

вішим моментом життя. Зрозуміло, що вибір цей безмежний, але в ньому обов'язково виділяються два основних варіанти власного розуміння добра й зла, правди й неправди, прекрасного й потворного, свободи й несвободи тощо.

Джерела та література

1. Барг М. А. Эпохи и идеи. Становление историзма / М. А. Барг. – М. : Мысль, 1987. – 352 с.
2. Бубер М. Два образа веры : пер. с нем. [Электронный ресурс] / М. Бубер. – М. : Республика, 1995. – Режим доступа : <http://lib.ru/FILOSOF/BUBER/vera.txt>
3. Достоевский Ф. М. Н. Д. Фонвизиной. Конец января – 20-е числа февраля 1854. Омск. – Письма 1834–1881 [Электронный ресурс] / Ф. М. Достоевский // Достоевский Ф. М. Собр. соч. : в 15 т. Т. 15. – Л. : Наука, 1988–1996. – Режим доступа : <http://rvb.ru/dostoevski/01text/vol15/01text/383.html>
4. Коллингвуд Р. Дж. Идея истории : автобиография : пер. с англ. / Р. Дж. Коллингвуд. – М. : Наука, 1980. – 485 с.
5. Платон. Законы / Платон. Собр. соч. : в 3 т., 4 кн. – М. : Мысль, 1970. – Т. 3, ч. 2. – 969 с. – Сер. : Филос. наследие.
6. Спиноза Б. Этика / Спиноза Б. Избр. произв. – М. : Гос. изд-во полит. лит., 1975. – Т. I. – 631 с.
7. Тойнби А. Дж. Постижение истории : пер. с англ. / А. Дж. Тойнби. – М. : Прогресс, 1991. – 731 с.
8. Философский энциклопедический словарь / гл. ред. Л. Ф. Ильичев и др. – М. : Сов. энцикл., 1983. – 840 с.

Василенко Юрий, Сильвестрова Оксана. Парадигмы смыслово-знаковых систем в историософии. В статье осуществлена попытка в историософском контексте рассмотреть основное значение символично-знаковых систем в духовной культуре человечества путём их историософского анализа.

Ключевые слова: человек, символ, знак, образ, историософия, культура, религия, сознание, мировоззрение, ретроспективность, абстрагирование, обобщение, метод, истина, заблуждение, модель.

Vasylenko Yuriy, Silvestrova Oksana. Paradigms of Meaning-sign Systems in Historiosophy. The article is an attempt from the historiosophical point of view to learn the main meaning of symbolic-sign systems in the spiritual culture of humanity through their philosophical and historical analysis.

Key words: person, symbol, sign, image, historiosophy, culture, religion, consciousness, outlook, retrrospective-ness, abstracting, generalization, method, fact, delusion, model.

Стаття надійшла до редколегії
10.04.2013 р.

УДК 130.2

Валентин Дупак

Соціально-психологічні засади віртуальної реальності

Проаналізовано соціально-психологічні засади віртуальної реальності, зокрема такі особливості, як імерсивність, інтерактивність, інтенсивність, ілюстративність, інтуїтивність, а також важливі соціокультурні властивості ВР: вірогідність зорового сприйняття, роль симуляції та уяви. Зазначено, що з появою комп'ютерів і глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові (на відміну від книги, газети, телебачення) методи людського спілкування, засвоєння знань та впливу на суспільну свідомість, що відкривають нові перспективи в наукових дослідженнях феномену віртуальної реальності.

Ключові слова: віртуальна реальність, імерсивність, інтерактивність, інтенсивність, ілюстративність, інтуїтивність, симуляція, віртуальна комунікація, Інтернет-комунікація.

Постановка наукової проблеми та її значення. Розвиток інформаційних технологій вивів на передній план специфічно нову форму передачі, зберігання та відтворення даних, що пов'язана з використанням технологій віртуальної реальності (тут і надалі – ВР). Процес віртуалізації соціальних інститутів і вплив ВР на сучасну культуру суспільство сприймає досить неоднозначно. Пропонує розв'язання багатьох проблем, із якими суспільство було не в змозі впоратися в середині минулого століття, ВР привносить і низку спірних питань, що мають бути розв'язані. Вивчення впливу ВР на людину може виступити ефективною методологічною основою для досліджень у галузі людської психіки й змінених станів свідомості.

Аналіз останніх досліджень цієї проблеми. На сьогодні немає не лише цілісних концепцій і теорій, а й також єдності розуміння сутності ВР та підходів при її міждисциплінарному дослідженні, тим більше – однозначної думки щодо прогнозів. Можна виділити кілька напрямів гуманітарних досліджень ВР.

Дослідники першого напрямку трактують комп'ютерну ВР як маніфестацію глибоких онтологічних закономірностей і принципів. Прикладами можуть бути роботи М. О. Носова, В. М. Розіна, М. Ю. Опенкова, С. С. Хоружого, М. Хейма, О. М. Каріна й ін. Автори розходяться у визначенні статусу віртуальної реальності: ототожнюють його із чистою потенційністю (Д. В. Броварників) або розміщують між потенційністю і дійсністю (С. С. Хоружий, А. Батьківщин, С. Е. Ласточкін, А. В. Петров).

Представники другого напрямку вважають, що феномен комп'ютерної ВР має передусім антропологічні підстави, ніж онтологічні. У межах цього напрямку ВР розглядають у широкому культурному контексті (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Гваттарі, У. Еко, Р. Барт, С. Жижек, Р. Холетон, Б. Булі й ін.).

ВР стала предметом антропологічних (О. Власенко, Л. Манович, В. Тарасенко, Р. Швітцер, Г. М. Горячківська) і соціальних (М. Кастельс, С. Калверт, Р. Шредер) досліджень.

Зазвичай ВР трактують у контексті з Інтернетом, що став важливим економічним і соціальним фактором, простором комунікації та формування ідентичності користувачів. Текстові ВР Інтернету стали об'єктом численних психологічних і соціально-психологічних досліджень (Е. П. Белінська, А. С. Жичкіна, Н. Бейм, У. Купер, Ш. Теркл, Дж. Сулер й ін.).

Мета статті – проаналізувати соціально-психологічні засади віртуальної реальності, а саме такі особливості, як імерсивність, інтерактивність, інтенсивність, ілюстративність, інтуїтивність, а також важливі соціокультурні властивості ВР: вірогідність зорового сприйняття, роль симуляції та уяви. Проаналізуємо такий соціально-психологічний аспект феномену ВР, як віртуальна комунікація, схарактеризуємо вплив Інтернет-комунікації на особистість людини.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Віртуальна реальність має певні особливості, які дослідники називають «особливостями п'яти І»: *immersive, interactive, intensive, illustrative, intuitive* (імерсивність, інтерактивність, інтенсивність, ілюстративність, інтуїтивність). Імерсивність визначається ступенем занурення суб'єкта у віртуальний світ, що може бути перевірена своєрідним тестом, який запропонував Майрон Крюгер. Вірогідність віртуального світу доводиться інстинктивним прагненням людини втекти від каменя, що поціли в його голову, незважаючи на усвідомлення нею ірреальності цього об'єкта. Інтерактивність організовується взаємодією користувача з комп'ютером, а саме із середовищем, змодельоване ним. Інтенсивність системи пов'язана з тим, що у віртуальній реальності користувач повинен активно взаємодіяти із середовищем – приймати інформацію і реагувати на її зміни. Ілюстративність віртуальної реальності виявляється в тім, що інформація, представлена користувачеві, є в максимально наочній й емоційній формі, й це полегшує її сприйняття, яке відбувається не на інтелектуальному, а на чуттєво-емоційному, інтуїтивному рівні.

Проаналізуємо концепцію зорового сприйняття американського психолога, одного із засновників екологічної психології Джеймса Гібсона, що дає змогу розкрити імерсивні механізми ВР і зрозуміти, чому ВР стала першою технікою репрезентації, яка забезпечує подібний рівень занурення. Концепція зорового сприйняття Дж. Гібсона заснована на екологічному підході. Його суть полягає в тому, що Гібсон пропонує розглядати зорове сприйняття як процес активного вичерпування інформації з навколишнього світу, що, у свою чергу, виявляється не як поле пасивного спостереження, а як поле діяльності. Отже, суб'єктові в акті сприйняття протистоїть не фізичний світ, а екологічний, тобто світ не протистоїть людині, а доповнює його. Людина «охоплює» оточення в безпосередньому акті, без поетапного оброблення інформації, тобто суб'єкт через зір сприймає свою єдність із навколишнім світом. Самосприйняття та сприйняття світу відбувається одночасно. Цьому сприяють зорова кінестезія – порушення оптичної структури, що несуть інформацію про власні рухи спостерігача, а також частини тіла, які потрапляють у поле зору, передусім рука. Окрім того, ніс, що перебуває в полі зору, забезпечує абсолютну точку відліку, абсолютний нуль відстані. Отже, органом зору логічно вважати, передовсім, не око, а систему око–голова–тіло.

Гібсон дійшов висновку, що, зіштовхуючись із зображеннями, створеними руками людини, зір починає функціонувати за іншими законами. Нерухома картинка не може ввести в оману – ілюзії реальності не виникає: «Я не вірю в легенди про пташок і художників, яких обманюють. Не вірю я і

в те, що Пігмаліон справді закохався у свою статую. Ілюзія реальності – це міф» [4, с. 484]. Надійним «тестом на реальність» Гібсон пропонує «розгляд» – процес ретельного обстеження, що відкриває нові риси й деталі в об'єктах навколишнього світу. У разі наркотичного сп'яніння, сновидіння, галюцинацій людина не потребує тестів на реальність.

Віртуальна реальність – це новий ступінь у створенні ілюзії реальності. У VR спостерігач отримує новий ступінь свободи: він може активно взаємодіяти із середовищем, обирати точку зору, він занурений усередину середовища. Багато положень екологічного підходу до зорового сприйняття застосовується у VR.

Наразі один із важливих аспектів «занурення» – репрезентація частини тіла користувача всередині сцени VR. Роль «перцептивного якоря» може виконувати рука користувача (при використанні «рукавички даних») або в комп'ютерних іграх – зображення зброї в нижній частині екрана ледве зміщене вправо від центру. Функція цих елементів на екрані комп'ютера – така ж само, яку виконує і ніс у полі зору людини – бути точкою відліку, сигналізувати про присутність у світі.

Підхід Гібсона доводить економічність людського сприйняття, його вибірковість. Дотримуючися цього принципу, VR може відносно невеликими обсягами даних репрезентувати простір, зберігаючи ілюзію реальності. Для цього необхідно є не фотореалістична якість зображення, а, передовсім, облік принципових характеристик оточення (Гібсон їх називає «інваріантами»). Наприклад, урахування зміни кольору та його насиченості при збільшенні відстані до об'єкта сприяє створенню ілюзії глибини простору такою ж мірою, як бінокулярність зору; об'єкт «при першому наближенні» людина сприймає як істоту, якщо повільно рухається по землі, різкі рухи відповідають неживим об'єктам.

Але чому ж людина уникає «тесту на реальність», перебуваючи у VR? Можна припустити про зміну культурного складника зорового сприйняття: у такій схемі сприйняття змінюється роль фантазії та уяви. Відносно VR зазначимо: свідомо або несвідомо відмова від «тестів на реальність», готовність сприйняти умовність як реальність має, як наслідок, незатребуваність фантазії: «VR поглинає уяву через непотрібність, тому що все вже явлено нашим очам» [4, с. 119].

Здавна відомо, що прості примітивні іграшки мають для дітей більший розвивальний потенціал, ніж занадто реалістичні. Перші залишають більше простору для гри й фантазії. Другі можуть обмежувати уяву, тому що повністю й однозначно «задані».

Під час аналізу відносин VR і (першої, субстанціональної) реальності дуже важливо розрізнити рівень зовнішньої подібності й рівень модельної подібності. Такого роду розмежування досить істотні, а їхнє врахування – продуктивне. Наприклад, аналіз розходжень між автоматом і роботом ілюструє деякі аспекти стадіальної концепції Ж. Бодрийяра: «Ці два типи штучної людини (автомат і робот) поділяють цілий світ. Один являє собою театральну підробку людини засобами годинної механіки, де техніка цілком слугує аналогії й ефекту симулякра. У другому технічний початок панує, машина бере гору, а разом із машинністю затверджується й еквівалентність. Автомат і немає іншого призначення, крім постійних порівнянь із живою людиною – щоб бути більш природним, створюючи його ідеальну подобу. Це бездоганний двійник людини, аж до гнучкості рухів, аж до функціонування органів і розуму; виникає навіть тривожна думка, що жодної відмінності взагалі немає...». Інша річ – робот: «Він більше не орієнтується на подібність із людиною, та його з ним і не порівнюють. Немає більше тої невловимої метафізичної відмінності, що створювала таємницю та привабливість автомата; робот поглинув цю відмінність і засвоїв її собі на користь. Суть і видимість злилися в єдину субстанцію виробництва й праці...у ній постає реальність без образу, без відбиття, без видимості; саме такою є праця, такою є машина, такою є вся система промислового виробництва загалом, оскільки вона принципово протистоїть театральній ілюзії» [2, с. 121].

У випадку VR ми маємо дзеркальну ситуацію: VR відтворює не людину, а оточення. Однак ці розходження – розходження між відтворенням на рівні зовнішньої подоби й відтворенням на функціональному рівні, рівні моделі залишаються дуже важливими для розуміння VR.

Б. Вули вказав на те, що ідея симуляції – одна з фундаментальних загалом для комп'ютерної техніки. Симуляцією, власне кажучи, можна назвати все, що роблять комп'ютери. Крім того, комп'ютери симулюють і те, для чого не існує прототипів, зразків у реальності. Два досягнення – використання математики для симуляції динамічних систем і надання людині можливості взаємодіяти з такими моделями в реальному часі – Б. Вули порівнює, за вагомістю, з винаходом кіно.

Заслуга Івана Сазерденда, якого називають батьком ВР, була в тім, що він узагальнив ідею симуляції, абстрагувався від тодішнього рівня розвитку техніки й представив захопливі перспективи тотальної симуляції. Те, як симуляція поступово брала гору над імітацією, можна простежити, якщо зрівняти тренажери літаків часів Другої світової війни із сучасними: перші наївно намагаються наслідувати літаки на рівні зовнішньої подоби, другі представляють точні функціональні копії з позиції льотчика, зовні ж не мають нічого спільного з літаками.

Слідом за Б. Вули С. Жижек указує на принципову для розуміння статусу ВР, відмінність між імітацією та симуляцією: «Специфіка статусу ВР визначається відмінністю між імітацією й симуляцією: ВР не імітує реальність, але симулює її за допомогою подібності. Інакше кажучи, імітація імітує перед-існуючу реальну модель, а симуляція породжує подібність неіснуючої реальності – симулює щось, що не існує. Наслідки відмінності між імітацією та симуляцією більш істотні, ніж може видаватися. На противагу імітації, що підтримує віру в існування перед-існуючої «органічної» реальності, симуляція зворотним ходом «денатуралізує» саму реальність, виявляючи механізм, відповідальний за її породження [5, с. 119].

Симуляція віртуального оточення, власне, не денатуралізує реальність, а олюднеє її. Теза щодо відмінності симуляції та імітації виявляється дуже продуктивною, її можна застосувати до різних галузей культури. Сьогодні ми можемо спостерігати, як розширюється «поле симуляції», наприклад, якісна робота таксидерміста – це імітація, а померла ягничка Доллі – симуляція. Якщо супротивники генетичних досліджень побоюються можливості клонування Гітлера, то ерудованіші виступають саме проти «денатуралізації» реальності, проти нових відносин з органічною реальністю. Механічна лялька-піаністка Анрі Дро – це імітація, а героїня комп'ютерної гри Лара Крофт – симуляція. Безпосередня аналогія виникає з математичним (комп'ютерним) моделюванням. На відміну, наприклад, від макетного моделювання, заснованого на морфологічній подібності, математичне моделювання займається саме відтворенням внутрішніх механізмів функціонування. Сьогодні комп'ютерне моделювання стає не просто науковим методом, його статус можна позначити як «наукова парадигма».

У середині 80-х рр. М. Моїсєєв зазначав: «У зв'язку з появою супер ЕОМ і розвитком математичного моделювання, з'являється можливість вивчення процесів, експериментальне дослідження яких неможливо. Серед цих явищ – глобальні природні й кліматичні зміни, функціонування економічних систем. Це дасть змогу розробляти довгострокові всеохопні стратегії. Розуміння того, що людство вже володіє інструментом, здатним уберегти людей від низки трагічних помилок, призведе до важливих наслідків у планетарному масштабі» [10, с. 103].

Потужність сучасних суперкомп'ютерів належить уже до сфери терафлопсів, однак поки зарано говорити про нову історичну ситуацію і «ноосферний розум» людства. На це є декілька причин. По-перше, деякі завдання мають незнижувану обчислювальну складність. На комп'ютері їх можна ефективно розв'язувати, якщо пожертвувати точністю, або оптимальністю (рішення буде не найгіршим, але не найбільш удалим). Традиційно складним для обрахування є гідро- й аеродинамічні завдання: точне прогнозування погоди, розрахунок форми літаків й автомобілів тощо. По-друге, «людський фактор» погано піддається модельній формалізації: соціально-економічні системи, системи «людина–техніка» складно представити у вигляді моделі. По-третє, є принципова перешкода для прогнозування майбутнього, що зазначає М. Моїсєєв. Цю онтологічну підставу можна сформулювати так: «майбутнє не повністю міститься в сьогоденні». Аналогів повністю детермінованих (лінійних) моделей у природі дуже мало. Важлива особливість нелінійних моделей – різноманіття шляхів розвитку, для яких принцип суперпозиції не працює (при суперпозиції повне рішення системи – це комбінація часток). Отож, ці моделі не мають прогнозувальної сили й не можуть дійти одного готового рішення, але дають змогу повторити «механізм породження» процесу або явища, передовсім звести різноманіття різних структур й явищ до одного початку, побачити їхній загальний корінь» [9, с. 32].

Соціально-психологічним аспектом феномену ВР є віртуальна комунікація. Як зазначає вітчизняна дослідниця О. Висоцька, Інтернет-комунікація має визвольний характер. Це стосується когнітивних характеристик (більші інформаційні ресурси), етико-ціннісних (відсутність бар'єрів у вподобаннях та ціннісних, культурних пріоритетах) емоційних (зняття стресів в ігровому режимі комунікації, використання «потоків свідомості» в письмі, перенесення комплексів та страхів у

віртуальну площину тощо). У свою чергу, онлайніві співтовариства – це приклад віртуальної форми реалізації ідеї відкритості, а також основа постраціональних комунікативних практик в Інтернеті. Серед головних принципів таких співтовариств – антиієрархічність, антикомерційність, антиметанаративність тощо. Не треба також ідеалізувати характер такої віртуальної комунікації, оскільки асистемність подібної мережної взаємодії несе в собі й потенційні ризики. Гіпертекст може і сприяти розширенню інформації, і бути дезінформацією, яка через свою «відкритість» визнається правдивою [3, с. 243–244].

Водночас відкритість має і зворотний бік свого прояву – наявний високий ступінь маргіналізації Інтернет-повідомлень. Причому маргіналізована інформація несе потрібні кодові значення: вона може бути симуляцією (мати «пустий код», тобто це інформація, яка нічого не відображає), може бути гіпертекстом (приховуючи в собі різноманітні контексти, нагадуючи знаменитий борхесівський «лабіринт» [3, с. 243–244].

Соціальним наслідком Інтернет-комунікації стає формування так званої «мережної культури», спрямованої на встановлення «мережного індивідуалізму як доміантної форми соціальності» [6, с. 157]. По суті, людина втрачає свою особистість, розчиняючи її у віртуальному просторі, й «народжується» знову, вигадуючи для себе нове ім'я (так званий «нік»: від англ. *nickname* – прізвисько), створюючи нове віртуальне буття (легенду власного існування) і налагоджуючи комунікацію з іншими суб'єктами мережевого світу.

Так, на думку вітчизняного дослідника О. Кузя, функціонуючи у віртуальному режимі, віртуальному просторі індивід приписує собі будь-які фізичні й соціальні ознаки [7, с. 279]. Інакше кажучи, зникають соціальні ознаки репрезентації як стійкі формалізовані структури, відходить на другий план віртуального буття соціальність, редукована до зовнішніх відносно індивідів, оречевлених структур, руйнуються соціальні інститути [7, с. 118]. З'являється *homo virtualis* – людина віртуальна, яка є наслідком відчуження людини від власної тілесності [1]. Подібне «розречевлення» людської сутності засвідчує нову топологію розколу: межа прокладається вже не між індивідом і зовнішнім світом, а всередині особистості. Неподільне, але й незлите співіснування двох іпостасей – фізичної та духовної – у людській особі опиняється під питанням, що сприяє шизоїзації особистості. Темпоральна шизофренія – неспроможність синхронізувати реальний та віртуальний час, може обернутися шизофренією клінічною – неспроможністю психіки сформувати й утримувати цілісний образ власного «Я» [8, с. 127].

Отже, велика кількість людей може спілкуватися в Інтернеті, не називаючи свого власного ім'я або користуючися вигаданим, застосовуючи знаки, символи та мову, які зрозумілі лише «людині віртуальній». Людина віртуального простору має своєрідну самосвідомість: вона необмежена заборонами, її дії у просторі й часі позбавлені зовнішнього контролю; вона є вільною створювати будь-який світ. Водночас зазначимо, що сам по собі процес інформатизації спричиняє підвищення інтелектуального потенціалу суспільства та особистості. Він, по суті, представляє собою системно-діяльнісний процес оволодіння інформацією як ресурсом управління та розвитку суспільства. Зазвичай користувачі Інтернету мають достатньо високий рівень інтелекту, освіти та соціалізовані не лише в національне суспільство, а й у глобальне співтовариство.

Отже, під впливом інформатизації та віртуалізації міжсуб'єктних відносин змінюється свідомість людини, вона по-іншому сприймає себе в цьому світі. Зокрема, вплив інформатизації пояснюється трьома взаємозалежними процесами, що її супроводжують:

- медіатизація – процес удосконалювання засобів збору, зберігання й поширення інформації;
- ком'ютеризація – процес удосконалення засобів пошуку й оброблення інформації;
- інтелектуалізація – процес розвитку здатності сприйняття та породження інформації, тобто підвищення інтелектуального потенціалу суспільства, включаючи використання засобів штучного інтелекту [1, с. 143].

Інформатизацію суспільства треба трактувати як розвиток, якісне вдосконалення, радикальне посилення за допомогою сучасних інформаційно-технологічних засобів когнітивних соціальних структур і процесів.

У свою чергу, наукові й технологічні досягнення здатні впливати на людські ціннісні орієнтири в суспільстві, заснованому на знанні. Поява в нашому житті телекомунікаційного Інтернету зробила справжню інформаційну революцію. Як справедливо зазначив директор інституту ЮНЕСКО з

інформаційних технологій, що в процесі утворення й становлення інфосфери людство вперше зіштовхнулося з феноменом надбіологічних, надпсихологічних змін особистості, оскільки у творців інфосфери вже є свій спосіб мислення, нова етика й культура розуміння [10, с. 110].

Комп'ютер, інформаційна техніка й технології виступають не лише множителями інтелекту, а й відкривають нові виміри свідомості. Перманентна комунікація – це невід'ємна функція глобальних мереж, що пов'язує ці виміри воедино та утворює впорядковану систему нової інформаційної культури як передумови становлення суспільства, заснованого на знанні, а також є підґрунтям розвитку віртуальної спільноти.

Учені зазначають, що з появою комп'ютерів і глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові (на відміну від книги, газети, телебачення) методи людського спілкування, засвоєння знань та впливу на суспільну свідомість. Ці методи фіксуються в нових соціальних формах людських відносин, нових типах діяльності й стійких формах свідомості та самосвідомості. Комп'ютерна мережа в такій постановці питання принципово відрізняється від рукопису й книги тим, що вона, передовсім, не джерело, не отримувач, не оброблювач, не охоронець друкованих знаків, інтерпретованих людиною, а генератор (навіть диктатор) нових форм його комунікативної активності.

На думку Ж. Бодрийяра, сьогодні змінилося саме середовище існування людини, і передусім місто. На його думку, місто перестало бути політико-індустріальним полігоном, яким воно було у XIX ст., нині це полігон знаків, засобів масової інформації, коду [2, с. 157].

Висновки й перспективи подальших досліджень. Отже, можемо зробити такі висновки: по-перше, симуляцію можна трактувати як парадигму епохи, що знаходить у ВР своє найбільш яскраве й наочне втілення; по-друге, ключовою властивістю віртуальної реальності є імерсивність. У контексті проблеми ВР, імерсією прийнято вважати ступінь занурення суб'єкта у віртуальний світ. Імерсивність ВР досягається через генерацію максимальної подібності суб'єкта з навколишнім світом за допомогою симуляції. По-третє, перевагою симуляції над імітацією є копіювання об'єктів і подій на рівні моделі. За таких умов ВР за допомогою подібності симулює щось, чого не існує в реальності. Це дає можливість суб'єктові розширити обрій повсякденного досвіду. Із появою комп'ютерів і глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові методи людського спілкування, отримання знань та впливу на суспільну свідомість. Зазначений висновок потребує подальшого поглибленого теоретичного та практичного дослідження в контексті соціально-філософського аналізу феномену віртуальної реальності.

Джерела та література

1. Бек У. Что такое глобализация? / У. Бек ; пер. с нем. А. Григорьева и В. Седельника ; общ. ред. и послесл. А. Филлипова. – М. : Прогресс-Традиция, 2001. – 304 с.
2. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – М. : Рудомино, 1995. – 179 с.
3. Висоцька О. Є. Комунікація як основа соціальних перетворень (у контексті становлення постмодерного суспільства) : монографія / О. Є. Висоцька. – Дніпропетровськ : Інновація, 2009. – 316 с.
4. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию : пер. с англ. / Дж. Гибсон ; под общ. ред. А. Д. Логвиненко. – М. : Прогресс, 1988. – 484 с.
5. Жижек С. Киберпространство или невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1998. – № 1. – С. 119–128.
6. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс ; пер. с англ. А. Матвеева ; под ред. В. Харитоновна. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
7. Кузь О. М. Репрезентації суб'єктності в постсучасності : монографія / О. М. Кузь. – Х. : ФОП Лібуркіна Л. М. ; ВД «ГНЖЕК», 2010. – 312 с.
8. Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій : монографія / В. М. Корабльова. – Х. : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. – 180 с.
9. Курдюмов С. П. Законы эволюции и самоорганизации сложных систем / С. П. Курдюмов // Наука, технология, вычислительный эксперимент. – М. : [б. и.], 1995. – С. 32–48.
10. Моисеев Н. Н. Компьютеризация, ее социальные последствия / Н. Н. Моисеев // Вопр. философии. – 1987. – № 9. – С. 103–112.

Дупак Валентин. Социально-психологические основы виртуальной реальности. В статье анализируются социально-психологические основы виртуальной реальности, в частности такие особенности, как иммерсивность, интерактивность, интенсивность, иллюстративность, интуитивность, а также важные социокультурные свойства ВР: вероятность зрительного восприятия, роль симуляции и воображения. Рассматривается такой

социально-психологический аспект феномена ВР, как виртуальная коммуникация, характеризуется влиянием Интернет-коммуникации на личность человека. Указывается, что с появлением компьютеров и глобальных компьютерных сетей создаются принципиально новые (в отличие от книги, газеты, телевидения) методы человеческого общения, получения знаний и влияния на общественное сознание, что открывает новые перспективы в научных исследованиях феномена виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, иммерсивность, интерактивность, интенсивность, иллюстративность, интуитивность, симуляция, виртуальная коммуникация, Интернет-коммуникация.

Dupak Valentyn. Socio-Psychological Basis of Virtual Reality. This article analyzes the social and psychological bases of virtual reality, namely, features such as immersive, interactive, intensity, illustrative, intuitive, and such important social and cultural properties VR, as the probability of visual perception, the role of simulation and imagination. Considered a social and psychological aspects of the phenomenon of VR as a virtual communication, described the influence of Internet communication on the individual person. Stated that with the advent of computers and global computer networks are essentially new (as opposed to books, newspapers, TV) methods of human communication, knowledge and influence on the public mind, which opens new perspectives in the research of the phenomenon of virtual reality.

Key words: virtual reality, immersive, interactive, intensity, illustrative, intuitive, simulation, virtual communication, Internet communication.

Стаття надійшла до редколегії
27.03.2013 р.

УДК 316:004

Олександр Дурманенко

Віртуальний простір комунікаційних мереж Інтернету як елемент конструювання соціальної реальності

У статті проаналізовано стан розвитку комунікаційних сервісів Інтернету як соціального конструкту/конструктору в контексті діяльнісно-активістської парадигми. Зроблено висновок про потенціал соціальних мереж як осередку соціалізації, який у перспективі розвинується в глобальний сервіс із усе більшим впливом на споживачів.

Ключові слова: медіа-простір, віртуальність, комунікація, соціальна мережа, Інтернет, конструкт.

Постановка наукової проблеми та її значення. Сучасний стан суспільства складно схарактеризувати однозначно, без надмірного захоплення певними його досягненнями та критики недоліків. З одного боку, ми є свідками надзвичайного сплеску доступних високих технологій, відносно доступного харчування, розвитку сфери послуг, утвердження цінностей від загальнолюдських до так званих демократичних. З іншого – надзвичайний динамізм соціального життя призводить до хаотичності та розгубленості людини. Розшарування багатих та найбідніших найглибше за всю історію цивілізації; інформатизація загрожує перерости в тотальний контроль, а демократичні цінності виявляються зовсім недемократичними. Власне, такий стан речей природний. Суспільство – занадто складна система для того, щоб усі її складові та наслідки їх взаємодії вкладались у певну, чітко визначену картину. Цій меті слугують культура, мистецтво, філософські течії, релігії, наука. Історично мислителі здійснювали спроби створення такої цілісної картини світосприйняття, і знову ж, історично зазнавали невдач. Такою ж спробою є не лише нова парадигма соціогуманітарного знання, а й особливе ставлення до світу, яке, виникаючи з 60-х років ХХ ст., утверджуючись із десятиріччями, переростаючи в суто напрям мистецтва та літературознавства, отримує назву постмодерну і пропонує сприймати світ таким, яким він є, без зайвих псевдонаукових рефлексій. Світ фрагментований, нелогічний, індетермінований – ось ключові тези сучасного світогляду. Спільноти вже не є об'єднаними великими ідеями (метанаративами), навпаки – неутрайбалізм – новий племінний лад, який недовірливо сприймає будь-які спроби створення нового метанаративу, – найкраща характеристика сучасності. Таке тлумачення соціальної реальності призводить до виникнення нових