

**Ксенія Пивоварська**

**ПИВОВАРСЬКА Ксенія Сергіївна** – аспірантка кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка. Сфера наукових інтересів – соціальна філософія, філософія техніки, віртуалістика.

## **ДІАЛЕКТИКА ВІРТУАЛЬНОСТІ**

*У статті розглядається розвиток віртуальної реальності з точки зору діалектичної тріади. Виділяється теза, антитеза та синтез – відповідно суспільство без розвинутої віртуальності, віртуальна реальність та віртуалізоване суспільство. Таке членування дає змогу обґрунтувати як відторгнення та несприйняття віртуальної реальності частиною українського суспільства, так і можливий шлях подолання такої суперечності.*

**Ключові слова:** діалектика, діалектична тріада, віртуальна реальність, Інтернет, віртуалізоване суспільство.

Стрімкий розвиток віртуальної реальності вже став реальністю сучасного існування. У різноманітних формах віртуальність проникла, без перебільшення, у всі сфери життя. Звичайно, вона існувала упродовж усього періоду існування людства, але лише декілька десятиліть тому почала відігравати важливу роль у суспільстві та житті окремої людини. Це спричинено низкою чинників, серед яких ми можемо назвати поширення індивідуалізації, плюралізм думок, та чи не найголовнішим фактором стало створення всесвітньої мережі Інтернет.

Комп'ютерні технології та зв'язок стали основою появи та функціонування особливого її типу, який поступово став домінуючим. Хоча віртуальна реальність може мати різну генезу – за Н.Носовим, наприклад, це фізична, психологічна, соціальна, біологічна, технічна тощо, – сама комп'ютерна чи не винятково асоціюється з нею.

На це є вагомі причини. Саме Інтернет став тою формою, яка дозволила об'єктивувати та унезалежнити віртуальність, зробити її до певної міри відділеною від людської свідомості. На відміну від інших форм, які важко піддаються трансляванню та обмежені в просторі, реальність всесвітньої мережі не прив'язана до простору чи часу, вона доступна будь-кому, хто має відповідний (не надто дорогий) пристрій з'єднання та канал зв'язку. Всюдисущість, постійність, об'єктивованість, унезалежнюваність, інформаційне насичення, широта можливостей зробили саме віртуальну реальність Інтернету найпопулярнішою та такою, що репрезентує віртуальність узагалі.

© К. С. Пивоварська, 2013

Необхідно зазначити, що сама всесвітня мережа неоднорідна, в ній поєднуються різноманітні за своєю суттю та морфологією фрагменти. Так, одним із ключових є розподіл Інтернету на сегменти Веб.0 та Веб 2.0 (віртуальні соціальні мережі): сайти типу Веб 1.0 наповнюються адміністрацією, а більшість користувачів можуть її лише переглядати, в той час як у віртуальних соціальних мережах контент може створювати будь-хто з учасників.

Поява та стрімке поширення віртуальних соціальних мереж уплинула як на саму віртуальну реальність, яка стає все різноманітнішою, так і на користувачів Інтернету. Отримавши можливість за власним бажанням конструювати частину певного простору, багато хто з них починає віддавати перевагу віртуальності, що часто переростає у інтернет-аддикцію.

**Актуальність дослідження** діалектики віртуальності обумовлена, перш за все, наявним розвитком комп'ютерної та мережевої віртуальності, але не лише цим. Річ у тому, що нові явища викликають сильну та неоднозначну реакцію суспільства та окремих людей. Поряд із захопленням та оптимізмом з'являється скептицизм, недовіра та навіть острах. Вже згадувана залежність є однією з найяскравіших загроз. Розгортається боротьба проти віртуальної залежності, симуляції звичних ролей і стосунків, надмірного захоплення Інтернетом та комп'ютерними іграми тощо. При цьому саме Веб 2.0 має найбільш притягальну силу саме завдяки тому рівню свободи, який отримує індивід.

Розуміння ж суті процесів може допомогти пом'якшити шок від кардинальної зміни життя. Та протидія, яку викликає поширення віртуальності, багато в чому зумовлена, крім реальних загроз, ще і необхідністю з її природою та шляхами розвитку. Ми вважаємо, що застосування діалектичного методу дозволить, по-перше, пояснити причини негативних явищ та несприйняття віртуальної реальності, а по-друге, окреслити її подальший розвиток у бік гармонізації та примирення апологетиків і критиків.

Отже, **метою** нашої статті буде розкриття взаємодії реальності та віртуальності комп'ютерної генези з точки зору діалектики, що допоможе виявити шляхи подолання цих суперечностей. Ми спробуємо довести, що за допомогою застосування діалектичного методу до аналізу розвитку віртуальної реальності можна не тільки пояснити конфлікт між прихильниками та противниками віртуальності, але й намитити перспективний шлях його вирішення. Це матиме не лише наукову, але й практичну цінність.

Серед дослідників, які вивчали віртуальну реальність, ми перш за все будемо використовувати праці Н.Носова, Д.Іванова, Є.Таратути,

М.Кузнецова, П.Віріліо, М.Епштейна. Для розкриття діалектичного методу ми будемо спиратися на здобутки К.Поппера, І.Фролова, А.Чусова. А пов'язати віртуальність із реальними суспільними та соціальними процесами можна за допомогою праць У.Бека та М.Кастельса.

Не вдаючись у детальний аналіз діалектичного методу, виділимо ті його аспекти, які допоможуть нам у нашій роботі. Для пояснення розвитку явищ і процесів ми використовували діалектичну тріаду «теза-антитеза-синтез». Вичерпно суть цієї тріади описав К.Поппер: «Діалектика (у сучасному, тобто головним чином гегелівському, сенсі терміну) – це теорія, згідно з якою щось – зокрема, людське мислення, – у своєму розвитку проходить так звану діалектичну тріаду: теза, антитеза і синтез. Спочатку – якась ідея, теорія або рух, – «теза». Теза, швидше за все, спричинить протиставлення, опозицію, оскільки, як і більшість речей у цьому світі, вона, ймовірно, буде суперечливою, тобто не позбавленою слабких місць. Протилежна їй ідея (або рух) називається «антитезою», так як вона спрямована проти першої – тези. Боротьба між тезою і антитезою продовжується до тих пір, поки не знаходиться таке рішення, яке в якихось аспектах виходить за рамки і тези, і антитези, визнаючи, проте, їх відносну цінність і намагаючись зберегти їх гідність і уникнути недоліків. Це рішення, яке є третім діалектичним кроком, називається синтезом. Одного разу досягнутий, синтез, у свою чергу, може стати першою сходинкою нової діалектичної тріади і дійсно стає нею, якщо виявляється одностороннім або незадовільним з якоїсь іншої причини» [1, с. 119].

За допомогою діалектичної тріади можна пояснити процеси розвитку суспільства та віртуальності. В діалектиці розвиток «теза-антитеза-синтез» відбувається завдяки внутрішнім силам, він не потребує зовнішнього втручання чи поштовху. Це цілком відповідає сучасним науковим поглядам, які розглядають системи перш за все як утворення, що здатні до саморуху та саморозвитку. Такий рух і розвиток забезпечують закони діалектики: закон переходу кількісних змін у якісні, закон заперечення заперечення, закон єдності та боротьби протилежностей [2, с. 89].

Діалектичні закони є універсальними, вони діють у всіх сферах, як матеріальних, так і ідеальних. До останньої належить і віртуальна реальність, яка хоч і ґрунтується на матеріальних носіях (наприклад, на комп'ютерних пристроях, серверах та системах зв'язку для кіберпростору), проте за своєю суттю є феноменом нематеріальним.

Звичайно, необхідно хоча би коротко розглянути поняття віртуальності, щоб мати змогу відокремити її від реальності. Віртуальна реальність має такі властивості: породженість, актуальність, авто-

номність, інтерактивність (Н.Носов) [3, с.3]; нематеріальність упливу, умовність параметрів, ефемерність (Д.Іванов) [4, с.36]; протиставлення в якості Іншої реальності, принципово та навмисно розмиті контури (С.Таратута) [5, с.76]; принциповий агностицизм (М.Кузнецов) [6]; інтерактивність, миттєвість, повсюдність (П.Віріліо) [7, с.115] тощо.

Ключовою характеристикою віртуальної реальності, на нашу думку, є саме породженість. При цьому породжуюча реальність має назву константної [3, с.3]. Для Інтернет-середовища такою константною реальністю буде повсякденна людська практика, в якій людина онтологічно укорінена. Необхідно розуміти, що віртуальність будь-якої генези відрізняється від породжуючої реальності, але зберігає з нею постійний двосторонній зв'язок, що дає підстави говорити про взаємопроникнення та взаємовплив цих двох реальностей.

Також варто наголосити на тому, що віртуальна реальність будь-якої генези, хоча і створюється в часовому вимірі пізніше за константну та існує лише допоки друга існує, все ж має повне право претендувати на незалежний статус завдяки відмінності своїх законів та характеристик. Утім, саме завдяки своїй відмінності, іншості віртуальність і стає такою притягальною, адже дає змогу проявитися тим пластам особистості, культури та суспільства, які не могли діяти в умовах константної реальності. С.Епштейн утверджує: «Мислення, яким ми його знаємо, досі пристосовувалося до законів тієї єдиної реальності, яку мало навколо себе, і тому в кожному конкретному випадку намагалося відібрати те єдине поняття, яке найбільш «істинно» відповідало б цій «реалії». Мислення діяло за законами онтологічної бідності, дефіциту оточуючої його реальності, де одному об'єкту задавалося одне найбільш адекватне поняття. Тепер, з обживанням віртуальних просторів, які самі суть еманациї мислення, яке зуміло нарешті заснувати себе в якості об'єктивного середовища, що так само обіймає всю свідомість, – з появою цієї другої інтерсуб'єктивної реальності мислення може нарешті стати тим, що воно є: продукуванням понять не в міру необхідності, а по мірі можливості» [8].

Ми вже говорили, що віртуальність Інтернету стала найяскравішим проявом породженої реальності завдяки низці факторів. Щоб розрізнити віртуальну реальність комп'ютерного походження, для її означення часто вживається слово «кіберпростір». Для багатьох дослідників кіберпростір та комп'ютерна віртуальна реальність синонімічні: віртуальна реальність – це простір, що формується електронними засобами. Ми також будемо вживати ці слова як синоніми. Власне кажучи, саме кіберпростір утілює та проявляє вищеперелічені риси віртуальності; крім того, він є доступним та придатним для дослідження

завдяки своїй відділеності від суб'єктивного світу людської свідомості (що може стати на заваді при дослідженні, наприклад, психологічної віртуальної реальності).

Крім цього, сучасна віртуалістика вважає, що питання про первинну і справжню реальності знімається – всі вони однаково істинні і рівноправно реальні. Це положення віртуалістики має назву «поліонтизм» – існує багато онтологічно рівнозначних реальностей [3, с. 5]. Це дає підстави говорити далі про Інтернет-віртуальність як самостійну, що виникає та розвивається разом з породжуючою її реальністю.

На нашу думку, для пояснення ролі віртуальної реальності найкраще підходить діалектичний метод розвитку по тріадах. Першою сходинкою – тезою – ми прийємо суспільство, яке ще не має розгалуженої віртуальності; це суспільство без комп'ютерних технологій. Ми вже обґрунтували важливість та унікальність феномену Інтернету, тому можемо конкретизувати визначення того типу суспільства, яке ми можемо вважати тезою: це такий його тип, що існував до появи та поширення мережі Інтернет.

Це не означає, що віртуальності взагалі не існувало, але вона не могла набути такої відокремленої та наочної форми, як кіберпростір. Віртуальність, як правило, була обмежена та не мала вирішального впливу. Цей тип суспільства існував упродовж майже всієї історії людства, тому не дивно, що саме він сприймається як нормальний великою частиною людей. Навіть більше, величезні обшири та маси людей досі перебувають на цьому етапі, тому що не мають технічної можливості користуватися всесвітньою мережею.

Другий етап – поява віртуальної реальності комп'ютерної генези як найбільш «об'єктивованої» та самостійної, що може існувати паралельно із константною реальністю. Віртуальність стала антитезою реальності, і вона опановує все більше сфер людського існування. Поява та поширення Інтернету, що, в Україні припало на 1990-і рр., стало точкою відліку. Віртуальність зі своїми особливими характеристиками стала новим простором, який став активно обживатися та заселятися. При цьому вона сприймається не просто як один з можливих онтологічних горизонтів, а як принципове протиставлення константній реальності.

На цьому етапі ці дві реальності починають конфліктувати. Антитеза віртуальної реальності сприймається як щось вороже, небезпечне, що загрожує традиційному плину подій. Це цілком вписується у діалектичний підхід, який і передбачає рух через самозаперечення і боротьбу протилежностей. Віртуальність та реальність як теза й антитеза дійсно деякий час співіснують, що зумовлене як новизною явища, так і вищевказаними характеристиками, які відділяють першу від другої.

На другому етапі якраз і виникають усі ті побоювання та негативні реакції, які можна спостерігати по відношенню до віртуальної реальності та Інтернету. Закон заперечення заперечення проявляється у несприйнятті нового явища, його демонізації, навіть відторгненні. Проте поступово, згідно із законом кількісно-якісних змін, під впливом зростання кількості користувачів, розповсюдження мережевих і комп'ютерних технологій, полегшенню функціонування різних сфер суспільного й особистого життя внаслідок використання новітніх технологій відбувається перехід на наступний етап діалектичної тріади.

Третій етап – це синтез. Ним, на нашу думку, стає поява віртуалізованого (віртуального) суспільства, яке органічно поєднує реальність і віртуальність, які тепер виступають у тандемі, полегшують функціонування одне одного. Віртуалізація, за Д.Івановим, – у вузькому сенсі це процес побудови паралельного суспільства у віртуальному просторі; у широкому – це весь комплекс суспільних змін, пов'язаних із появою віртуального світу [4, с.38]. Ахім Бюль використовує термін «віртуальне суспільство» як суспільство, в якому виробництво, розподіл і комунікація в значній мірі відбувається у віртуальних просторах, у кіберпросторі [9, с.88].

Виникає «реальна віртуальність» М.Кастельса: «система, в якій сама реальність (тобто матеріальне/символічне існування людей) повністю схоплена, занурена у віртуальні образи, в вигаданий світ, світ, в якому зовнішні відображення знаходяться не просто на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом» [10, с. 315]. Результатом віртуалізації та появи віртуального суспільства повинне стати зняття суперечностей між константною та віртуальною реальністю, винаходження компромісів, руйнування бар'єрів свідомості, адже синтез завжди є поєднанням тези й антитези.

Віртуалізоване суспільство передбачає активну участь його членів одразу у двох вимірах – константної та віртуальної реальності. Це може бути реалізоване передовсім через механізми віртуальних соціальних мереж, тобто тих сайтів, наповненням яких займаються самі користувачі. Вже наголошено, що саме Веб 2.0 мають найбільший потенціал та найширші можливості для індивідуума, і, на нашу думку, саме вони допоможуть досягти синтезу, замість того щоб руйнувати особистість. Залучення більшості населення через механізми Веб 2.0 до віртуальності допомагає пришвидшити процес віртуалізації та провести його якомога ефективніше. По-перше, збільшення кількості користувачів призведе до «мережевого ефекту» [11, с. 501] – поліпшення якості самого Інтернету, зростання кількості інформації, її диверсифікації. По-друге, це допоможе окремим особистостям впливати на контент і та-

ким чином через співучасть сприяти «олюдненню» мережі. По-третє, закон кількісно-якісних змін передбачає поступову зміну ставлення з негативного до позитивного при збільшенні кількості користувачів, а саме віртуальні соціальні мережі зараз розвиваються найдинамічніше.

При цьому поява віртуальної реальності, а потім – віртуального суспільства не була випадковістю, а стала закономірним результатом суспільного процесу. У.Бек зазначав: «Іншими словами: у проєкт індустріального суспільства на різних рівнях – наприклад, в схему «клавів», «малої сім'ї», «професійної роботи», в поняття «науки», «прогресу», «демократії» – вбудовані елементи індустріально-іманентного традиціоналізму, основи яких стають крихкими і анулюються в рефлексивності модернізацій. Як не дивно це звучить, але обумовлені цим епохальні хвилювання суть результати успіху модернізацій, які тепер протікають не в руслі і категоріях індустріального суспільства, а всупереч їм» [12]. Очевидно, що поява віртуального суспільства (через віртуальність) була закладена у модернізації, задовго до появи персональних комп'ютерів і мереж.

Україна зараз знаходиться на шляху створення такого віртуалізованого суспільства. Очевидно, що говорити про його існування ще зарано, і боротьба тези й антитези – реальності та віртуальності – проявляється достатньо яскраво. Проте і в нашій країні існують серйозні підстави для створення синтезу, і можна навіть стверджувати, що рано чи пізно він відбудеться.

Звичайно, необхідно пам'ятати, що синтез завжди стає новою тезою, і що діалектичний розвиток не може бути зупинений. Це означає у випадку з віртуальним суспільством, що воно не є ідеальним вирішенням проблеми співвідношення віртуального та реального, а лише тимчасовим вирішення конкретних проблем несприйняття та можливістю залучити мережеві технології для поліпшення функціонування різних сфер та інститутів. Але зараз, коли більшість країн не досягла навіть цього рівня синтезу, він ситуативно є оптимальним, а закони діалектичного розвитку дозволяють сподіватися на його появу.

Отже, що діалектичний підхід дозволяє по-новому підійти до співвідношення віртуально та константної реальності та конкретно до проблеми їх конфлікту. Виділення тріади «суспільство-віртуальність-віртуалізоване суспільство» дає підстави для нового розуміння проблем, пов'язаних із поширенням віртуальної реальності. Стає зрозумілим, що несприйняття та відторгнення – це природний процес, і на даному етапі в українському суспільстві ці явища не можуть бути подолані, аж поки не настане фаза синтезу. Також з цього випливає, що протистояння поборників та противників віртуальності може бути

позитивно вирішене, коли поширення віртуальної реальності досягне певного високого рівня. Отже, існує реальна можливість подолати суперечності та вийти на новий рівень співвідношення віртуальності й реальності та його осмислення.

*Література*

1. *Поппер К.* Что такое диалектика? [Текст] / Поппер К. // Вопросы философии. – 1995. – №1. С. 118–138.

2. *Чусов А.В.* и др. Об онтологической подструктуре диалектического метода (очерк развития) [Текст] / Чусов А.В., Фролов И.Э. // Сборник «Философские проблемы экономической науки». – Институт экономики РАН. – 2009. – С. 59-133.

3. *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики [Текст] / Н.А.Носов – М.: Путь, 2001. – 17 с. – (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15.).

4. *Иванов Д.В.* Виртуализация общества [Текст] / Д.В.Иванов. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000. – 96 с.

5. *Таратута Е.Е.* Философия виртуальной реальности [Текст] / Таратута Е.Е. – СПб., 2007 г. – 147 с. (Серия «АПОРИИ». Вып. 2).

6. *Кузнецов М.М.* Виртуальная реальность – техногенный артефакт или сетевой феномен? [Электронный ресурс] / Кузнецов М.М. – Режим доступа : <http://www.synergetic.ru/philosophy/virtualnaa-realnost-tehnogennyu-artefakt-ili-setevoy-fenomen.html> (18.10.13). – Загл. с экрана.

7. *Вирилио Поль.* Информационная бомба. Стратегия обмана [Текст] / Вирилио Поль. – М. : «Гнозис», «Прагматика культуры», 2002. – 192 с.

8. *Эпштейн Михаил.* Из тоталитарной эпохи – в виртуальную. К открытию Книги Книг [Электронный ресурс] / Михаил Эпштейн. – Режим доступа : <http://old.russ.ru/journal/netcult/98-04-17/epstyn.htm> (11.11.13). – Загл. с экрана.

9. *Обухов К.Н.* «Субъект виртуального общества» А. Бюля: техноцентризм в определении индивида в структурах коммуникативной реальности [Текст] / Обухов К.Н. // Социальная онтология в структурах теоретического знания: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции 28-29 мая 2010 года / Под общ. ред. О.Н. Бушмакиной, Н.Б. Поляковой – Ижевск : Изд-во «Удмуртский университет», 2010. – 210 с. – С.87-91.

10. *Кастельс Мануэль.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура [Текст] / Мануэль Кастельс. – М. : Издательство ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.

11. *Кац, Майкл Л. и др.* Сетевые внешние эффекты, конкуренция и совместимость [Электронный ресурс] / Майкл Л. Кац, Карл Шапиро. – Вехи экономической мысли. Т.V. – С. 500-535. Режим доступа [http://www.seinstitute.ru/Files/v5-16\\_katz\\_p500-535.pdf](http://www.seinstitute.ru/Files/v5-16_katz_p500-535.pdf) (11.11.13). – Загл. с экрана.

12. *Бек Ульрих.* Общество риска. На пути к другому модерну [Электронный ресурс] / Бек Ульрих. – Режим доступа : [http://gendocs.ru/v23025/%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%B8%D1%85\\_%D0%B1%D0%B5%D0%BA\\_%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE\\_%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BA%D0%B0\\_%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BF](http://gendocs.ru/v23025/%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%B8%D1%85_%D0%B1%D0%B5%D0%BA_%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BA%D0%B0_%D0%BD%D0%B0_%D0%BF)



%D1%83%D1%82%D0%B8\_%D0%BA\_%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B3%D0%BE%D0%BC%D1%83\_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%83 (18.10.13). – Загл. с экрана.

*Пивоварская К.С.*

### **ДИАЛЕКТИКА ВИРТУАЛЬНОСТИ**

В статье рассматривается развитие виртуальной реальности с точки зрения диалектической триады. Выделяется тезис, антитезис и синтез – соответственно общество без развитой виртуальности, виртуальная реальность и виртуализированное общество. Такое членение позволяет обосновать как отторжение и неприятие виртуальной реальности частью украинского общества, так и возможный путь преодоления такого противоречия.

**Ключевые слова:** *диалектика, диалектическая триада, виртуальная реальность, Интернет, виртуализированное общество.*

*Pivovarska K.S.*

### **DIALECTICS OF VIRTUALITY**

The article discusses the development of virtual reality from the point of view of dialectical triad. Provided the thesis , antithesis and synthesis – respectively society without development of a virtual , virtual reality and virtualized society. This division makes the case for both rejection and acceptance of virtual reality part of Ukrainian society as well as a possible way to overcome this contradiction .

**Keywords:** *dialectic dialectical triad , virtual reality , the Internet , virtualized society.*

Надійшла до редакції 28.07.2013 р.