
*Д.Б. Свириденко,
аспірант Переяслав-Хмельницького ДПУ ім. Григорія Сковороди*

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПРИРОДИ ЛЮДИНИ ПІД ВПЛИВОМ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: АНАЛІЗ СУЧАСНИХ КОНЦЕПЦІЙ

Сучасне суспільство під впливом засобів мас-медіа, комп'ютерів та Інтернету перебуває в стані радикальної трансформації, коли змінюється людське сприйняття світу, повсякденне соціальне середовище. При цьому кожна технологія – це втілення ідеології суспільства або, скоріше, – ідеологічні інвестиції суспільства у власне майбутнє. Тому феномен віртуальної реальності можна розглядати не тільки як фактор масштабних культурних та світоглядних тенденцій та змін – віртуальна реальність примушує нас по-новому підійти до проблеми співвідношення символу та образу, конкретно-чуттєвого та абстрактно-розумового пізнання, формуючи нові комунікативні практики тощо.

За досить невеликий проміжок часу філософські концепції феномену віртуальної реальності досягли певного рівня зрілості, а концептуальне оформлення цього феномену дають можливість активно включати їх до історико-філософської проблематики. В сучасній філософії феномен віртуальної реальності досліджується у широкому спектрі, але більшість концепцій стосується оцінки впливу віртуальної реальності на природу людини. Існує три антропологічних парадигми феномену віртуальної реальності, які можуть служити критерієм до систематизації концепцій – прогресистська, негативістська та нейтральна. Все частіше можна почути про загрозу деградації людини під впливом сучасних комп'ютерних технологій, про втрату людиною фундаментальних основ свого буття, про поширеність таких феноменів, як інтернет-залежність тощо. В зв'язку з цим актуальним стає аналіз концепцій, що постулюють деградацію людини під впливом віртуальної реальності.

Однією з найбільш обґрунтованих концепцій віртуальної реальності у сучасному філософському знанні є теорія віртуальної реальності С.Хоружего. Головною рисою її є те, що С.Хоружий робить спробу методологічної розробки мови опису віртуальної реальності в межах енергійного (діяльнісного) дискурсу. На його думку, для розробки поняття “віртуальна реальність” був необхідний вихід за межі есенціалізму з його завершеністю явищ, наявності форми тощо та звернення до дієслівних категорій: акт, дія, становлення, енергія тощо. С.Хоружий переосмислює Арістотелеву парадигму структури акту. Він пише: “Досліджуючи понятійний устрій Арістотелевого дискурсу, ми знаходимо, що в цьому дискурсі “подія” - точніше те, “що відповідає події”, бо власне сама категорія події тут не вводиться, являє собою трьохелементну структуру, впорядковану тріадою першоджерел: Дэнбмнт — ЕнЭсгейб — ЕнфелЭчейб” [6, 55]. При цьому під Дэнбмнт розуміється можливість, потенція; під ЕнЭсгейб – енергія, дія, здійснення, актуалізація; під ЕнфелЭчейб – ентелехія, дійсність, актуалізованість.

За С.Хоружим, ця тріадична схема відображає, як “можливість за допомогою енергії перетворюється або оформляється в ентелехію” [6, 55]. Вводячи в цей контекст віртуальну реальність, дослідник для опису її природи використовує концепцію, згідно з якою енергія віддаляється від ентелехії, наближаючись до потенції. В результаті, подія та загальна картина реальності “набувають основні властивості та предикати енергії, які до цього вони діставали від ентелехії. Їм не будуть властиві самодостатні замкнутість та завершеність, їм стануть властиві динамічність та відкритість назовні” [6, 55]. При цьому енергія “має винятково лише природу дії, “діяльнісну”, існуючи лише в дії та не існуючи “сама по собі”, в самодостатньому сталому перебуванні, що характеризує будь-яке суще... Вона не є “ім'ям”, але є “дієсловом” [6, 56]. Така енергія та події, що нею породжуються, не повинні мати тривалості, відбуваючись “тут і зараз”, конституюючи нову дискретну темпоральність. Розкриваючи за допомогою так званого енергійного дискурсу онтологічні характеристики віртуальності, С.Хоружий пропонує

називати віртуальними подіями ті, що “здійснюють найменший вихід за межі потенції, являючи собою як би “мінімальні події”, суще на порозі здійснення як такого... Якщо події трансцендування можна розглядати як подолання наявності, і в цьому розумінні вони є “подіями над-наявності”, то віртуальні події є чистим применшенням наявності, або “подіями недо-наявності”. Використовуючи традиційну для онтології світлової метафору, віртуальні події можна уподібнити мерехтінню, тоді як події трансцендування – сфокусованому надінтенсивному спалаху... наявній же події буде відповідати, очевидно, рівне світіння” [6, 64]. Таким чином, дослідник замість єдиного онтологічного горизонту наявного буття в сутнісному (іменному) дискурсі пропонує “три різних горизонти енергійної онтології, що розташовані в онтичній впорядкованості та разом створюють єдиний горизонт, або вимір, буття-дія: події трансценденції, події наявності, віртуальні події” [6, 64].

Протиставляючи енергійну парадигму “класичній” онтологічній структурі, С.Хоружий відзначає, що в есенційному дискурсі “онтологічна структура містить два буттєвих горизонти, один з яких відповідає світу явищ, а другий – світу ідей-сутностей; і ці горизонти, в спрощеному тлумаченні, є розділеними неподоланим онтологічним станом – “паралельністю”. Але в дискурсі енергії, буттєві горизонти є не паралельними, а, навпаки, збіжними, буття-дія людини є точкою збігу цих горизонтів: воно здатне здійснитися як в події трансцендування, так і в події наявності, або ж у віртуальній події” [6, 64]. Резюмуючи, С.Хоружий пише: “Віртуальна реальність не є автономним родом буття, онтологічним горизонтом. Вона є своєрідним суб-горизонтом, являючи собою не рід, недорід буття” [6, 66].

Такий розгляд віртуальної реальності зумовлює негативну оцінку С.Хоружим “віртуалістичного світосприйняття”, що властиве сучасній людині, коли існує тенденція до сприйняття реальності як багатовимірної, сценарної, варіативної, у якій “все більше місце належить модельній і ігровій, рухливій, пластичній і проблематичній стихії” [6, 67]. Феномен віртуальної реальності як побічний продукт сучасного розвитку технологій негативно витлумачується дослідником, як такий, що призводить до деградації людини: “Ми вже наближаємося до виникнення “віртуалістичного світосприйняття” та людини, орієнтованої на віртуальність – орієнтованої на усіх рівнях своєї організації, починаючи з тілесної. У сфері комп’ютерних технологій і мас-культури, культури року та кліпу, моментально-дискретних естетичних блоків, що спалахують та змінюються, перцептивний апарат людини весь перебудовується та настроюється на віртуальність, входить в особливий віртуальний режим. До того ж глибина та масштаб цієї перцептивної та іншої трансформації психосоматики – тим більше, її наслідки – скоріш за все, проявили себе ще далеко не повною мірою” [6, 67]. Повертаючись до енергетичного дискурсу та аналізуючи за його допомогою сучасне становище людства, С.Хоружий пише: “Гіпертрофія “віртуалістичного світосприйняття”, глобальна трансляція та тиражування його принципів служать, як можна припустити, симптомами енергетичного занепаду людини та світу – занепаду не кількісного, а якісного: зменшення формотворчої волі та здатності”. В своєму розвитку вони потенційно призводять до появи типу *homo virtualis*, який намагається замкнутися в горизонті віртуальної реальності, важко залишаючи його, виробляє “віртуалістські” стереотипи поведінки та діяльності” [6, 67]. За С.Хоружим, в умовах цього “енергетичного занепаду” та залежності від віртуальної реальності як нижчого горизонту буття, людина обмежується маніпулюванням з готовими формами, їх подрібненням та перекомбінацією до напівтворчості, без відповідальності та претензій на достовірність.

До негативістських концепцій віртуальної реальності, на нашу думку, належить теорія віртуальної реальності, розроблена дослідниками М.Кунафіним та Р.Ярцевим [2]. Ці дослідники аналізують онтологічні питання, центральним з яких є розробка онтології віртуального буття. Однією з головних ідей, яку обстоюють М.Кунафін та Р.Ярцев, є визнання існування “особливої форми реальності – мовної реальності, або, за бажанням, мовного буття” [2, 131], яке дослідники ототожнюють з віртуальною реальністю. Одним з головних онтологічних вимірів феномену віртуальної реальності, за їхню думку, є її ірреальність: “Характеризуючи віртуальну реальність як ірреальну, я розумію, що вона може бути будь-

якою в межах мовних значень” [2, 131], при цьому “мовчазно припускається, що віртуальна реальність не речовинна, нематеріальна” [2, 131]. Іншими характеристиками буття у віртуальній реальності, за М.Кунафіним та Р.Ярцевим, є його ілюзорність, цілепокладання та обґрунтованість. При цьому вони уточнюють, що ілюзорність розуміється як суще без основ, що функціонує за сваволею деміурга, а не як “відсутність того, що наявно існує” [2, 132], як людський фактор, “фундаментальні характеристики віртуальності, що виражаються в спонтанності та безпередумовності, зводяться до нуля” [2, 130], призводячи до обґрунтованості та цілепокладання. Чотири виміри віртуального варіанту буття (ірреальність, ілюзорність, обґрунтованість, цілепокладання), наголошують дослідники, дають їм можливість говорити про несумісність буття та віртуальної реальності: “Коли я роблю крок, я виконую дію, яка випадає з ірреальності віртуального буття. Мій вдих не підпорядкований жодним нормам віртуальності, він має основи, йому не потрібні обґрунтування та передумови” [2, 133], кожна дія, не позбавлена основи, є загрозою для віртуального варіанту буття.

Завдяки інформаційним технологіям, пишуть М.Кунафін та Р.Ярцев, віртуальний варіант буття через відмову від основ та переходу до мовної форми намагається знайти своє повне та “чисте” втілення у сфері інформації. Завдяки телекомунікаціям та мережі Інтернет, виникає дещо більше, ніж віртуальний варіант буття, виникає “віртуальний варіант світу, в якому тільки й можливе “реальне” віртуальне буття. До цього часу при всій артефікації навколишнього віртуальний варіант буття існував у межах дійсного буття” [2, 134].

М.Кунафін та Р.Ярцев також аналізують проблематику самоідентифікації особистості у віртуальній реальності, постулюючи такий негативний фактор, як підміну власного “я” його віртуальним аналогом: “Сприйняття “я” - реальна подія, що має основу, яка визначається реальними діями в реальному світі. Віртуальний варіант буття стирає реальне “я”. Тією мірою, як відбувається віртуалізація реального буття, відбувається віртуалізація особистості” [2, 136]. На думку М.Кунафіна та Р.Ярцева, це є передумовою до виникнення “масового суспільства”, яким керують віртуальні технології через заповнення ілюзорного віртуального “я” будь-яким змістом. Наведені підходи дають можливість дослідникам сформулювати додаткові характеристики віртуального буття [2, 139–141]:

– щодо всього віртуального людина повинна бути впевнена у його неіснуванні у світі буття;

– не існуючи в бутті, віртуальне все ж таки певним чином виявляє подібність, через що воно сприймається людиною як можливе буття;

– конструювання та пізнання віртуального буття неможливе без участі людської уяви.

З точки зору методології, автори концепції стають на позиції суб’єктивного субстанціалізму, в термінах якого віртуальна реальність може бути описана через категоріальні тріади “буття-небуття-потенційне буття” [2, 141–142]. При цьому М.Кунафін та Р.Ярцев віртуальне буття вважають різновидом буття в небутті, намагаючись відповісти на питання “які області буття в небутті повинні бути зараховані до віртуального буття, а які – ні?” [2, 142]. Наприклад, до віртуального буття дослідники не зараховують минуле та майбутнє, абстрактні об’єкти математики тощо. До віртуальних об’єктів належать “будь-які об’єкти людських фантазій, що не є спогадами про минуле, абстрактними роздумами або планами на майбутнє, а також, безумовно, думками про теперішнє” [2, 144]. При цьому дослідники намагаються розробити типологію продуцентів віртуальної реальності, відносячи до них певні жанри образотворчого мистецтва, художньої літератури, кінематографу та комп’ютерних ігор [2, 146-147].

Висновки щодо негативної оцінки цими дослідниками феномену віртуальної реальності відносно його впливу на комунікативний аспект буття людини впливають безпосередньо з контексту дослідження: “Життєве функціонування індивіда все менше потребує реального спілкування, або, інакше, - реальне спілкування переміщується в ірреальний простір Мережі” [2, 135]. Негативне ставлення їх до проявів віртуального опосередковано впливає з онтологічного статусу, яким дослідники наділяють віртуальне буття: “Інформаційні хвилі методично та безжалісно руйнують останні основи буття” [2, 135]. М.Кунафін та Р.Ярцев так

резюмують: “Правильно, що без спілкування з віртуальною реальністю неможливе існування будь-якої інтелігентної особистості, неможливий розвиток уяви та смаку, прогрес в науці та мистецтві... Правда й те, що “поринувши з головою” до віртуальної реальності, людина не тільки виснажується психічно, а й дистанціюється від вирішення дійсних проблем, які підміняються проблемами віртуальними” [2, 150].

В межах аналізу концепцій, що негативно оцінюють вплив віртуальної реальності на людину, важко обминути дослідження О.Пудікової “Кіберпростір та перспектива формування особистісного буття” [3], в якому ґрунтовно досліджується вплив комп’ютера на формування особистісного буття при зануренні у віртуальну реальність. О.Пудікова пише: “... Проблеми формування особистісного буття невід’ємно пов’язані з можливістю вільного самовизначення себе у зовнішньому світі та безпосередньо стосуються взаємодії людини з комп’ютером, бо комп’ютер сприяє зміні (а здебільшого, й деформаціям) процесу формування особистісного буття та може мати як позитивний, так і негативний вплив” [3]. Постановка проблеми у О.Пудікової має такий вигляд: “Яким чином впливає на становлення особистісного буття “спілкування” з комп’ютером? Сприяє комп’ютер більш гармонійному становленню особистісного буття чи, навпаки, гальмує та стримує це становлення?” [3]. О.Пудікова, розкриваючи взаємодію людини та світу, виявляє негативні риси віртуальної реальності таким чином: “На жаль, все частіше сучасна людина, зустрічаючись з явищами, що спантеличують (це такі явища, з якими нам доводиться зустрічатись у нашому повсякденні та які ставлять нас у глухий кут, бо вони відрізняються від наших знань про світ), не шукає їх пояснення шляхом самостійного пізнавального процесу, а знаходить готові відповіді у віртуальній реальності” [3]. Оцінюючи систему освіти, вона пише: “Важко уявити сучасну школу без уроків інформатики... В цілому ці уроки мають позитивний ефект та, безперечно, є корисними у процесі навчання. Проблема полягає у підміні у дитини реального світу комп’ютерним, заміні вільного виявлення особистості у зовнішньому світі виявленням у світі віртуальному” [3]. При цьому процес формування особистісного буття стає більш простим та формалізованим, а водночас дитина все глибше занурюється у віртуальну реальність, де “головне не бути тим, хто ти є, а тільки тим, ким хочеш здаватися. Наступним кроком є відмова від реальності, а отже, не виникає проблем, пов’язаних з осягненням свого життєвого простору та місця особистості у ньому” [3].

Проводячи паралелі з ідеями Ф.Ніцше про Надлюдину, О.Пудікова у фантастичній манері дає песимістичний прогноз для людства: “Надлюдиною, що має прийти на зміну сучасній людині, є мегакомп’ютер. Він стає тим, заради чого живе та працює все людство. Саме повне розчинення людської особистості в комп’ютері і буде означати “великий полудень” – час самої ясної ясності свідомості. Після підключення усіх людей до одного комп’ютеру ця надмашина зможе об’єднати знання, накопичені усіма людьми світу. Ця свідомість буде трансцендувати тільки до самої себе, бо не буде більш бездоганної істоти. Цей комп’ютер буде “надлюдиною” Ніцше, здатним пізнати будь-які таємниці буття” [3].

Порівнюючи кіберреальність та реальність навколишнього світу, О.Пудікова пише: “Кіберреальність вбирає у себе все найкраще, що є в навколишній реальності. У кіберпросторі немає болю, немає кривди та злості... У комп’ютерному світі немає смерті... Це породжує ілюзію свободи особистісного виявлення, коли людина вважає себе вільною від багатьох обов’язків реального життя. Але насправді вона стає залежною від віртуальної реальності” [3]. Ті самі проблеми у віртуальній реальності виникають у дискурсі тілесності: “Людина, відмовившись від реального світу на користь віртуального, залишається прив’язаною, “пристібною” (в термінології Ж.Лакана) до навколишнього світу через своє тіло... Якщо людина не буде повертатись до реального світу з віртуального, його тіло просто помре. Але саме необхідність неминуче повертатись до реального світу більш за все лякає сучасну людину, занурену у віртуальний світ”. О.Пудікова задається питанням, чому ж людина замість самореалізації звертається до готових відповідей віртуального простору? Відповідь вона знаходить не стільки у пошуку більш легких шляхів пізнання світу та “безболісного” становлення особистісного буття, скільки у спробі знайти відповіді більш досвідчених людей

(“знання про знання інших”, згідно з Ж.Лаканом), коли “людина забуває про те, що кожна особистість неповторна та унікальна завдяки унікальності пережитого життєвого досвіду та життєвого простору” [3].

Соціологічний аспект віртуальної реальності вирішується Пудіковою так: “... Сучасний світ влаштований таким чином, що у розсудливої людини просто не залишається вибору: бути чи не бути зануреним у світ комп’ютерів. Відмова від такого занурення означатиме, що людина відмовляється від процесу соціалізації та бажає залишатись в маргінальному секторі соціуму” [3]. Напрошується висновок, що саме сучасне суспільство визначає ступінь зануреності особистості у віртуальний простір та моделі його функціонування там.

Відзначимо також працю М.Абрамова “Людина та комп’ютер: від homo faber до homo informaticus” [1]. Цей дослідник, відмічаючи експонентне зростання кількості інформації протягом останніх десятиріч, намагається осягнути філософські проблеми сучасності та майбутнього людини, що існують у системі “людина-комп’ютер” [1]: “Очевидно, що всі її контакти, що виникають в процесі професійної діяльності, підтримуються інформаційно-мережевими технологіями та повністю залежать від них. Такий працівник буквально “розчинений” у інформаційному середовищі... Насправді це означає зміну життєвого середовища сучасної людини!” [1]. Занепад комунікативного аспекту М.Абрамов описує метафорами “перехід до заочного спілкування”, “самоізоляція”, “редукція емоційної сфери людини”, “десоціалізація суб’єкта” [1]. Життя суб’єкта у комп’ютерній віртуальній реальності через зіткнення двох протилежних процесів, що присутні у позасвідомому людини – антропоморфізму та антропоцентризму, сповнене афектів. “Вже немає нічого дивного в тому, – пише він, – що висококваліфікований спеціаліст, що використовує комп’ютер, стає його апологетом та наділяє його людиноподібними якостями, що об’єктивно не має під собою достатніх підстав” [1], а в тим часом “активізується позасвідомий процес антропоцентризму” [1], що не “дозволяє” комп’ютеру скинути себе з Олімпу в інтелектуальній сфері. Глибинне проникнення комп’ютера у людську повсякденність, за М.Абрамовим, має ще такий негативний наслідок: “Закріплення інтелектуальної винятковості людини, адекватне та позитивне в системі “людина-комп’ютер”, може поширюватись за її межі та почати негативно впливати на відносини у системі “людина-людина” [1]. Комп’ютер, займаючи все більш важливе місце у людському бутті, претендує на роль важливого проміжного ланцюга між власне суб’єктом та інформацією, пише М.Абрамов. Складається ситуація, коли “виняткове положення комп’ютера як сполучної ланки між людиною та інформаційним середовищем (мережею) може ініціювати виникнення та розвиток негативного емоційного стану занепокоєння” [1]. Резюмувати ідеї М.Абрамова можна так: людина, інтегрована в інформаційне суспільство, використовує його відповідно до первинного призначення як засіб раціоналізації поставленого завдання. При цьому існує небезпека неадекватної раціональної оцінки особистісних ситуацій при використанні інформаційних технологій, причому їх активне використання призводить до процесу десоціалізації людини, відособленості її від суспільства.

Отже, у філософській думці існує тенденція до розуміння феномену віртуальної реальності як негативного чинника генезису людської природи. Так, наприклад, віртуальна реальність розуміється як недобуття людини (С.Хоружий), підміна буття реального його віртуальним аналогом (М.С. Кунафін, Р.А. Ярцев) тощо. При цьому автор даної статті, методологічно спираючись на проект метаантропології Н.Хамітова [4; 5], наголошує на необхідності подолання односторонньої оцінки (прогресистської, регресистської, нейтральної) антропологічного впливу при дослідженні феномену віртуальної реальності. Суперечності між цими парадигмами та в межах кожної з них, можуть бути подолані в рамках вірогіднісної парадигми, сутність якої: зміна природи людини під впливом віртуальної реальності залежить від вольових імпульсів, якими керується людина при переході до віртуальної реальності. Вірогіднісна парадигма розвитку людини під впливом віртуальної реальності є спробою діалектичного зняття суперечностей, які закономірно виникають в межах парадигм, що

абсолютизують оцінку антропологічного впливу, одновимірно сприймаючи цей сучасний феномен.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Абрамов М.* Человек и компьютер: от homo faber к homo informaticus // Онлайновый журнал “Человек”. – 2000. – № 4. – <http://vivovoco.rsl.ru/vv/papers/men/comprumen.htm>.
2. *Кунафин М.С., Ярцев Р.А.* Виртуальное бытие // Бытие. – Уфа, 2000.
3. *Пудикова А.А.* Киберпространство и перспектива формирования личностного Бытия // Открытый междисциплинарный электронный журнал “Гуманитарная информатика”. – <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/1/pudikova.htm>
4. *Хамитов Н., Крылова С.* Философский словарь. Человек и мир. – К., 2006.
5. *Хамитов Н.* Философия. Бытие. Человек. Мир. – К., 2006.
6. *Хоружий С.С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальной реальности // Вопросы философии. – 1997. – № 6.