

**ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ:
ДО ПИТАННЯ ПРО МІЖДИСЦИПЛІНАРНЕ ОСМИСЛЕННЯ**

Дзьобань Олександр Петрович

доктор філософських наук, професор,
кафедра філософії,
Національний юридичний університет
імені Ярослава Мудрого,
Україна, м. Харків
e-mail: a_dzeban@ukr.net
ORCID: 0000-0002-2075-7508

Науково-технологічні досягнення другої половини ХХ – початку ХХІ століть нерозривно пов'язані зі змінами у всій системі культури. Як наслідок, формується новий образ реальності, тобто можна вести мову про появу сфери явищ, яка позначається словом «віртуальне». Стрімкий розвиток інформаційно-комунікативних технологій зумовив широке застосування поняття «віртуальна реальність», його популярність, смислову поліфонію і повсюдне вживання, особливо в науковому дискурсі. Реальність, що позначається цим поняттям, стала важливим фактором розвитку культури, частиною буття людини, особливим середовищем, з яким прямо або опосередковано пов'язані всі сфери людської життєдіяльності.

Змістовний аналіз великої множини наявних сьогодні концепцій віртуальної реальності дозволяє зробити висновок, що тлумачень віртуальної реальності може бути багато. Кожен дослідник намагається створити свою концепцію. Таке різноманіття думок не проясняє поняття «віртуальна реальність», а, навпаки, переводить його в ранг невизначених. Однак, незважаючи на все різноманіття типів віртуальної реальності і різних підходів до її інтерпретації, у безлічі наявних концепцій віртуальна реальність завжди пов'язується з усвідомленням людини і обов'язково

передбачає її участь. Перш за все необхідно відзначити, що події віртуальної реальності є подіями, даними свідомістю людини. Майже всі інтерпретації цього виду реальності базуються на визнанні існування двох або більше типів онтологічно самостійних реальностей, що не зводяться один до одного.

У сучасних уявленнях про віртуальну реальність зустрічаються спроби повного її ототожнення як із суб'єктивною, так і з об'єктивною реальністю, але такі дослідження недостатньо обґрунтовані і дуже нечисленні. У більшості тлумачень віртуальна реальність народжується й існує у просторі між суб'єктивною й об'єктивною реальністю. Дана обставина породжує низку питань, серед яких є й питання про склад учасників, які організують віртуальну реальність. Найбільш часто обговорюється варіант двополюсної організації віртуальної реальності, де учасниками виступають людина й комп'ютер. Активна участь людини забезпечується її уявою, а сама її присутність розглядається як обов'язкова умова віртуального світу.

У деяких концепціях поняття «віртуальна реальність» вживають у значенні «можливої реальності», але таку взаємозамінність не можна вважати обґрунтованою. Якщо звернутися до концепції Аристотеля, який детально аналізує поняття «можливе» і «дійсне», то «дійсне» – це все те, що є, це суще, яке набуло своєї матерії й форми, а бути в можливості – значить мати шанс стати дійсністю. Під дійсністю розуміється все те, що вже існує, можна сказати, що це актуальне буття, «наявне буття». А можливе – це щось ще не реалізоване, те, що не збулося, що можна охарактеризувати як певну тенденцію розвитку, яка має лише певну вірогідність реалізації в дійсності. Виходячи з цього, можна означити відмінність віртуальної реальності від можливої. Ця відмінність полягає в тому, що одна з основних властивостей віртуальної реальності – її актуальність, вона вже існує «тут-і-тепер». Віртуальна реальність не один із майбутніх станів дійсності, а її справжній стан.

Існуючі дослідження віртуальної реальності не привели до системних узагальнень як змістовного, так і концептуального характеру. Проблема

віртуальної реальності часто позначена фрагментарно, оскільки в окремо взятих наукових доробках розглядаються лише деякі її аспекти. Зокрема, дослідники надзвичайно мало уваги приділяють розробці таких основних онтологічних характеристик, як простір і час, тому виникає необхідність пошуку нових методологічних підстав для інтерпретації віртуальної реальності і визначення її онтологічного змісту.

За кілька десятиліть вивчення цього явища вже окреслилася значна кількість протиріч щодо його природи й сутності, які й досі не можна знівелювати. За основних підходів до вивчення віртуальної реальності (онтологічний, технічний, психологічний, соціокультурний) вона має багат шарову сутність. Проте вона вивчається і в міждисциплінарній площині, коли її дослідженням займаються не тільки філософи, а й психологи, культурологи, представники природничих і технічних наук. Складність полягає в тому, що представники різних наук використовують відмінні способи вивчення й опису даного феномену. У зв'язку з цим варто відзначити, що онтологічний напрямок, на наш погляд, виступає найбільш перспективним. Онтологія як центральний елемент усієї системи філософського знання являє собою багатоаспектне філософське вчення про буття, форми його прояву в конкретному суцтоту. Саме у сфері онтології можливо найбільш загально описати існуюче (у даному випадку віртуальну реальність), не обмежуючись даними окремих наук і не спираючись лише на них.

Таким чином, виникає необхідність у побудові інтегральної онтологічної концепції віртуальної реальності, що базується на міждисциплінарному синтезі філософських, природничо-технічних, соціокультурних, психологічних уявлень про неї, сукупність основних положень якої послужить стрижнем і теоретичним фундаментом для подальших досліджень даного явища.