

8. Хайек Ф. А. Джозеф Шумпетер (1883–1950). Методологический индивидуализм : судьбы либерализма в XX веке / Ф. А. Хайек – М. : ИРИСЭН, 2009. – 337 с.

9. Techno-Economic Paradigms: Essays in Honour of Carlota Perez / ed. by Wo. Drechsler etc. – London : Anthem Press, The Other Canon Foundation, 2011.

КОНЦЕПЦИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ УКЛАДОВ: ФИЛОСОФСКО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

А. Ю. Самарский

Аннотация. Предложен анализ концепции технологических укладов, которая стала популярной в последнее десятилетие благодаря развитию NBIC-технологий, их внедрению, а также из-за мирового экономического кризиса. Исследована правомерность утверждения перехода к шестому технологическому укладу в рамках данной концепции. Полученные результаты освещают недостатки анализируемой концепции.

Ключевые слова: технологический уклад, кондратьевские волны, кризис, экономика.

CONCEPTION OF TECHNOLOGICAL MODES: PHILOSOPHICAL ANALYSIS

A. Samarskyi

Annotation. The article analysis of conception of the technological modes, that became popular in the last decade due to development of NBIC-technologies, their introduction, and also world economic crisis. Legitimacy of claim of passing is investigated to the sixth technological mode within the framework of this conception. The got results light up the lacks of analysable conception.

Key words: technological mode, Kondratiev waves, crisis, economy.

УДК: 1:004.358:303.1:17.023.32

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ, ЯК СОЦІОГУМАНІТАРНА ТЕХНОЛОГІЯ ПРЕОБРАЖЕННЯ ПРИРОДИ ЛЮДИНИ

Л. М. Блозва, аспірант *
lblozva@ukr.net

Анотація. Проаналізовано специфіку комп'ютерної віртуальної реальності, як соціогуманітарної технології, застосування якої змінює весь

* Науковий керівник – доктор філософських наук, професор В. С. Лук'янець

© Л. М. Блозва, 2015

комплекс біо-психо-когно-соціо-антропологічних вимірів людської природи. Наголошено на тому, що виникнення віртуальної цивілізації є причиною формування кіберкультури. Проаналізовано явище «плутанини реальностей» та «випадання» людської особистості з повсякденної реальності за допомогою привнесення в останню рис поліменталізму.

Ключові слова: *віртуальна реальність, природа людини, кіберкультура, аватар, поліментальність, соціогуманітарні технології, постлюдина.*

Віртуальна реальність стала домінантою сучасного розвитку суспільства. Саме останні десятиліття людської діяльності породили і дали широку популярність поняттю «віртуальна реальність». Сталося це багато в чому завдяки швидкому розвитку комп'ютерних технологій кінця ХХ століття, застосування яких і розповсюдило цю соціогуманітарну технологію.

Уже зараз віртуальна реальність заявляє про себе, як про засіб перетворення об'єктивної реальності. Вона цілком може стати соратником і помічником у техніці, архітектурі, проектуванні. Амбівалентним фактором є її вплив на духовний і психічний світ людини, на весь комплекс людської культури.

У певному сенсі, саме поняття «віртуальна реальність» не нове для людства. До того ж, деякі вчені вважають, що ми живемо у віртуальній реальності ще з часів схоластики. Інакше кажучи, кожна людина, гордо або лагідно називає себе «віруючим» і таким чином визнає, що з самого народження її занурили в таку собі «віртуальну реальність».

Саму культуру та все, що створено людиною, її фізичною та розумовою працею, деякі дослідники ще називають «іншою реальністю». Тобто, ми свідомо формуємо умовності, вигадуємо якісь правила й заборони, норми, цінності... Інакше кажучи, свідомо занурюємо себе у «віртуальну реальність», забуваючи про деяку, що вже стала міфічною, константну реальність.

Як видно, в усі часи людині вдавалося «піти в інший світ», не йдучи з цього. Колись дівчата, зачитавшись романами, й уві сні зустрічали своїх принців на білих конях ... Колись юнаки, уявляючи себе лицарями, лопатами таранили млини, граблями «билися на мечях»... Тепер достатньо увімкнути комп'ютер або сходити на гральні автомати. Добре це чи погано? Питання, поки що риторичне.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дана проблематика широко розглядається в сучасному науковому дискурсі. Значну увагу їй приділяють зарубіжні та вітчизняні дослідники, серед яких особливо вирізняються роботи Д. Беляєва, Д. Михеля, Н. Носова, Т. Стерледева, А. Юхвида.

Мета дослідження – філософський аналіз явища віртуальної реальності, як соціогуманітарної технології преображення людської природи.

Виклад основного матеріалу. Саме поняття віртуальної реальності полісемантичне, тобто має безліч визначень. Носов Н. А. вважає, що ВР повинна розумітися достатньо широко: «віртуальна реальність є особлива філософська категорія поряд з такими категоріями, як час, прос-

тір, сутність і т. д., яка дає змогу в єдиному плані розглядати реалії, які належать, зазвичай, до різних типів знання: природничого, гуманітарного або технічного» [4]. З філософської концепції С. С. Хоружого, комп'ютерну віртуальну реальність можна характеризувати як багатомодусне буття, тобто буття, що допускає безліч варіантів і сценаріїв розвитку подій [6].

Незважаючи на різні назви (кіберпростір, штучна реальність, віртуальна присутність), основний спектр її значень залишається незмінним. Ми ж будемо використовувати означення віртуальної реальності в наступному контексті. Віртуальна реальність – це «використання комп'ютерних технологій для створення нереального, штучного, тривимірного світу, яким людина може керувати і який, у свою чергу, змінює весь комплекс біо-психо-когно-соціо-антропологічних вимірів людської природи». Саме застосування цих технологій, у результаті чого відбувається преображення самої людини, робить їх соціогуманітарними технологіями.

І хоча вчені досі сперечаються про те, з чого повинні складатися практично використовувані види віртуальної реальності, існують загальні елементи 3D-комп'ютерної реальності: тривимірні зображення, які для користувача повинні здаватися реальними, спеціальне обладнання, яке допоможе відстежити стан користувача, а саме: рух його голови і очей, і відповідно до цього розмістити на дисплеї відповідні зображення.

Особливу зацікавленість проблематикою штучної реальності проявляють філософи. Нині розробка і практичне застосування віртуальної реальності йдуть паралельно з філософсько-методологічним осмисленням проблем віртуалістики.

Філософський підхід, який використовується для вивчення віртуальних реальностей, отримав назву «віртуалістика». Цей поліонтологічний підхід передбачає множинність реальності, на відміну від моноонтологічного, який передбачає лише одну реальність – природну. Він може бути використаний в будь-якій науковій дисципліні, а також для опису й розуміння різноманітного світу культури та мистецтва. На сьогодні, вивчення ідеї віртуальності здійснюється в таких сферах науки, як філософія, психологія, педагогіка, творчість, мистецтво, культура, політика, економіка та ін. Області застосування пристроїв віртуальної реальності також обширні: від виробництва, медицини, бізнесу, освіти до мистецтва та розваг [7].

Технології віртуальної реальності широко застосовуються в різних областях людської діяльності: проектуванні й дизайні, видобутку корисних копалин, військових технологіях, будівництві, тренажерах і симуляторах, маркетингу і рекламі. Без віртуальної реальності вже неможливо уявити собі проектування автомобілів, літаків і космічної техніки, без неї вже стає важко працювати архітекторам та ін. Віртуальну реальність освоюють в молекулярній біології, як когнітивно-пізнавальний інструмент, при управлінні складними математичними розрахунками.

Вторгнення віртуальності в наше життя йшло за двома напрямками: по-перше, виходячи з практичної і цілком серйозної необхідності і, по-друге, як розваги. Серйозна необхідність – це використання авіасимуляторів під час підготовки пілотів. Програми з ВР використовували для навчання солдатів,

льотчиків, космонавтів і медиків. Розваги з'явилися в гранично скромному контексті – як засіб для зняття напруги після важкого трудового дня програміста.

У наукових колах дедалі частіше висловлюється думка про виникнення віртуальної цивілізації та формування кіберкультури. У контексті даної думки Н. А. Носов ставить запитання: «Аналогічно тому, як друкарський верстат і годинник призвели до того, що тепер всі читають і пишуть, регулюють своє життя по годинах, чи не призведуть комп'ютери до того, що людина почне здійснювати всі свої когнітивно-перетворювальні дії за допомогою віртуальної реальності?»

У майбутньому кіберкультура має всі шанси розширити сферу свого впливу на суспільство поряд із повноцінною культурою, освоївши особливий, віртуальний спосіб розуміння й пояснення світу. Підставою для такого висновку є те, що ідея віртуальності стає дедалі більш актуальною в дуже різних галузях науки і практики, а також те, що є соціальна потреба в нових способах пояснення світу і оволодіння ним [3].

Для впровадження віртуальної цивілізації вже існує мегафункціональна матеріально-виробнича база. Це не тільки тренажери та ігрові комп'ютери, а й структури, що охоплюють великі соціальні ніші. Насамперед, це звичайно, мережа Інтернет. Без підключення до мережі Інтернет людина просто виявляється інформаційно «знеструмленою». З самого початку Інтернет було створено як засіб комунікації для обміну інформацією між користувачами цієї мережі, однак на сьогодні він набув статусу матеріально-виробничої бази для використання віртуальної реальності. Інтернет створює, на думку одного з розробників мережевого проекту «*smart connection*» Е. Гурова, «віртуальне співтовариство людей», перетворюючи тим самим сучасну культуру в новий тип культури – «глобальне село», де немає кордонів для комунікацій [3].

Стаючи очевидним символом інформаційного суспільства, віртуальна реальність у своєму розвитку здатна досягти такого рівня впливу на соціум, коли в особі багатоліких своїх копій стає активно-агресивним інструментом влади. Результатом цього може стати наростаючий пресинг на психосоматику та свідомість індивідів, як у плані особистісного впливу на інтуїцію, уяву, творчі здібності, так і у впливі на життя всього суспільства, через запрограмовані зміни соціального менталітету. Тому, можна з упевненістю стверджувати, що на початку ХХІ ст. людина або працює, або розважається в електронній віртуальній реальності. У наш час людина проводить там і робочі години і години відпочинку» [5].

Проблема «плутанини реальностей» для людей, тісно пов'язаних із комп'ютерним світом, давно стала актуальною. Функціонування віртуально-реального суспільства робить проблему плутанини реальності загальною. Є ймовірність повного «випадання» людської особистості з повсякденної реальності, за допомогою привнесення в останню рис поліменталізму, тобто постійних переходів з віртуальної реальності в ординарну і назад. Результатом цього може стати повне відторгнення частини інди-

відуумів від соціуму, з очевидним діагнозом душевної хвороби. Така ситуація яскраво зображена у фільмі «Сурогати» (2009 р.).

Нині цілком буденною є ситуація, коли геймер, який є поліментальною людиною, після виходу в світ якої-небудь нової гри зникає на два – три тижні: поки не пройде до кінця всі рівні – не відірветься. Загалом психологічний механізм такого роду явищ добре знайомий з інших областей, наприклад, алкоголізм та наркотична залежність, – це своєрідна компенсація. На тій стадії, поки ще не виникло фізіологічної залежності, наркомана і п'яницю тягне в штучний світ те, що він набагато яскравіший, концентрованіший, а тому й реальніший, ніж сама реальність. Так само й геймер: у реальному світі він цілком жалюгідний невдаха, зате у віртуальній реальності – великий стратег чи непереможний босць, який визначає долі цілих цивілізацій.

У даному контексті, тема тілесності отримує нове осмислення у світлі сучасних технологій віртуальної реальності. Комп'ютерні технології створюють віртуальні світи, в які мономентальна людина тікає від реальності. У такій квазіреальності людина може змінювати свій Я-образ, трансформуючись у нове віртуальне тіло і набуваючи нову тілесність.

Міхель Д. вважає, що «злиття телетехнологій із системами симуляції віртуальної реальності, використання потужних графічних інтерфейсів типу *Gopher* і спеціального устаткування для передачі тактильних повідомлень (віртуальні окуляри, рукавички та костюми) висунули також і питання про феномен тілесної телеприсутності. Людське тіло в його найбільш соціально значущих проявах виявилось залученим у світ кіберпростору, де отримало можливість виконувати цілий ряд різних операцій – стрибати, битися і т. д.» [2].

Тілесність у віртуальному просторі як процес створення цілісного віртуального образу починається з двох моментів: ідентифікації користувача при вході в комп'ютерну систему через «ім'я» і «пароль», а також як «аватар». *Homo virtualis* характеризується як істота дематеріалізована, як інформаційно-цифрова одиниця. Вона відмовляється від традиційної форми тілесності: «на зміну матеріально-тілесній константності приходить віртуально-цифрова аватаризація» [1]. Поняття «аватар» не нове. Аватар (санскр. *Ava* – низ, *tri* – переходити; сходження) прийшло до нас із індійського релігійно-філософського світорозуміння, прийнятого в індуїзмі та буддизмі. Воно означає сходження божества у світ у перетвореному вигляді. Один бог може мати безліч відмінних втілень, тобто може мати безліч аватар.

Істинний філософський зміст аватари проявився в Інтернеті. Аналогічно богу, людина сходить у віртуальний простір у зміненому вигляді, у вигляді ілюстрації його «аватара». У такому вигляді аватар – це віртуальне «Я» людини, це його віртуальний Я-образ, який дає змогу людині приховати свій реальний Я-образ. Людина ідентифікує себе як якийсь «візуальний персонаж» із новим альтер-его, яке дозволяє вести від нового імені віртуальну діяльність. Під маскою аватара людина може створювати новий образ і нову поведінку, яка відрізняється від реальної.

Особливість нової віртуальної тілесності – відсутність тіла як такого, воно розчиняється в різних тілесних образах. Відбувається ігнорування фізичної тілесності, яку найчастіше замінює якась електронна душа. Отримуючи свободу вибору в мережі, тіло та образ людини зникають, вислизують із базової реальності у віртуальну. Ця втеча від дійсності, від реальності отримала назву ескапізм. Саме поняття походить від англійського *escape* – «притулок, бігти, врятуватися». Ескапізм передбачає відхід від реальної дійсності в ілюзорну реальність і стає способом життя людини. Комп'ютерні технології стали ефектним способом відходу від дійсності сучасного життя для тих, хто не зміг або не захотів у нього вписатися.

Нині розвиток комп'ютерних технологій пішов іншим шляхом. Досягнення в області мікропроцесорної техніки та суміжних областях дозволили здійснити багаторічну мрію творців комп'ютерних технологій – конвергенцію людини і комп'ютера, злиття їх в єдиний конгломерат, здатний виконувати такі завдання, які людина, або комп'ютер, запрограмований людиною, поодиночі вирішити неспроможні.

Місцем виконання таких завдань стала комп'ютерна віртуальна реальність або кіберпростір – інтерактивне середовище, створене за допомогою комп'ютера, що має графічні, акустичні, пластичні та інші властивості, в яке користувач занурюється, як глядач або творець. На сьогодні створені пристрої, що дають змогу людині входити в кіберпростір, відчувати себе в ньому і виконувати всі можливі в нашому звичному, тривимірному світі види діяльності, а також ті її види, які у звичайному світі недосяжні.

Висновки. Поняття віртуальна реальність охоплює багато областей знань і в багатьох наукових сферах інтегрується з комп'ютерними технологіями. Звичайно, у кожного процесу є як свої позитивні, так і негативні перспективи. З одного боку, віртуальна реальність може спровокувати індивідуальну віртуальну наркоманію, з іншого – віртуальний тоталітаризм. Віртуальна реальність – це новітній техногенний феномен, що описує повне занурення в комп'ютерний світ, який уможливорює перехід людини монументальної до постлюдини, до людини поліментальної. Опис сучасного якісного рівня і масштабів використання неповної, початкової віртуальної реальності дають змогу припускати, що технології віртуальної реальності будуть і далі інтенсивно розвиватися, виступаючи базисом можливого затвердження постлюдського панування віртуальної реальності.

Список літератури

1. Беляев Д. А. Виртуальное net-бытие пост(сверх)человека / Д. А. Беляев // Вестник Волгоградского университета. Серия «Философия». – 2012. – № 3 (18). – С. 68–73.
2. Михель Д. Телетехнологии, телесность, виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Д. Михель. – Режим доступа : ivanem.chat.ru/mihel.htm
3. Носов Н. А. Віртуальна цивілізація / Н. А. Носов // Віртуальні реальності в психології та психопрактиці. – М., 1995. – С. 105–116.
4. Носов Н. А. Психологія віртуальних реальностей і аналіз помилок оператора : дис. д-ра псих. наук / Н. А. Носов. – М., 1994. – 283 с.

5. Стерледева Т. Д. Світ людини у віртуальній реальності : монографія / Т. Д. Стерледева. – Перм, 2003. – С. 167–168.
6. Хоружий С. С. Рід або недорід? / С. С. Хоружий // Питання філософії. – 1997. – № 6. – С. 53–68.
7. Юхвид А. В. Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании // Материалы Второго Российского философского конгресса «XXI век: будущее России в философском измерении». – Екатеринбург, 1999. – Т. 5. (фрагмент – в т. 3. – Ч. 2. – С. 204–205).
8. Юхвид А. В. Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании. Правовые аспекты использования виртуальных технологий. – Режим доступа : URL:http://www.yukhvid.narod.ru/Doklad_Ekaterinburg.htm

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СОЦИОГУМАНИТАРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕОБРАЖЕНИЯ ПРИРОДЫ ЧЕЛОВЕКА

Л. М. Блозва

Аннотация. Проанализирована специфика компьютерной виртуальной реальности, как социогуманитарной технологии, применение которой меняет весь комплекс био-психо-когни-социо-антропологических измерений человеческой природы. Подчеркнуто, что возникновение виртуальной цивилизации является причиной формирования киберкультуры. Проанализировано явление «путаницы реальностей» и «выпадение» человеческой личности из повседневной реальности с помощью привнесения в последнюю характеристик полиментализма.

Ключевые слова: виртуальная реальность, природа человека, киберкультура, аватар, полиментальность, социогуманитарные технологии, постчеловек.

VIRTUAL REALITY AS SOCIAL AND HUMANITARIAN TECHNOLOGY TRANSFORMATION HUMAN NATURE

L. Blozva

Annotation. The analysed specifics of computer virtual reality, as the socio-humanitarian technology, the use of which changes the whole complex bio-psycho-socio-cogne and anthropological dimensions of human nature. It is emphasized that the emergence of virtual civilization is the cause of the formation of cyberculture. Analyzed the phenomenon of «confusion of realities» and «loss» of the human person with the everyday reality with the introduction into the latest figure polymentality.

Key words: virtual reality, human nature, cyberculture, avatars, polymentality, social and humanitarian technologies, posthuman.