]. У дану епоху «virtus» співвідноситься з Богом як трансцендентним Абсолютом світобудови, який містить у собі максимум духовної сили і досконалості (героїзм героя / святість святого). «Virtus» – одна з центральних категорій у філософії схоластів.

Фома Аквінський розвиває аристотелівську модель осмислення віртуального під час дослідження питання співіснування реальностей різного рівня й утворення складного з простого. У своєму творі «Сума теології» Фома Аквінський під час розгляду проблеми зрушення різних елементів стверджує, що підсумком їх зміщення є нова субстанціальна форма, а не з'єднання окремих компонентів, і в цій суміші початкові елементи знаходяться віртуально [3, с. 34]. Віртуальне в такому баченні дещо подібно античному уявленню потенційності.

Представник середньовічної схоластики Дунс Скот вважає, що реальна річ поєднує у собі емпіричні атрибути не формально, а віртуально, що забезпечує потенційну можливість чуттєвого досвіду. У текстах філософа «virtus» – це ще неактуалізована, «захована», потенційно можлива властивість речі. У даній концепції віртуальне можна трактувати як реальне, але нерозгорнутого досвідом [3, с. 34; 7].

В епоху Відродження філософ Микола Кузанський у праці «Про бачення бога» наводить приклад горіхового дерева, яке він споглядає тілесними очима віртуально. Він використовує термін «virtus» для вирішення проблеми утворення складних речей з простих за рахунок їх внутрішньої енергії [3, с. 34; 7]. Він зауважує, що насіння містить у собі дерево не як річ, не як субстанцію, а віртуально, як здатність насіння стати субстанцією – вирости деревом [12, с. 33]. «Virtus» тут означає активний початок, притаманна об'єкту внутрішня здатність, потенція: рослина може перейти з віртуального стану в дійсний, а може так і залишитися у віртуальному. Віртуальний об'єкт – це «немов» наявність [7; 14, с. 11]. Осно-

вною умовою виникнення цієї потенційності, згідно з М. Кузанським, є Бог, оскільки у ньому, як в абсолюті, є всі можливості існування світу речей, Всесвіту [12, с. 33]. Становлення моністичної «наукової картини світу», яка замінила божественні закономірності на «закони природи», означало постулювання реальності – «природної» – при збереженні загальнокосмічного статусу *virtus* як особливої сили, що в усе проникає. Це, зокрема, було в основі дискусій про співвідношення науки і релігії, науки і містики, про природу і горизонти магічного.

Отже, філософами Середньовіччя та Відродження термін «*virtus*» використовувався більш відповідно до поглядів Арістотеля: у вченні Фоми Аквінського, Дунса Скота, Миколи Кузанського про віртуальність є ідеї наявності особливого, проміжного стану будь-чого, а також про можливі світи, наприклад, про світ земний, або про світ богів.

У Новий час виникає моністична картина світу [3, с. 34], де божественна реальність виключена, а все належить одній реальності – природній, і є закони природи, і при цьому ще залишилися ідея сили, енергії (від схоластичної «*virtus*»). На поняття «віртуальність» натрапляємо у працях Г. Лейбніца, І. Канта, Г. Гегеля. У Г. Лейбніца віртуальне набуває значення неусвідомленого вмісту в розумній душі. Г. Гегель визначив віртуальне як щось середнє між «належним мені» і «чужим».

Рене Декарт (XVII ст.) під час досліджень про існування зовнішнього матеріального світу, пошуку справжніх джерел також задавався питанням про існування зовнішнього матеріального світу: «... чому, перебуваючи серед речей, що мене оточують, я впевнений, що це дійсність, а не сон?». Він назвав критерії відмінності бадьорості та сну: логіка подій, виразність відчуттів, вольова активність, інертність спостережуваних речей, інтерсуб'єктивність. Але ніщо з перерахованого не має, як стверджує філософ, ознак нагального [13, с. 28]. Так, Р. Декарт зараховує ірраціональне-віртуальне до роботи підсвідомості, тобто сновидінь. На думку філософа, це визначено «*cogito*», тобто мисленням: «Можна сумніватися у тому, чи справі існують, крім мене, ось ці двері, але не в змозі сумніватися в тому, що вони дані нам зараз як предмет нашої думки, як *cogitatum*». Єдиною справжньою реальністю Р. Декарт

визнає реальність свідомості, а все інше, на його думку, є віртуальним [13, с. 28].

Іммануїл Кант у XVIII ст. визнає віртуальну присутність у тілесному світі нематеріальних речей опосередковано. Він ставив питання щодо того, чи бачимо ми простір. Людина відчуває речі, помічає розташування речей у просторі, але що побачить людина, якщо прибрати всі ці речі? Залишиться простір, хоч людина його не бачить і не відчуває своїми органами чуттів. Тоді чому вважається, що простір існує? До І. Канта в науковому світі вже була ньютонівська фізика: і простір, і час, на думку Ньютона, є абсолютними універсальними формами буття матерії [13, с. 28].

І. Кант пропонує таке розуміння про простір:

– простір – це особлива форма чуттєвості самого суб'єкта пізнання;

– саме той, хто пізнає, влаштований таким чином, що сприймає дані за допомогою органів відчуттів певної речі у просторі;

– ми не можемо уявити речі поза простором;

– простір виявляється нашою універсальною формою пізнання світу. Важливим є звернення до такої метафори: коли ми дивимося на речі крізь окуляри, то самі окуляри ми не помічаємо, а бачимо речі. Також і простір – він, як внутрішній пристрій чуттєвості суб'єкта, являє собою «окуляри», крізь які дивляться на світ [13, с. 30];

– простір суб'єктивний, і ми не знаємо, як виглядає дійсний світ, оскільки, звертаючись до речей, ми оброблюємо інформацію, що надходить від них, суб'єктивно, відповідно до нашого пізнавального апарату [14, с. 12].

Згідно з І. Кантом, усе сказане про простір стосується і часу, й усього, з чим має справу людина – віртуально все, що ми бачимо, це лише «псевдосвіт», створений власне нами, й об'єктивна реальність недосяжна для людського досвіду [13, с. 30–31].

Е. Гусерль, засновник напряму феноменології у філософії XX ст., з метою уникнути подвоєння світу запропонував усі об'єкти вважати інтенціональними [13, с. 30]. Поняття інтенціональності об'єкта було розроблено австрійським філософом Францом Брентано у XIX столітті від «intendo» – «вказувати на». Інтенціональ-

ність є відмінною рисою психічного об'єкта від фізичного. Наприклад, як фізичний об'єкт дерево росте в певному місці, але як психічний об'єкт дерево існує тоді, коли людина спрямовує на нього свідомо увагу. Е. Гусерль доводив, що речі властивістю матеріального набуваються з нашої свідомості, але насправді вони існують тільки як смисли, що присутні у нашій свідомості. У даному випадку погляди Е. Гусерля схожі з поглядами Р. Декарта – він вважає уявлені віртуальні об'єкти реальними, а звичну реальність називає віртуальною. Для того, щоб побачити всі об'єкти світу як інтенціональні об'єкти, Е. Гусерль здійснює редукцію: редукція повинна припинити нашу віру в самостійно існуючий світ, за кожним об'єктом ми повинні навчитися бачити свідому активність того, хто цей об'єкт визнає таким, що існує. По відношенню до теорії інтенціонального об'єкта можна застосувати поняття реальної віртуальності. Якщо ми відмовляємося вірити в об'єктивно існуючий світ, сама віртуальність інтенціонального об'єкта стає для людини єдиною реальністю [13, с. 32; 14].

Один із засновників позитивізму, Людвіг Вітгенштейн, стверджує, що мова є головним пристроєм, що задає сенс світу: речі світу подані до свідомості людини в якості смислів, а усвідомленість дається через значення висловів, які людина використовує [13, с. 33]. Людина думає, складає теорії завжди за допомогою мови і навіть поставити питання про роль мови у спогляданні речей світу можна лише за допомогою мови. Так, з точки зору даного філософського напрямку, саме мова, а не «*cogito*», на противагу Р. Декарту, є первинною реальністю, оскільки не існує досвіду свідомості «поза» мовою [13, с. 13; 14, с. 33].

Л. Вітгенштейн запропонував наступну теорію значення мовного вираження: 1) значення слова не є постійним, значення слова означає застосування його в кожній конкретній ситуації; 2) немає мови як такої, яку можна визначити об'єктивно, визначивши значення кожного слова.

Згідно з Л. Вітгенштейном, сенс речей у мові є рухливим і визначає картину світу. Розуміння реальності різниться залежно від з'єднання слів мови і від мовної гри, в якій утворюється сенс. Об'єктивна реальність зникає, залишається тільки смислова реальність, яка є дуже різноманітною. Таким чином, результатом теорії

Л. Вітгенштейна є поліонтичність світу про відсутність пріоритетної, основної реальності: всі тлумачення світу рівноправні, всі смисли співвідносяться з тлумаченням, будь-яка реальність є штучною, все – віртуально.

У XX ст. у філософський дискурс входить поняття «реальність». У XIX ст. в якості його еквівалента використовували поняття «існування». М. Гайдеггер у своєму творі «Річ» протиставляє реальність існування і визначає реальність (res) як «те, що чіпляє» людину, «те, про що йдеться», то, що «припадає» людині, «подія», «близькість далекого», «все, що є». А розвиток суспільства та поява нових процесів, (діджиталізації) визначають активного набуття використання терміна «віртуальна реальність». Хоча поняття є похідним від терміна «віртуальність» і може трактуватися як ідентичне та, водночас, і як взаємопов'язане, але різне.

Наприкінці XIX – на початку XX ст. ідея віртуальності продовжувала розвиватися як ідея наявності особливого, проміжного стану чогось. У кожній галузі знання ці стани вирізнялися у різних об'єктів, наприклад, у фізиці – особливий стан мікрооб'єктів, у психології – особливий стан суб'єктивного (включаючи сні, мрії, змінені стани свідомості, реальності комп'ютерних ігор та ін.), в обчислювальній техніці – особливий порядок роботи комп'ютера. Неоднозначність розуміння цього терміна запроваджує його застосування від «віртуальних корпорацій» і «віртуальних світів» до «віртуальних частинок» [9, с. 120].

Своєю чергою, Т. А. Кирик підкреслює, що віртуальна реальність, хоч би що вкладалося у це поняття, обов'язково передбачає наявність та участь людини. Власне, у цьому полягає відмінність терміна «віртуальна реальність» від «комп'ютерної реальності» як реальності, що моделюється за допомогою комп'ютера, або можливого світу як варіативної моделі реального світу (широко використовувана в логіці концепція, похідна від Лейбніца). Саме у віртуальності «людина є мірою всіх речей: існуючих, що вони існують, і неіснуючих, що вони не існують». Крім того, віртуальне передбачає наявність певної сконструйованої, оформленої, незалежної від людини (автономної), хоча й «уявної» людини, даної тільки в її сприйнятті реальності [9, с. 120].

Термін «віртуальне» сьогодні став інтерпретуватися як уявне. Звідси виникає і нова опозиція: віртуальне – реальне. Ідея віртуальності поширюється в трьох сенсах: віртуальність, властива неживим об'єктам, створених природою; віртуальність, властива неживим об'єктам, створеним людиною; і віртуальність, властива самій людині як форма особливого стану психіки [4, с. 125].

Свій варіант визначення «віртуальна реальність» Т. А. Кирик подає як феномен, який, як і можливий світ, не має ознак матеріального і є сукупністю можливостей, які несуперечливо утворюють одне ціле, однак своєрідність якого полягає насамперед у тому, що з ним людина взаємодіє як з реально існуючим, а не просто мислимим [9, с. 120].

Досить ґрунтовно досліджувала дефініцію вітчизняна дослідниця О. М. Каріна. Вона стверджує, що особливий метафізичний сенс, найбільш близький до сучасного розуміння, поняттю «віртуальний» надає Антонен Арто. Віртуальним, за його задумом, повинен стати новий театр. Як і у багатьох інших, віртуальність у нього висловлює дієвість, ефективність, але, крім того, і паралелізм існування, подвоєння реальності, явища тощо. Згідно з А. Арто, все справжнє «має свою тінь, яка його подвоює», отже, і театр повинен мати двійника, але не власне відображення, не порожню кальку реальності. Основний елемент граматики нової театральної мови – Жест, під яким мається на увазі не лише безмовність, німа фізична дія, а й слово як жест – слово, що звучить як слово, що стало дією. Така мова активна, анархічна, яка утворює ієрогліфи. Віртуальна реальність, створена анархічною мовою, – це той самий Двійник Театру, план, в якому розвиваються персонажі, об'єкти, образи: ілюзорний план, в якому ієрогліфи сцени розгортаються як символи алхімії [7, с. 30–31].

Ще один новий сенс поняття «віртуальний», як зазначає О. М. Каріна, народжується в ідеї Р. Інгардена про «поліфонічність» художньої літератури. Одним з її основ є «схематичність» (неповна визначеність словесного образу) літературного твору. На думку Р. Інгардена, літературний твір будь-якого роду ніколи не дає адекватний образ предмета, його натуралістичну копію. Схематичність виникає з диспропорції між можливостями мовного опису і тим, що повинно бути зображено, а також з умов естетичного

сприйняття твору літератури. На підставі визнання неповної визначеності словесного образу, невизначеності як самого предмета, так і його присутності або відсутності в естетичному дослідженні тексту літературного твору Р. Інгарден переосмислює ролі потенційних значень слів. На його думку, у творі найменування існують, з одного боку, актуальними, ефективно задуманими компонентами (реалізовані у змісті фрази або контексти, куди входять дані назви), а з іншого – потенційними компоненти. Якщо найменування ізольовані, як, наприклад, у словнику, якщо вони не роз'яснені, вони можуть бути все-таки актуалізованими завдяки відповідному контексту. Залежно від останнього актуальний зміст одного й того самого найменування біднішає або збагачується, до того ж частина його повторюється в різних контекстах, а частина змінюється залежно від умов [7, с. 31–32].

Дослідник М. Носов відзначає, що дієслово «верьти» зі старослов'янської визначається як «кипіти, бурлити», маючи на увазі бурління джерела. Він розвиває думку, що статус спеціальної філософської категорії ідея віртуальності та похідної віртуальної реальності отримала у схоластиці, де була однією з центральних.

М. Носов формулює власне визначення: віртуальна реальність – це реальність, яка незалежно від її природи (фізична, геологічна, психологічна, соціальна, технічна та ін.) має такі властивості: породження (віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї; психологічні віртуальні реальності породжуються психікою людини), актуальність (віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і тепер», тільки поки у реальності, що породжує відбуваються процеси породження віртуальних об'єктів), автономність (у віртуальній реальності свій час, свій простір і свої закони існування), інтерактивність (віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, зокрема і з тією, що породжує, як онтологічно незалежна від них) [18]. Сьогодні категорія віртуальності, вважає М. Носов, повертається у сучасну науку та філософію, що сприяло виникненню спеціального напрямку, а саме – віртуалістики, яка включає у себе філософські, наукові та практичні розділи, що ви-

вчають віртуальні феномени в плані інтеграції антропоцентричних і космоцентричних перспектив.

«Віртуалістика» – це підхід, який включає наукові та практичні знання, що займаються віртуальними реальностями. Віртуалістика не є науковою дисципліною, а скоріше парадигмальним підходом, у межах якого віртуальні реальності розглядаються як реалії, що мають онтологічний статус існування, а не як епіфеномени. Віртуалістика ґрунтується на визнанні поліонтичності віртуальних реальностей. Віртуалістика – це підхід, який може бути використаний у будь-якій науковій дисципліні [17].

Наведені приклади засвідчують, що у першій половині ХХ ст. поняття «віртуальність», через те, що сталася велика перерва його використання у філософському знанні, у більшості випадків не мало того ємного смислу, притаманного йому в середні століття. Але водночас відбулася зміна семантичного простору дефініції, пов'язана зі становленням неklasичної філософії і, зокрема, таких її напрямів, як феноменологія, психоаналіз, екзистенціалізм. Вони радикально дистанціювалися від класичної інтелектуальної традиції допущенням можливості плюрального моделювання світу; розумінням свідомості як джерела переживання; орієнтацією на вивчення і пояснення несвідомих психічних процесів і явищ; описом фактичної життя суб'єктивності; пошуком онтологічних структур екзистенції, безпосередньо представивши себе у людських станах, переживаннях, діях і кристалізувалися у світі [7, с. 34–35].

Відзначимо, що варіативне тлумачення ідеї віртуальності продовжує виявлятися у різних сферах науки і техніки.

Нове життя поняття «віртуальний» знаходить у результаті розвитку технологій віртуальної реальності (ВР) – засобів імітації, за допомогою яких людина може отримати відчуття псевдореальності певного штучно створеного середовища. Їх розробка передувала винаходу комп'ютера і має коріння в авіації, ергономії, у космічних і військових дослідженнях. Ще в 1929 р. було створено льотний важільний тренажер, який змушував модульний пристрій рухатися, обертатися, падати, змінювати курс і таким чином створював бажане відчуття руху. У 1956 р. Мортон Гейліг створив експериментальний театр «Sensorama», в якому при демонстрації фільму з подорожжю імітувалась тряска, шум, пориви вітру, дим,

запаху. Однак досягти потрібного ефекту присутності людини у створюваній моделі реальності виявилось можливим лише з розвитком комп'ютерних технологій. У 1970-х роках були розроблені системи відео накладення зображення об'єкта (людини) на комп'ютерну картинку, що генерувалась. М. Крюгером назвав таке «штучною реальністю» (artificial reality). Із появою нового покоління комп'ютерів у середині 1980-х років відбувається прорив у розробці імітаційних систем. У побут входить термін Virtual Reality, що позначає, за Майклом Геймом, «тривимірні макромоделі реальності, створювані за допомогою комп'ютера, і такі, що передають ефект присутності у них людини» [7, с. 39].

Заповнення споживчого ринку віртуальними комп'ютерами сприяло тому, що термін «віртуальна реальність» став у масовій свідомості асоціюватися саме з комп'ютерами, породивши ідею «кіберкультури» і реальний молодіжний рух «кіберпанк». Відповідно до одного з міфів кіберкультури термін, словосполучення «віртуальна реальність» запровадив на початку 80-х років Жарон Ланьє (Jaron Lanier) – творець першої фірми, що випускає побутові віртуальні комп'ютери, котрі створюють комп'ютерну віртуальну реальність [17].

Як спеціальний філософський і науковий термін «віртуальна реальність» з'явився у 80-х рр. ХХ ст., коли в посткласичній науці поняття об'єкта досліджень було доповнено поняттям реальності існування об'єктів, що передбачало існування низки типів різнорідних об'єктів, які належать одній і тій самій реальності.

Ж. Ланьє у 1984 р. створив шолом, який дав користувачеві можливість у повному об'ємі сприйняти штучне середовище. Віртуальна реальність у розумінні Ж. Ланьє є певним ілюзорним світом, який створює і з яким взаємодіє людина за допомогою імітаційної програми, котра формує певні стимули у сенсорній системі людини.

Інші підхід щодо визначення поняття віртуальна реальність як кінцеве втілення стилю та настроїв постмодерну розглядають Ж. Бодріяр та Ж. Дельоз. Інформаційні соціальні фактори висуваються як домінантні у розумінні передумов виникнення віртуальної реальності в її широкому трактуванні при створенні і т.д.

Зауважимо, що віртуальна реальність, хоч би яке трактування вкладалося у це поняття, обов'язково передбачає залучення людини. Власне, в цьому відмінність терміна «віртуальна реальність» від «комп'ютерної реальності» як «реальності, що моделюється з допомогою комп'ютера», «можливого світу» як варіативної моделі реального світу (широко використовувана в логіці концепція, що походить від Г. Лейбніца). Саме у віртуальній реальності «людина є мірою всіх речей: існуючих і неіснуючих». Така реальність завжди інспірується у свідомості людини якимись технологіями в широкому сенсі (включаючи і психотехніки, і ігрові технології, і комп'ютерні технології тощо) [9, с. 120].

Однією з перших історико-теоретичних праць про віртуальну реальність стала книга американського журналіста Ф. Геммітта «Віртуальна реальність» [7, с. 43]. У ній особлива увага приділяється функціональній значущості VR, яка може кардинально змінюватися залежно від вдосконалення програмного забезпечення. В інших дослідженнях, пов'язаних з осмисленням терміна, автори звертають увагу на те, що у віртуальній реальності наявний ефект заміщення простору часом. Наприклад, Д. П. Барлоу зауважує, що у віртуальному світі час замінює простір. Це означає, що цінність одержуваної в ньому інформації визначається її близькістю в часі до реальних подій. Тобто чим ближче суб'єкт знаходиться до витоків інформації, тим вищими є його шанси відшукати точну «картину» реальності. В епоху, коли все легко відтворюється, інформаційні абстракції, що користуються попитом переживань, переносятимуться зі свого джерела за лічені хвилини, досягаючи кожного, хто в цьому зацікавлений. Однак коло учасників, які отримують доступ до цього переживання, легко обмежити тими, хто готовий за нього заплатити. М. Гайм зачіпає проблему ірреальності віртуальної реальності та відзначає, що статус реальності їй приписують у тому разі, якщо приймають в якості базової ідеї множинних світів. Щоб бути значущою, віртуальна реальність, на його думку, повинна не просто містити багато світів, які чергуються, але бути альтернативною реальністю, тобто здатною пробуджувати в людини нові думки і почуття [7, с. 43].

Змістовна розробка проблематики можливих світів була здійснена у працях Р. Монтегю, А. Прайора, С. Томасона, Я. Гінтіки та ін.

Однак ототожнення віртуальних світів з можливими світами не висвітлює специфіку поняття «віртуальний» і являє собою звичайну заміну понять. Зіставлення феноменів віртуального і можливих світів досить можливе, що засвідчує не їх тотожність, а скоріше те, що модальні і тимчасові логіки відіграють важливу роль для віртуальної реальності. До того ж у самій модальній логіці у тих випадках, коли використовують поняття «віртуальний», його не ідентифікують з поняттям «можливий». Наприклад, В. Куайн, який популяризував поняття «віртуальні об'єкти», розглядав їх як *façon de parler* – мовний зворот, вирази. Введення, застосування подібних висловів передбачає, згідно з філософом, можливість їх виключення, видалення, знищення за допомогою контекстуальних визначень. Тобто головною властивістю «віртуальних об'єктів», за В. Куайном, є їх контекстуальна елімінація. Дана Скотт полемізує із цією інтерпретацією і вважає, що більш продуктивним є розуміння віртуальних об'єктів як абстрактних об'єктів. Як приклади таких об'єктів автор наводить абстракцію плюс-мінус нескінченності в теорії дійсних чисел, нескінченно віддалену точку у проективній геометрії, віртуальні класи в теорії множин. Якщо більш узагальнено: віртуальні об'єкти у Д. Скотта – це аксіоми. Таким чином, у сучасній модальній логіці знаходить своє втілення інтерпретація віртуального, введена ще середньовічним схоластом Іоанном Дунсом Скотом, як «початків (аксіом) науки» [7, с. 47].

У своєму дослідженні Ю. А. Шевчук розглядає концептуальні стратегії М.Маклюєна та М.Кастельса, які присвячені дослідженню інформаційної специфіки сучасної культури та особливостей впливу віртуальної реальності на свідомість сучасної людини.

М. Маклюєн розглядає медіа як посередник, засіб зв'язку між індивідами, людиною та суспільством, культурою, ідеологією. Досліджуючи специфіку медіа, він розглядає стадії еволюції способів зв'язку та комунікації, розрізняючи типи усного мовлення, писемності, види комунікації, пов'язані з новими технологіями електричного зв'язку тощо. Принципово важливим для науковця є

розгляд трансформацій різних засобів комунікації у векторі розширення властивостей чуттєвої структури людини.

Досліджуючи трансформаційні зміни у сучасному суспільстві, М. Кастельс надає особливого концептуального значення поняттям «інформаційне суспільство» та «інформаціональне суспільство». У цьому контексті науковець констатує, що в терміні «інформаційне суспільство» підкреслюється визначальна роль інформації в суспільстві, оскільки інформація як процес передання знання та обміну нею супроводжувала розвиток цивілізації протягом усієї історії людства і мала надзвичайну важливість у всіх суспільствах. Водночас концепт «інформаціональне суспільство» звертає увагу на специфічну форму організації сучасного суспільства, в якій завдяки інноваційним технологічним можливостям «... генерування, оброблювання та передавання інформації стали фундаментальними джерелами продуктивності і влади» [23, с. 5–6].

Дослідник Кріс Мілк згадує про те, що за всіх існуючих нині способів передавання існує так звана відкладена недовіра – через прогалину, яка існує між реальністю історії і свідомістю, що інтерпретує її в нашу реальність. К. Мілк визначає віртуальну реальність як перше середовище, що справді дає можливість перейти від отримання авторської інтерпретації відчуття у віртуальній реальності до отримання цього відчуття особисто. Дослідник використовує слово «свідомість» для позначення почуття реальності одержуваного від наших органів чуття. Інформацію від оповідача слухач перетворює на власну історію. На думку К. Мілка, саме віртуальна реальність заповнює цю прогалину. Адже, перебуваючи у ній, споглядач сприймає особисто всі форми. Особливість віртуальної реальності полягає в тому, що в усіх інших середовищах свідомість людини інтерпретує середовище, а у віртуальній свідомості свідомість сама виступає середовищем.

Суспільство нині на початковому етапі розкриття досить великого потенціалу віртуальної реальності в усіх сферах діяльності. Людство на рівні першого року кінематографа: коли фільм братів Люм'єр змусив людей у паніці тікати з театру, через серйозне сприйняття того, що зображуваний поїзд на екрані прямував на них. Як і зі становленням кінематографа, людство теж рухатиметься від видовища до оповідання, зазначає К. Мілк.

Коротко підсумовуючи викладене відзначимо, що історія розвитку понять «віртуальна реальність» та «віртуальність» у філософії пов'язана з розвитком філософської думки та культури суспільства. Із кожним етапом його розвитку відбувалася певна зміна акценту у розумінні цих понять. Ідея віртуального має давнє походження. У зв'язку з множинністю сфер застосування понять віртуальності, віртуального чи віртуальної реальності вони часто вивчаються досить різнобічно. Багатозначність тлумачення самого кореня *virtus* у різних мовах визначила відсутність єдиного наукового підходу до дослідження феномена віртуального.

Історико-філософський аналіз поняття «віртуальна реальність» дає можливість зробити висновки: наявність віртуальної реальності в життєдіяльності людей можна пояснити присутністю незбагнених сторін реального світу, наприклад, це такі стани як сон, фантазії; термін «віртуальна реальність» розглядається в двох сенсах: традиційному, за основу якого взято термін «*virtus*» – отожднюється з «можливим» «уявним», і комп'ютерному, що розуміється як різновид гносеологічної реальності, створюваної комп'ютерними технологіями та спрямованої на симуляцію чуттєвих даних людини; ідея віртуальності поєднана з ідеєю про множинність світів; віртуальність розуміється як здатність сили, енергії, об'єктів, перебувати в згорнутому стані і впливати при цьому на дійсність (наприклад, творча сила насіння дерева як прообраз дерева, яке може розгорнутися з часом), а також іноді віртуальність розуміється як можливість існування «між реальностями»; віртуальність розглядається як ознака трьох просторів буття людини: суб'єктивного (можливого) світу людини, об'єктивного (зовнішнього) світу природи, штучно створеного (видимого) світу людини, і в основі ідей про віртуальність лежить взаємодія зі свідомістю людини [14].

Із впровадженням комп'ютерів та Інтернету взаємозв'язок фізичного та віртуального світів змістився. Нині існують твердження, що віртуальні середовища не замінять фізичні, але природа, місцеположення та функції останніх вже змінюються. Для людства віртуальна реальність створює як великі виклики, так і великі можливості, залишаючи завжди міцний зв'язок та корелювання між

усіма вимірами людського буття. Однозначним є те, що без визначення «віртуальна реальність» уже неможливо актуально й об'єктивно оцінити сучасне людське буття.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аристотель. Метафизика. *Аристотель. Собр. соч.* В 4 т. Москва : Мысль, 1976. Т. 1. 550 с.
2. Вороновский Г. К. и др. Генетические алгоритмы, искусственные нейронные сети и проблемы виртуальной реальности / Г. К. Вороновский, К. В. Махотило, С. Н. Петрашев, С. А. Сергеев. Харьков : ОСНОВА, 1997. 112 с.
3. Гонгало Е. Ф. Историко-философские предпосылки онтологии виртуальности. *Вестник БГУ.* Серия 3. 2011. № 1. 31–35 с.
4. Грязнова Е. В. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия. *Философские науки.* 2005. № 2. С. 125–143.
5. Губанов Н. И. Основные формы бытия / Н. И. Губанов, В. Н. Согрина. *Философия и общество.* 2004. № 4. С. 45–61.
6. Гуревич П. С., Столяров В. И. Мир философии: Книга для чтения. В 2-х ч. Ч. 1. Исходные философ. проблемы, понятия и принципы. Москва : Политиздат, 1991. 672 с.
7. Карина Е. Н. Виртуальна реальність: онтологічний статус : Дис. канд. філос. наук : 09.00.01 / Карина Елена Николаевна. Харьков, 2004. 171 с.
8. Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология : Дис. канд. филос. наук : 09.00.01 / Кирик Татьяна Анатольевна. Омск, 2004. 165 с.
9. Кирик Т. А. Онтологическая специфика виртуальной реальности. *Вестник Курганского государственного университета.* 2012. № 4. С. 120–123.
10. Кликушина Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки. *Эпистемология & Философия науки.* 2009. Т. XXII. № 4. С. 86–103.
11. Концепции виртуальной реальности в мировой философской мысли / Н. З. Алиева, С. А. Гармаш, А. С. Якубенко, А. А. Пригородова. *Успехи современного естествознания.* 2012. № 6. С. 195–196.
12. Кузанский Н. О видении Бога. 1452. Сочинения в 2-х т. Москва : Мысль, 1980. С. 33–94.

13. Ладов В. А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности): учебно-методическое пособие. Томск : Томский государственный университет, 2004. 42 с.
14. Лопсан А. В. Социально-философский анализ виртуальной реальности : выпускная квалификационная работа бакалавра : 47.03.01. Красноярск : СФУ, 2016. 48 с.
15. Марійко С. В. Homo Virtualis у структурі сучасного суспільства : Дис. канд. філос. наук : 09.00.03 / Марійко Світлана Володимирівна. Переяслав-Хмельницький, 2015. 195 с.
16. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. / Грицанов А. А., Можейко М. А., Румянцева Т. Г. и др.]. Минск : Книжный дом, 2003. 1280 с.
17. Носов Н. А. Виртуалистика. *Исследовано в России*. 1999. С. 1–39.
18. Носов Н. А. Словарь виртуальных терминов. *Труды лаборатории виртуалистики*. Выпуск 7, Труды Центра профориентации. Москва : Путь, 2000. 69 с.
19. Панкратов А. В. О различном понимании термина «виртуальная реальность». *Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики*. Москва : Ин-т человека РАН, 1998. Вып. 4. С. 118–119.
20. Платон. Держава / пер. з давньогр. Д. Коваль. Київ : Основи, 2000. 355 с.
21. Трофимов В. В., Панкова Д. А. Категориальный анализ термина «Виртуальность». *Информационные технологии в экономике, управлении и образовании* : Сборник научных трудов / ред. В. В. Трофимов. СПб. : СПбГУЭФ, 2010. 27–39 с.
22. Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления. Москва : Республика, 1993. 447 с.
23. Шевчук Ю. А. Феномен віртуальної реальності в концепціях М. Маклюєна та М. Кастельса. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2015. № 5–6(143–144). С. 3–11.

REFERENCES

- Aristotle. (1976). *Metaphysics*: In 4 vols. Moscow: Misl'. Vol. 1. 550 p. [In Russian].
- Voronovsky, G. K., Makhotilo, K. V., Petrashev S. N., Sergeev S. A. and others. (1997). *Genetic algorithms, artistic neural networks and problems of virtual reality*. Kh.: BASIS. 112 p. [In Russian].

Gongalo, E. F. (2011). Historical and philosophical foundations of the ontology of virtuality. *Bulletin of BGU. Series 3*, № 1, 31-35. [In Russian].

Gryaznova, E. V. (2005). Virtual reality: analysis of semantic elements of concepts. *Filosofskiye nauki (Philosophical sciences)*, № 2, 125-143. [In Russian].

Gubanov, N. I. (2004). The main forms of being. *Filosofiya i obshchestvo (Philosophy and Society)*, № 4, 45-61. [In Russian].

Gurevich, P. S., Stolyarov, V. I. (1991). *The world of philosophy: A book for reading*. In 2 parts. Part 1. Initial philosophy problems, concepts and principles. Moscow: Politizdat. 672 p. [In Russian].

Karina, E. N. (2004). *Virtual reality: ontological status*: dis. PhD. Sciences: 09.00.01. Kharkov, 171 p. [In Russian].

Kirik, T. A. (2004). *Virtual reality: essence, criteria, typology*: dis. PhD. Sciences: 09.00.01. Omsk. 165 p. [In Russian].

Kyryk, T. A. (2012). Ontological specifics of virtual reality. *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta (Bulletin of Kurgan State University)*, № 4, 120-123. [In Russian].

Klykushina, N. Yu. (2009). The concept of virtual reality in the course of history and philosophy of science. *Epistemologiya & Filosofiya nauki (Epistemology & philosophy of science)*, Vol. XXII, № 4, 86-103. [In Russian].

Concepts of virtual reality in world philosophical thought. (2012). Aliyeva, S. A., Garmash, A. S. Yakubenko, Prigorodova A. A. *Uspekhi sovremennogo yestestvoznaniya (Successes of modern natural science)*, № 6, 195-196. [In Russian].

Kuzansky, N. (1980). *About the vision of God*. 1452. Essays in 2 volumes. Moscow: Misl'. 471 p. [In Russian].

Ladov, (2004). V. A. *VR-philosophy (philosophical problems of virtual reality)*. Textbook. Tomsk: Tomsk State University, [In Russian].

Lopsan, A. V. (2016). *Socio-philosophical analysis of virtual reality*: BA: 47.03.01. Krasnoyarsk: SFU, 2016. 48 p. [In Russian].

Mariyko, S. V. (2015). *Homo Virtualis in the structure of modern society*: dis. PhD. Sciences: 09.00.03. Pereyaslav-Khmelnytsky, 195 p. [In Ukrainian].

New philosophical dictionary. (2003). Rummyantseva T. G. and others. Minsk: Book house. 1280 c. [In Russian].

Nosov, N. A. (1999). Virtualism. In *Researched in Russia*, 1–39. [In Russian].

Nosov, N. A. (2000). Dictionary of virtual terms. *Virtual'nyye real'nosti. Trudy laboratorii virtualistiki (Proceedings of the laboratory of virtual science)*, Issue 7, Proceedings of the Career Guidance Center. Moscow: Put'. 69 p. [In Russian]

Pankratov, A. V. (1998). Different understanding of the term «virtual reality». In *Virtual realities. Proceedings of the laboratory of virtual studies*. Moscow: Institute of Human Sciences of the Russian Academy of Sciences, Issue 4, p. 118–119. [In Russian].

Plato. (2000). *State*. Kyiv: Basis. 355 p. [In Ukrainian].

Trofimov, V. V., Pankova, D. A. (2010). *Categorical analysis of the term «Virtuality»*. *Information technologies in economics, management and education: Collection of scientific works*. Trofimov, V. V. (Ed.) SPb.: SPbSUEF, 27-39 p. [In Russian].

Heidegger, M. (1993). *Time and being: articles and speeches*. Moscow: Re[public. 447 p. [In Russian].

Shevchuk, Y. (2015). The phenomenon of virtual reality in the concepts of M. McLuhan and M. Castells. *Mul'tyversum. Filosofs'kyi al'manakh (Multiversum. Philosophical almanac)*. № 5-6 (143-144), p. 3-11. [In Ukrainian].

Kateryna Shyman

Postgraduate Student at the Department of Theory and History of Arts; National Academy of Fine Arts and Architecture; Kyiv, Ukraine; e-mail: infoyxo@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0596-7355>

Evolution of the determination “virtual reality” in philosophy

Abstract

The article considers the concept of “virtual reality” as a derivative of the term “virtual”. The author explores its historical formation in philosophy from ancient times to the present. There is a long way of forming the definition and different epochs defined it in their own way. Latin “vir”, where “virtuality”

originates from, means “man”. The Romans formed from it the word “virtus” to describe valor, strength, charity, courage. The Latin virtus has a Greek analog – “areth”, which was used by Homer in the VIII century BC. Ancient philosophers explained the virtual as a sign of existence and there were two lines of interpretation: Plato and Aristotle. In Platonic doctrine, the problem of virtual reality is correlated with the categories of “ideal” and “real”, in Aristotelian – “possible” and “actual”. During the middle Ages, philosophers also used the concept of “virtuality”. And here are already combined elements of both Platonic and Aristotelian models of explaining virtual reality. The Renaissance philosopher Mykola Kuzansky in his work “On the Vision of God” uses the term “virtus” to solve the problem of forming complex things from simple ones due to their internal energy. In modern times the concept of virtuality is found in the works of G. Leibniz, I. Kant, G. Hege, etc. In late XIX – early XX century, the idea of virtuality continued to develop as the idea of having a special, intermediate state of something. To be noted, now variable interpretation of the idea of virtuality continues to manifest itself in various fields of science and technology. And the technologies and Internet gives a new aspects to the definition. Virtual environment does not replace the physical, but the nature, location and functions of the physical reality have already changed. The history of the development of the concepts of “virtual reality” and “virtuality” in philosophy is associated with the development of philosophical thought and culture of society. On each stage of its development there was a certain change of emphasis in the understanding of these concepts. For humanity, virtual reality creates both great challenges and great opportunities, leaving a constant strong connection and correlation between all dimensions of human existence. The researcher considered layers of interpretations of the term which still has a rather vague definition and, also, monitored the variability of definitions.

Keywords: virtual, virtual reality, computer reality, history of philosophy, virtual image, virtuality, virtual image, virtual art, virtualism.