

---

*Ю.С. Кравцов,*  
*кандидат філософських наук,*  
*доцент Дніпродзержинського державного технічного університету*

## **ПРО ПАРАДОКС ФЕНОМЕНОЛОГІЧНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СПІВВІДНОШЕННЯ РЕАЛЬНОСТІ СОЦІАЛЬНОЇ І РЕАЛЬНОСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ**

Останніми роками інтенсивно розробляються поняття віртуальної реальності [2; 4; 5] і, одночасно, ідея віртуалізації суспільства [2]. Особливий інтерес у зв'язку з цим викликає питання про входження суб'єкта діяльності у віртуальне середовище і, відповідно, поява нових, віртуальних форм взаємодій у соціальному співтоваристві. А проблема поширення віртуальних технологій виходить за межі спеціальних наук і вимагає філософського узагальнення. Масштаб вияву феномена віртуальності в соціальному й індивідуальному житті дає можливість говорити про “віртуалізацію” суспільства та спонукає дослідників до розроблення нового, збагаченого розуміння соціальної реальності в її відношенні до реальності віртуальної.

Постнекласична наука на сучасному етапі розвитку характеризується здатністю вторгтися в “нетрадиційні” для науки сфери, такі як культура, релігія, міфологія, що сприяє її зближенню з іншими формами суспільної свідомості – насамперед, з філософією. Багатофакторність і багатоваріантність, що впливає з неї, сучасної науки, за умов, коли будь-яка досліджувана система має багато варіантів розвитку, з яких реалізується лише один, змушує дослідників відмовитися від уявлень про абсолютну істину і будувати імовірнісні моделі.

Термін “віртуалізація” пов'язується у свідомості, зазвичай, з комп'ютерною сферою. Проте, звернемо увагу на те, що поняття “віртуальний” дедалі частіше вживається у ширшому контексті. Наприклад, швидко ввійшли до вжитку не лише такі словосполучення, як “віртуальне співтовариство”, а й такі, як “віртуальна корпорація”, “віртуальні гроші”, “віртуальна демократія”, “віртуальне навчання” тощо. Це свідчить про те, що справді виникла і розвивається вже згадувана нами нова організація соціального життя комунікаційного середовища – віртуальна реальність. Її можна розуміти як створений і відтворюваний за допомогою комп'ютерних мереж континуум, який відтворює зміст і конститутивні механізми індивідуальної і колективної свідомості людини, опредметнюючи цілісний досвід людства і його культури, безперервно оновлюючи та ідеалізуючи світ. На думку автора теорії “віртуального суспільства” А.Бюля, з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися на універсальні машини з виробництва “дзеркальних” світів. У кожній підсистемі суспільства утворюються “паралельні” світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні інтеракції і політичні акції в мережі Інтернет, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор тощо. Процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору як локусу соціального відтворення простором віртуальним Бюль називає віртуалізацією [6].

Модель “віртуалізації соціального” М.Паєтау ґрунтується на теорії Н.Лумана, в якій суспільство визначається як система комунікацій. Паєтау інтерпретує виникнення гіперпростору мережі Інтернет як наслідок “використання” суспільством нових форм комунікації для аутопоезису. Поряд з традиційними формами – “реальною” інтеракцією і організацією, комп'ютерна комунікація робить внесок у виробництво соціальності.

Існує два основних (різних) сенси поняття “віртуальне”. Перший сягає традиційного природознавства, в якому сенс терміну “віртуальне” розкривається через

зіставлення ефемерності нескінченно малих переміщень об'єктів або нескінченно малих періодів існування частинок і стабільної у своїх просторово-часових характеристиках реальності. Другий сенс породжений практикою створення і використання комп'ютерних симуляцій і розкривається через зіставлення ілюзорності об'єктів, що створюються засобами комп'ютерної графіки, і реальності матеріальних об'єктів. У понятті “віртуальна реальність” обидва сенси парадоксальним чином поєднуються. Поведінка об'єкта, що зображується, відтворює просторово-часові характеристики поведінки матеріального об'єкта.

Цей стан кореляції речово-матеріального й ілюзорного має низку характеристик, серед яких можна вирізнити три основні: нематеріальність впливу (зображуване виробляє ефекти, характерні для матеріального); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінні); ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривання і відновлення існування).

Про віртуалізацію щодо суспільства можна говорити остільки, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуалізація у такому разі – це будь-яке заміщення реальності її симуляцією/образом, і навіть не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але неодмінно із застосуванням логіки віртуальної реальності. Визначення соціальних феноменів за допомогою поняття “віртуальність” доречно тоді, коли конкуренція іміджів заміщає конкуренцію інституційний певних дій – економічних, політичних або інших.

Загальне уявлення про феномен заміщення реальності образами дає можливість сформувати на його основі цілісний соціально-філософський підхід: віртуалізація соціальної реальності є закономірним етапом історичного розвитку соціальності, пов'язаним з ускладненням і глобалізацією комунікативних зв'язків і відносин. Основною характеристикою цього етапу можна вважати перехід до домінування культурно-символічних, не прив'язаних безпосередньо до матеріально-фізичного аспекту існування, форм і способів підтримування і відтворення соціальності. Комп'ютерна революція постає матеріально-технічною підставою власне соціальних змін суспільства, яке переходить за межу модерну і зазнає кризи, розпаду соціальної реальності в традиційному розумінні, про яке говорить Бодрійяр. По суті, поширення технологій віртуальної реальності відбувається як кіберпротезування, покликане компенсувати за допомогою комп'ютерних симуляцій відсутність соціальної реальності.

У постіндустріальну, постмодерну епоху трансформація суспільства набуває цілком іншого характеру, ніж припускали теоретики інформаційного суспільства, моделі яких, як і моделі віртуалізації Паєтау, Бюля, Крокера і Вейнштейна, ґрунтуються на стереотипному уявленні про суспільство як про систему інститутів. У традиційно-реалістичному розумінні інституційний лад суспільства і є те стійке й об'єктивне щодо індивідів, що можна назвати соціальною реальністю. Але інституційний лад, як показали К.Маркс, М.Вебер, П.Бергер і Т.Лукман, – це соціально-історична реальність, результат самовідчуження людини. Перетворення в останні десятиліття цієї реальності на ефемерну, нестабільну, описувану постмодерністським принципом П.Фейєрабенда “anything goes” (“дозволено все”), саме і пояснюється її історичністю. В епоху постмодерну сутність людини відчужується вже не в соціальну, а у віртуальну реальність. У даному разі йдеться не лише про так звані кіберпанки, тобто людей, для яких сенсом життя стало занурення в світи комп'ютерних симуляцій і “бродяжництва” мережею Інтернет, хоча саме кіберпростір – базова для пропонованої концепції метафора. У віртуальній реальності будь-якого роду людина має справу не з річчю (що розташовується), а із симуляцією (що зображується). Людина епохи модерну, що настає в соціальній реальності, сприймає її серйозно, як природну даність, в якій доводиться жити. На противагу їй “людина епохи постмодерну, – пише

Д.В. Іванов, – занурена у віртуальну реальність, захоплено “живе” в ній, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї” [2, 76]. Перспектива того, що взаємини між людьми наберуть вигляду відносин між образами, і є перспектива віртуалізації суспільства. У цій перспективі і виникає можливість тлумачити суспільні зміни, розрізняючи старий і новий типи соціальної організації за допомогою дихотомії “реальне/віртуальне”.

Уявляється, що адекватним філософським методом для розкриття сутності віртуальної реальності є феноменологія, оскільки створення віртуальної реальності є процесом, що повторює по суті основні процедури феноменологічного і трансцендентального епохе (психологічної і трансцендентальної редукції), а також проектує механізми конституювання просторово-часового континууму й ідеювання потоку свідомості, за допомогою яких суб'єкт відтворює конкретність реальності вже в її інтерсуб'єктивності у такий спосіб, який робить її надбанням будь-якої суб'єктивності, тобто має об'єктивний щодо індивідуальної свідомості характер. Для феноменології істотною є ідея, згідно з якою простір і дійсність не трансцендентні в якомусь містичному сенсі на зразок речі в собі: трансцендентним є саме феноменальний простір, феноменальна просторово-часова дійсність. Особливий, специфічний зв'язок між феноменологічним методом і функціонуванням віртуальної реальності полягає в тому, що саме феноменологічно конститутивні механізми і трансцендентно-ейдетичний рівень відтворення реальності перетворюються з іманентної характеристики суб'єктивності на щось зовнішнє щодо суб'єкта. Механізм, що створює принципи сприйняття реальності, винесений поза суб'єктом, і ми в змозі спостерігати за тим, як він опредметнює ці сприйняття. Віртуальні реальності породжують нову постановку проблематики континууму: людина дістала можливість об'єктивувати спосіб, яким їй явлено час, створювати тривалість. Тут підкреслимо, що тимчасові параметри віртуальної реальності – це не параметри речей, їхні межі задані свідомістю. Процеси в природі минають, і координація між ними у свідомості формується в межах природної установки сприйняття часу, але це питання, яке дискутується в загальній концепції простору і часу.

При конституюванні віртуальної реальності тимчасові межі (задані в певну кінцеву кількість параметрів) задаються ще на самому початку - в основу континууму закладаються точно визначені форми координації. Розгортання проєктованих у віртуальній реальності об'єктів вже містить у собі попередньо закладені параметри координації. Так ми можемо проєктувати просторові характеристики і тимчасовий плин подій.

Віртуалізація певного об'єкта полягає в знаходженні загальних основ його поведінки у світі. У цьому сенсі віртуальна модель не є повторенням емпіричної ситуації, і навіть групи ситуацій, що характеризують значущість об'єкта або процесу. Вона є результат синтезу людських сенсорних і розумових здібностей, але взятих в їхній загальності, в ідеї кореляції між людиною і предметами світу. У такий спосіб віртуальна модель, на відміну від оригіналу, має всі істотні функції свідомості до реконструкції реальної моделі явища в загальності цих функцій. Ця модель має апіорну значущість, оскільки в ній закладені всі раціонально відособлені ситуації, в яких вона може опинитися.

Інший різновид віртуальної реальності – мережева віртуальна реальність у вигляді інтерактивного середовища – являє собою комунікативний простір майбутнього. Її специфіка полягає в тому, що вся система комунікативних дій і відносин, а також ресурси, що накопичуються в результаті сукупної людської діяльності, об'єднуються в єдину глобальну структуру. Більше того, середовище віртуальної реальності неначе завершує процес уречевлення комунікацій і перетворення їх на події, які не зникають у незворотному часі, а навпаки – зберігаються в єдиному інформаційному масиві, в межах якого вони існують в Мережі одночасно в безлічі варіантів, версій,

інтерпретацій, які, своєю чергою, схильні до самостійного розвитку. Віртуальний світ не лише не поступається насправді актуальному – за своєю глибиною, можливостями проникнення в суть того, що існує і стає, за масштабами доступу до цілісної інформації, за багатовимірною наочністю і переведення її у тривимірний простір сприйняття, за комплексним характером проектування процесів, як і за можливістю будь-кого, хто бере участь, управляти самим процесом, віртуальна реальність може претендувати на статус найвищого ступеня дійсності.

Дослідники проблеми віртуальності відзначають, що сама по собі дійсність, як природна, так і соціальна, може вишиковуватися за принципом вкладених одна в іншу, подібно до матрьошок, реальностей [4, 155]. Так, державу можна розглядати як віртуальний суб'єкт, який існує у власній віртуальній дійсності, каркас якої становлять закони і рішення, що приймаються органами влади, причому цей каркас держава вільна змінювати, як захоче. Проте, для господарюючих суб'єктів закони держави не є віртуальними, вони об'єктивні й обов'язкові для виконання. Продовжуючи за аналогією, відзначимо, що господарський суб'єкт створює своє віртуальне середовище, яке для його співробітників і підрозділів буде об'єктивним. Тобто в наявності своєрідна ієрархія реальностей, які є генетично спорідненими і такими, що створюють різноманітність [3, 52].

У протилежність актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності і різноманіття. Таким чином, віртуальність є феноменом, іманентним самій структурі буття, що втілює можливість творчої, генеруючої діяльності. Багато в чому це пов'язане з тим, що віртуальна реальність будується за принципом “зворотного зв'язку”, що дає змогу здійснити максимальне входження людини в інформаційний простір. Причиною віртуалізації постмодерного суспільства є об'єктивна потреба в переході інформаційно-комунікаційних технологій на новий якісний рівень, а також іманентна людині потреба в творчості, в створенні нової реальності, таких світів, щодо яких вона була б деміургом.

Однією з основних труднощів для соціально-філософської і соціологічної інтерпретації прикладення нових інформаційних технологій є соціодинаміка їхнього впливу на інституційну, діяльну, комунікативну й організаційну структури сучасних суспільств, зміни в характері соціальних відносин, ролей і статусів, які вони спричиняють. Сутність проблеми полягає в тому, що ми або інтерпретуємо вплив нових інформаційних технологій у контексті класичних уявлень про суспільство, або намагаємося представити якийсь новий соціальний континуум, відповідний концепції “інформаційного суспільства”. У такий спосіб ми опиняємося або в минулому, або в майбутньому, не маючи можливості осмислити, і що важливіше – адекватно проаналізувати теперішній період впровадження дигітальної культури і засвоєння її в контексті різних ступенів розвитку соціальних систем, різних параметрів їхньої інтеграції і різного характеру самої соціальної та комунікативної дії. Стає неможливим оцінити і характеризувати в інваріантних параметрах конкретний стан будь-якої окремої соціальної системи і, насамперед, віртуальних і інформаційних вимірювань її соціокультурного континууму.

Найголовнішою ознакою наявності інформаційного суспільства і дигітальної культури є формування відповідних цінностей і ціннісних орієнтацій, які могли б характеризувати різну якість соціальної інтеграції. Природно, найсерйозніша проблема, на яку наштовхується аналіз ціннісної системи і ціннісних орієнтацій, є необхідність ідентифікувати цінності з точки зору їхньої природи і дефініювати їхній “комунікативно-інформаційний компонент”.

У цьому аспекті інформація в електронному вигляді, наявна в мережі, доступна в будь-якому конвертованому і переробленому вигляді в будь-якій точці планети, вже не є об'єктом. Вона – середовище, мережа, тканина. На місці традиційних соціальних

відносин вже постає віртуальна соціальна організація. Класичним прикладом такої віртуальної організації є Інтернет, глобальна мережа, що демонструє відмінність між старим і новим типом соціальної реальності. Її питома вага, можливості впливу й охоплення роблять із неї матеріального й інформаційного носія нового типу взаємовідносин, які змінюють межі того, що прийнято називати соціумом.

В умовах множинних форм знання суб'єкт потребує допоміжних засобів редукції надмірної смислової надлишковості. Крім гнучкої структури тексту потрібна “текстова машина”, яка дає можливість зберігати значні обсяги інформації й управляти ними, а також полегшувати процес виробництва текстів. Гіпертекст уявляється як основна форма “організації” в Інтернеті, він описується як децентрування у Ландоу, як подібність “ризому” Дельоза, як “революція” в дослідженнях, як дещо, що дає необмежену владу маніпулювати символами, текстами й образами. Тому гіпертекст як спосіб комунікації і організації знання охоплює саме знання (текст), комп'ютер і програмне забезпечення. Це значно ускладнює опис гіпертексту, він вислизає і не піддається визначенню. Користувач Інтернету, таким чином, живе і комунікує в умовах включеності в простір гіпертексту. “Ранжируючи тією чи іншою мірою інших людей в Інтернеті (представлених набором текстів) і роблячи це або цілеспрямовано, або раз від разу, зокрема ранжируючи потенційних комунікативних партнерів або тих, з ким встановлення контакту небажане, кожна людина будує свій фрагмент соціальної віртуальної реальності. До того ж буде... у вигляді гіпертексту: набори текстів, що відображають конкретних людей, рознесені в уявному просторі і сполучені між собою значущими відносинами” [7, 36–38].

Особливого місця в аналізі віртуального співтовариства, як ми вже відзначали, набуває феноменологічна соціологія, заснована саме на уявленнях, що виражають збіг способу конституювання феноменальної і трансцендентальної дійсності суб'єкта в її абсолютну інтерсуб'єктивну якість і способу побудови віртуальної реальності за допомогою комп'ютерної симуляції функцій людської свідомості та її уречевлення в багатовимірний простір, який вміщує інформаційні масиви майже безмежної глибини, що самовідтворюються.

У сфері соціально-філософського дослідження віртуальної реальності спостерігається ситуація, дуже схожа на ситуацію у сфері філософського аналізу, яка породила феноменологію. Тому найбільш адекватними методами дослідження й інтерпретації є феноменологічні – не лише тому, що це середовище, створене дією штучно відтвореної та багаторазово посиленої здатності людської свідомості конституювати світи, ідеювати їх і уречевлювати їх, а й тому, що в цьому інтерактивному середовищі досягається новий, незнайомий *до тепер* потенціал формування інтерсуб'єктивності.

Застосовність феноменологічної соціології ґрунтується на тому, що, на відміну від решти концепцій, ця традиція розглядає людину як таку, що одночасно живе в багатьох реальностях, походження яких пов'язане з нею самою. Це означає, що ми можемо припустити існування нескінченної множини рядів реальності, будь-яка з яких має рівноправне й унікальне наявне буття. Аналогічно загальному філософському підходу феноменології, соціальна її парадигма визнає як первинну природну установку світ органів чуття, здорового глузду, фізичних реальностей. Ми дотримуємося тези А.Шюца, згідно з якою саме цей рівень суб'єктивного сприйняття є “архетипом” безлічі реальностей, оскільки будь-яка форма інтерсуб'єктивності припускає тіло Іншого як першого свого об'єкта і цим зіставляється з верховною реальністю повсякденного життя.

Особлива актуальність і тонкість застосування феноменологічної методології соціальних досліджень полягає в тому, що саме ця методологія орієнтована на якісну диференціацію знакового континууму, який конституюється людським створінням: світ наукового дискурсу, світ міфології, світ анімізму, релігії, ідеальних уявлень тощо. Тому

сама феноменологічна методологія, яка вже має солідний досвід дослідження генезису людських реальностей та їхнього інтерсуб'єктивного статусу, найбільш пристосована до освоєння віртуального світу. Водночас, застосування цієї методології наштовхується на парадокс: саме почуттєве оформлення континууму віртуальної реальності, її здатність відтворювати сенсорний еквівалент абстрактних і взагалі текстових структур, а також дозволяти сенсорну інтерпретацію тексту, безмежно розширює і відтворює в багатьох вимірах простір верховної реальності “архетипу”, тобто перетворює тотальність семантичних просторів культури на сферу природної установки. Внаслідок цього феноменологічна інтерпретація “вивертається навиворіт – архетипні уявлення виявляються продиктованими повсякденністю “мережевого” життєвого світу, дослідження якого є першорядним завданням нової віртуальної соціології. Для вирішення цього завдання непридатні традиційні дослідницькі методи, які лишаються поза сутностями, з коррелятив яких конститується життєвий світ віртуальної людини. У такий спосіб вона може бачити Іншого в тексті – тіло іншого створене з плоті тексту. Людина може споглядати Іншого в самій його суті – природа інтерсуб'єктивності може складатися з найтоншої тканини візуалізації інших ідеальних світів. Вона може навіть закохатися в Іншого, споглядаючи у своїй природній установці його найвищі рівні ідейованої дійсності і вийти на рівень інтерсуб'єктивності буття як цінності.

Суб'єкт в електронну еру вже не може бути описаним у парадигмі класичної філософії. Для опису суб'єктивної позиції в контексті кіберландшафту сучасного стану пропонуються нові терміни, зокрема, “техностан розуму” (Б.Стерлінг), “термінальна (кінцева) тотожність” (У.Берроуз) та ін. Термінальна тотожність – це безпомилково здвоєне членування, в якому ми знаходимо і кінець суб'єкта, і нову суб'єктивність, сконструйовану за пультом комп'ютера або телевізійним екраном [1, 177].

Напевно ще рано вважати трансцендентальну інтерсуб'єктивність ідейованих сенсів передзаданим змістом нового типу соціальної та комунікативної дії. У дії вона може виявитися частково, а може її взагалі не буде. Для входження людини в новий віртуальний світ потрібний новий, незнайомий дотепер тип культурності – як здатність не лише мати тотальність мережевої свідомості як природну установку, елімінуючи звичайні версії повсякденності, а й здійснювати трансцендентальний контакт (“трансценденцито” Ясперса) із свідомістю Іншого. Цей контакт припускає високий рівень конституювання ідеального єдиного світу, високий ступінь відвертості і взаємності, інтерактивного розуміння. Тому, як і колишні форми культурності, комунікація у віртуальній реальності потребує етичного оформлення і звільнення духовного потенціалу. А це, на нашу думку, предмет окремої розмови

## ЛІТЕРАТУРА

1. *Бьюкетмен С.* Конечная тождественность // Комментарии. – 1997. – № 1.
2. *Иванов Д.В.* Виртуализация общества. – СПб., 2000.
3. *Корсунцев И.Г.* Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997.
4. *Носов Н.А.* Виртуальная реальность // Вопросы философии. – 1999. – № 10.
5. *Литвинцева Л.В., Налитов С.Д.* Виртуальная реальность: анализ состояния и подходы к решению // Новости искусственного интеллекта. – 1995. – № 3.
6. *Buhl Л.* Die virtuelle Gestllschaf. Economic, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. – Opladen, 1997; Virtualisichnung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung. B.Becker., M.Paetau (Htrsg.). – Frankfurt a. M., 1997; *Krokei A., Weinstein M.* Data Trash. The Theory of the Virtual Class. – Montreal, 1994.
7. *Landow G.P.* Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical tilery and technology. – Baltimore and London, 1997

