

взаимосвязи, но не тождества, с другой – позволяет утверждать о значимости этих феноменов в жизнедеятельности отдельного человека и общества в целом.

Ключевые слова: жизненная позиция, социальная позиция, гражданская позиция, личность, мировоззрение, социальный статус, социальная роль, гражданин, гражданственность.

Стаття надійшла до редколегії
23.11.2018 р.

УДК 141.319.8

Ігор Михальчук

Симуляція реальності людини у віртуальному просторі

У статті експліковано поняття «віртуальної реальності», його етимологія та смислова багатогранність. Проаналізовано феномен віртуальної реальності та пов'язані з нею трансформації базових вимірів культурного буття індивіда: різних форм соціокультурних практик, комунікації, дозвілля, творчої реалізації тощо. З'ясовуються специфіка смислових засад феномену віртуальної реальності, а також особливості й наслідки її функціонування. Зроблено спробу окреслити значення, місце та перспективи розвитку феномену віртуальності в сучасній культурі та в процесі самоідентифікації сучасної людини. Визначено небезпечні точки взаємодії суб'єктів культури з віртуальною реальністю, що тягнуть за собою ризики втрати людиною самості, руйнування онтологічних вимірів самоідентичності. Здійснено спробу моделювання перспективи творчої взаємодії людини і віртуальної реальності.

Ключові слова: медіа, віртуальність, віртуальна реальність, гаджет, симулякр, кіборг.

Постановка наукової проблеми та її значення. Віртуальна реальність стала невід'ємною частиною сучасної культури і стрімко трансформує традиційні культурні ціннісні пріоритети, впливає на самоусвідомлення суб'єктів культури. На очах одного покоління стався злам, який формувалася впродовж кількох століть медіа. Мистецтво впливати на поведінку людей поняттями і раціональними аргументами було витіснене екранними образами, звабливою мерехтливою ілюзією.

Виникнення і стрімкий прогрес індустрії медіатехнологій призвели до істотних змін в осмисленні становища людини у світі. В контексті соціокультурного підходу людина осмислюється інакше, ніж в рамках біологічної антропології, отримавши ім'я «людини клікаючої», як відображення ролі медіа-реальності в сучасному культурному бутті. У рамках соціокультурного підходу слово «медіа» означає будь-які засоби (фізичні, хімічні, біологічні, психічні і т. д.), які розширюють межі фізичних, комунікаційних, когнітивних, освітніх можливостей людини. Розвиток технопарку медіазасобів, що створюються внаслідок прогресу наукових знань, породжує різноманітні медіатехніки для перетворення соціальної дійсності у всій її різноманітності.

Особливе значення в структурі «нової реальності» мають комп'ютерні технології, поява та стрімкий розвиток світової мережі Інтернет і цілого візуально-смислового виміру – віртуальності. Відтак для сучасної людини соціальне буття постає передусім таким, як воно репрезентовано в мережі. Тому центральною проблемою медіареальності в сучасній культурі постає віртуальна реальність. Віртуальна реальність стрімко і невідворотно витісняє світ безпосереднього живого спілкування, занурюючи людину у віртуальне середовище. Симулятивна реальність мережі з лише їй притаманними специфічними когнітивними ефектами блискавично створила потужну альтернативу повсякденній дійсності, даній людині в її безпосередніх відчуттях і переживаннях.

Перспективи мережевих перетворень людини багато в чому є невизначеними з високим рівнем непрогнозованості. Створювані гаджети для постійного підключення користувачів до глобальних комп'ютерних мереж міжлюдської і міжмашинної комунікації кардинально змінюють усі сфери когнітивно-перетворювальної діяльності людей. Відтак, актуальність теми статті полягає у дослідженні прогресуючого культурного явища, яке активно емпірично освоюється, проте не має належного теоретичного вивчення: ми не знаємо, який образ людини буде сформований новими комп'ютерно-

мережевими медіа і віртуальною реальністю, що виникають на наших очах, і прийде на зміну образу сучасної людини.

Ми можемо почути про віртуальну реальність і віртуальну психологію, про віртуальну філософію і літературу, віртуальну політику і бізнес, віртуальні вибори, віртуальні війни. Очевидно, що вживаність слова «віртуальний» і поєднання «віртуальна реальність» розповсюджується до такої міри, що свідчить про тотальну віртуалізацію всього, що нас оточує, – аж до метафізичних основ світу в цілому.

Мета статті – філософсько-культурологічний аналіз впливу віртуальної реальності на сучасну людину.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів. Термін «віртуальний» походить від латинського слова «virtus», який використовувався середньовічними схоластами для концептуалізації тимчасових подій, які мають відокремлений характер дії, а також для пояснення зв'язку всезагальної абсолютної сутності з активністю одиничних предметів. Згодом інтерес до цієї теми згас, а сам термін, не отримавши концептуального статусу, надовго випадає з кола інтересів філософії.

Етимологія поняття «віртуального» характеризується сьогодні широким спектром смислових навантажень, що ускладнює формулювання чіткої дефініції і на рівні побутового вжитку використовується як деякий образно-смисловий вимір, пов'язаний з комп'ютерами (швидше, не як власне з технічними приладами, але як із засобом становлення певної нової, технічно-міфологічної картини світу). При цьому віртуальність постає як своєрідна ефемерна сфера, що не включає людину в себе з тією ж обов'язковістю, з якою це робить «реальна реальність». Звідси логічно випливає деякий зневажливий, або й негативний пафос сприйняття віртуальності, що являє собою певну «несерйозну» сферу, приналежність до якої означає від'єднаність від об'єктивної реальності як комплексу причин та наслідків. Тут мається на увазі не власне онтологічна каузальність, а саме соціальна, тому «невольоченість» в неї сприймається як маргінальність, – від «невинної» і заохочуючої (наприклад, інфантильність) до різноманітних загрозливих типів асоціальності завдяки її здатності загрожувати реальності навколишнього світу і ставити її під сумнів, – а разом з нею і людське буття [10, с. 127].

Як пише М. Хейм, «*віртуальний* у словосполученні *віртуальна реальність* спрямовується до лінгвістичного розмежування. Поняття речі містить в собі емпіричні атрибути не формально (як якщо б річ існувала окремо від емпіричних спостережень), а віртуально. Хоча для розуміння властивостей речі нам може знадобитися заглибитись у наш досвід, сама реальна річ вже містить у своїй єдності множини емпіричних якостей, але містить віртуально – у протилежному випадку всі вони не закріпились би як якості цієї речі. Термін «віртуальний» використовується для того, щоб подолати прірву між формально єдиною реальністю (яка припускається нашими концептуальними очікуваннями) і невпорядкованим різноманіттям нашого досвіду» [11, с. 60].

Термін «віртуальна реальність» (virtual reality) в сучасному значенні вперше був вжитий в кінці 80-х років XX століття американським вченим в сфері візуалізації даних і біометричних технологій, відомим діячем кіберкультури Дж. Ланье і позначив «створений технічними засобами світ, який передається людині через її відчуття: зір, слух, дотик і інші. Віртуальна реальність імітує як вплив, так і реакції на вплив. Для створення переконливого комплексу відчуттів реальності комп'ютерний синтез властивостей і реакцій віртуальної реальності відбувається в реальному часі» [6, с. 7].

Цей вираз швидко набув популярності і в сучасних теоретичних концепціях в якості основної властивості «віртуальної реальності» виділяється потенційна можливість: віртуальна реальність постає як штучна реалізація у знаково-графічній формі тієї чи іншої мислимої можливості (абстрактної чи конкретної), яка за певних причин не здійснилась або не здійсниться природним шляхом, самостійно. В основі знакового моделювання «віртуальної реальності» художником, літератором, вченим чи політиком лежить меседж «Що могло б статися чи станеться, якщо задати певні умови?». Віртуальна реальність в такому визначенні не пов'язується суто з комп'ютерами, а розуміється як продукт будь-якої творчої діяльності. При цьому важливо підкреслити відмінність віртуального і можливого, потенційного. Простежуючи багатоманітну природу віртуального, російський теоретик А. Родін пише з цього приводу: «на відміну від можливого, відмежованого від дійсності більш надійним бар'єром модальної відмінності, віртуальне виявляється з дійсним в небезпечному сусідстві» [9, с. 124].

Таким чином, віртуальне виявляється неоднозначно протиставленим дійсному, а розташовується десь між дійсним і можливим. Відома російська дослідниця віртуальної реальності Н. Маньковська

наголошує на інтерактивності поняття: «віртуальна реальність – штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його зсередини, спостерігаючи трансформації і відчуючи при цьому реальні відчуття. Потрапивши у цей новий етап аудіовізуальної реальності, можна вступити в контакт не тільки з іншими людьми, але і зі штучними персонажами» [8, с. 74].

Попри неоднозначність проблеми віртуальної реальності М. Носов виділив наступні її властивості: породженість, актуальність, автономність та інтерактивність, які створюють динамічну модель віртуального. Віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї. У цьому значенні її називають штучною, створеною, породженою. Проте разом з тим вона існує актуально, тільки «тут і тепер», як активна породжуюча реальність. У неї свій власний час, простір і закони існування. У віртуальній реальності для людини, яка в ній знаходиться, немає минулого і майбутнього. Віртуальна реальність може взаємодіяти зі всіма іншими реальностями, у тому числі із породжуючою, як онтологічно незалежна від них. Ідеї віртуалістики М. А. Носов розглядає крізь призму психології, тому віртуальну реальність він розуміє, у першу чергу, як реальність психологічну, як самообраз, внутрішній екран, психічне табло, на якому відображаються психологічні процеси. Дослідник говорить про віртуальну реальність художньої творчості, віртуальну реальність дитини тощо. Комп'ютерні віртуальні реальності він розглядає як можливі прояви і додатки цього підходу: «віртуальна комп'ютерна технологія цілком могла б стати таким засобом задоволення інтересу суспільства до незвичайних явищ людської психіки, але для цього потрібні такі психологічні моделі, які дозволили б операціоналізувати ту психічну реальність, в якій відбуваються незвичайні психічні події. Є всі підстави називати цю реальність віртуальною» [8, с. 155].

Віртуальна реальність постає, таким чином, як компромісна за своєю природою. Вона постає як унікальний синтез онтологічного і екзистенціального вимірів дійсності, який вживається з людиною у спробі верифікації без участі трансцендентного. Відтак, проект віртуальної реальності з наполегливим прагненням заміни собою фізичної дійсності та спроби витіснення, заміщення, а фактично симуляції трансцендентного. Всі засоби і техніка, яку може використати людина для ініціалізації і реалізації такого проекту, лежать у сфері соціального. Трансцендентний проект людини, який перетворився у розробку віртуальної реальності, являє собою проєкцію екзистенційності (яка наділена технічними властивостями) в іманентний світ. Такий проект виглядає сучасним тому, що він узгоджується із сучасними умовами і реалізується сучасними засобами. При цьому він більше нагадує архаїчні практики конструювання трансцендентного, ніж їх сучасні варіанти, втім істинного трансцендування, вихід на абсолют, не передбачає. [4].

Ідею втрати глибинних онтологічних та метафізичних вимірів буття людини розвинув ще Ж. Бодрійяр, який вбачав у цьому процесі наслідки «девальвацію знаку». Якщо перший етап існування знаку наділений глибинною символічною природою, тобто відображає певну глибинну реальність; то уже друга – маскує і спотворює цю реальність; а третя – маскує відсутність всякої глибинної реальності; четверта ж означає втрату будь-якого зв'язку з реальністю, перехід із ладу видимості у лад симуляції, тобто перетворення знаку у власний симулякр [1, с. 45].

За Бодрійяром симулякр можна визначити як знак, який набуває свого власного буття, який творить свою реальність, і, власне кажучи, який перестає бути знаком по суті. Це навіть не сукупність знаку і тіла. Насправді симулякр сам є тілом віртуальним, тобто він також реальний як реальне будь-яке тіло, яке являється референтом, але реальний він віртуально. «Саме тому симулякр не є знаком, але він сам може бути референтом по відношенню до знаку-симулякра наступного порядку, який його репрезентує. Симулякр починається там, де закінчується подоба. Там само і починається віртуальна реальність, яка є не що інше, як простір симулякрів» [1, с. 40]. Там, де обривається лінія подоби, знак стає симулякром, тією самою копією копії, яка позбавлена звичної відповідності і живе відмінністю. Симулякр набуває свого віртуального буття, по відношенню до якого наша реальність стає породжуючою. Але у своїй реальності, яку ми сприймаємо як віртуальну, він стає референтом, зразком.

«Віртуальний простір для сучасної людини постає середовищем без будь-якої цензури й контролю. У ньому індивід має справу не з конкретним матеріальними об'єктами, а із симуляціями, усвідомлюючи при цьому їх ілюзорність та умовність. Можливість того, що міжособистісні стосунки перетворюються на опосередковану образами комунікацію, є перспективою віртуалізації суспільства, що сьогодні реалізується повною мірою. Характеризуючи специфіку спілкування в середовищі інформації,

обґрунтовує акт комунікації як гру, симуляцію розмови, тому що ні співрозмовників, ні сенсу повідомлень у просторі мережі не існує, залишилися тонкі механізми здійснення комунікації, однак її глибокий онтологічний сенс утрачений» [5, с. 58].

Втім, Ж. Дельоз нівелює побоювання Бодрійяра та негативний пафос його досліджень, дельозівське трактування симуляції – це спроба розкрити сутність віртуальності в його неповторній безкінечній природі, що розвивається поза системою «модель – копія», яка, на його думку більше не має сенсу. Так, саме поняття справжності, відповідності, моделі втрачає сенс, адже у безодні симулякрів втрачається будь-яка модель. З точки зору нерепрезентативного підходу до симуляції, остання виявляється іманентною реальності, та як можливість симулякра вже спочатку присутня у структурі буття, і тому Ж. Дельоз стверджує: «Все стало симулякром. Але під симулякром мається на увазі не проста імітація, а, скоріше – дія, в силу якої сама ідея зразка або особливої позиції спростовується, відкидається. Симулякр – інстанція, яка включає в себе відмінність як (меншою мірою) відмінність двох рядів, які розходяться, якими він грає, усуваючи будь-яку подобу, щоб з цього моменту не можна було вказати на існування оригіналу чи копії» [2, с. 52]. Для Ж. Дельоза симулякр вже не просто копія копії, подоба, «деградуюча ікона», а фантазмогоричний образ, який позбавлений подоби, який на противагу іконічному образу, помістивши подобу ззовні, живе відмінністю. Таким чином, за Ж. Дельозом подоба симулякра являє лише зовнішній ефект, ілюзію, але справжня його сутність у розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності в самому собі.

Віртуальна реальність, яка при цьому виникає, ніколи не являється у статичному положенні, а перебуває у постійному русі, її існування не може бути призупиненим, що означає вихід із сфери віртуального. Також слід говорити про феномен вислизуючої віртуальної реальності, яка втрачає свої якості віртуального у момент актуалізації. Здійснюється циркуляція «актуального» і «віртуального», яку Ж. Дельоз називає «вічним поверненням». Він говорить, що воно, подібно заплутаному лабіринту, являється поверненням «чистих, безперервно подільних подій – на вже минуле і те, яке вже настає – подільних миттю, яка рухається вздовж тієї лінії» [2, с. 53]. Пізніше Ж. Дельоз підкреслює: «Немає нічого, окрім Події – однієї лише Події, для всіх протилежностей, яка комунікує сама з собою завдяки власній дистанції і резонує крізь всі свої розриви» [2, с. 65]. Дельозівське «вічне повернення» не віддає пріоритет якомусь одному світу, а на перший план виходить перехід від одного світу до іншого. «Вічне повернення» відкидає дуалізм світів, існування або по одну, або по іншу сторону межі, на користь буття між ними [2, с. 76]. У відповідності до цього Ж. Дельоз визначає «вічне повернення» як критику стану рівноваги, завершуючого стану. На його думку, «вічне повернення» існуючи на межі між двома світами, коливається на цій межі. Віртуальну реальність мережевого світу можна охарактеризувати як буття у становленні між суб'єктивною і об'єктивною реальністю, у русі «вічного повернення» по лінії межі, ковзання по ній як по стрічці Мебіуса, яке робить цю процесуальність постійною. Це свого роду падіння без досягнення дна, вібрація між буттям і небуттям на стику двох світів.

Уже давно відомий факт, що симулякри як віртуальні об'єкти завжди функціонували у різних якостях та ролях індивідуального та соціального життя. Але сама в наш час вони тісно переплелись із об'єктивною дійсністю і стали невід'ємними характеристиками буття людини, у колосальних масштабах визначаючи специфічний посмодерністський образ інформаційного суспільства, яке сформулювало та впровадило технологічні можливості для реалізації тих особливих креативних ресурсів, які досі перебували у латентному, резервному стані у контексті попередньої соціокультурної парадигми. Окрім того, не бачений досі блискавичний розвиток медіа-технологій та технологій взагалі та віртуальної реальності зокрема породжений реальним потребами у переході від актуальних до віртуальних способів передачі і засвоєння інформації.

Сьогодні людство перебуває серед справжніх інформаційних звалищ. Їх можна сприймати як числові потоки, текст, образи, голос, музику, але всі ці форми актуальні за своєю суттю, тобто виключають можливість інтерактивної взаємодії. Віртуальні об'єкти емоційно зачіпають людину значно потужніше, ніж об'єкти актуальні, відмежовані ригідними рамками своєї даності і завершеності. Це в першу чергу пов'язано з тим, що віртуальна реальність формується з обов'язковим врахуванням елементу «фідбеку», що дозволяє здійснити максимально повне та всеохопне розчинення людини в інформаційному просторі. Очевидно, що віртуалізація сучасного суспільства спричинена об'єктивною потребою у переході інформаційних технологій на якісно новий рівень, а також притаманна суб'єктам

культури потреба у творчості, у створенні власної реальності, таких специфічно людських вимірів, де людина поставала б всесильним деміургом.

Про що можна говорити сьогодні напевно, так це про входження у сучасну культуру специфічних нових технологічних способів буття людини у світі. Смерть суб'єкта, яку проголосили пост-структуралісти, знаходить безумовне підтвердження у процесі віртуалізації інформаційних технологій. Суб'єкт в електронну еру вже не може бути описаний у парадигмі класичної філософії, і для описання суб'єктивної позиції в контексті віртуальності сучасного стану пропонуються нові терміни. І справа навіть не в тому, що здійснюються сформульовані ще у 60–70-х роках прогнози М. Маклюєна про розширення і продовження нервової системи людини електронними медіа, і не у тому, що у результаті такого розширення відбувається злиття людини із машиною і формування «комп'ютерно породженого» суб'єкта – гібрида людського і технологічного творення, ім'я якому кіборг. Головне те, що очевидний факт злиття об'єкта і симулякра. «Суб'єкт перетворюється у власний симулякр, і фізично, тілесно, залишаючись в дійсному світі, ментально переходить у світ віртуальний, у простір симулякрів, де наділяється новим тілом, яке не має нічого спільного із тілесністю. Можна сказати, має місце шизофренічний стан, розщеплення цілісності індивіда, який одночасно знаходиться у двох просторах – зручно розташований за столом, оточений комп'ютером і периферійними приладами, він, у цей же час відчуває себе іншою істотою, рухи якої він бачить на екрані терміналу і управляє ними. Очевидний ефект подвійної присутності, наділення двома самостями» [12].

Безперечно, не можна применшувати небезпеки, пов'язаної із можливістю повного розчинення користувача у віртуальній реальності, від чого не перестають застерігати скептики та противники віртуальної технології. Дійсно, для подібних побоювань є всі підстави. Нові програмні і мережеві технологічні розробки вже зараз дозволяють зробити перебування у віртуальній реальності настільки доступним і привабливим, що реальний світ з його недосконалістю, пошуками і тривогами починає здавати свої позиції симулятивному фантазмогоричному світу, де місце соціальності займає симуляція. Це вказує на те, що світ інформаційного суспільства перетворюється на тотальну симуляцію, про що, власне, і писав Ж. Бодрійяр у своїх творах.

Віртуальна реальність активно симулює «наповненість буття», присутність Іншого в житті людини. Але це лише на перший погляд: контакти, спілкування, наповнене емоційне життя у Мережі – лише ілюзія. Зрештою, застосовувати поняття «людина в соціумі» до віртуальної комунікації не коректно, оскільки у віртуальному світі людина спілкується у більшій мірі сама з собою. У мережевих комунікаціях відсутність загального сприйняття співрозмовника призводить до упередженого сприйняття інформації. В результаті людина «чує те, що хоче почути» і виявляється оточена фантомами віртуальних образів, які є, по суті, проекцією власних відчуттів і думок. Відбувається спілкування заради спілкування, без насичення смислами, фактично зі своїм дзеркальним відображенням, причому, за заданими стереотипами комунікації. Царство мертвої тотожності при великій зовнішній активності. Розширюється псевдокультурне поле комунікацій, де домінують спрощені попередньо задані стереотипи поведінки, які роблять спілкування загальнодоступним, зручним, але одночасно позбавляють діалог всякого значення, участь сама по собі стає формою комунікації без необхідності передачі жодного смислу. Віртуальна реальність комунікації виявляється нічим іншим, як замаскованим під діалог монологом, в якому два чи кілька учасників говорять самі з собою, прагнучи подолати нестерпну самотність симулякром спілкуванням і потребності.

У підсумку зазначимо, що сучасні комунікаційні технології, стаючи невід'ємною частиною людського буття, створюють власне середовище, з яким має справу людина, вони є специфічним засобом створення комунікативної віртуальної реальності, маючи трансформаційний характер як для її учасників, так і для суспільства в цілому. З кожним роком у віртуальну реальність комунікації задіюється все більша кількість людей, отже, можна говорити про витіснення сучасної соціальної комунікації у віртуальну сферу. Однак, буття у просторі віртуальної комунікації сукупно з Іншим обертається розчиненням в них, ілюзорним, симулятивним існуванням. Суспільство невпинно віртуалізується, тобто переймає характеристики, притаманні віртуальній реальності. Крім того, завдяки інформаційним технологіям, віртуальна гіперреальність метастатично проникла і розчинилась в світі, стираючи межі, множачи симуляцію. Медіатехнології в цьому процесі постають визначальною ланкою здійснення симуляції, прояви якої актуальні на всіх рівнях культури, міжособистісному спілкуванні та самоідентифікації людини. «Тепер імператив симуляції призводить до перетворення комп'ютерних

технологій в інфраструктуру будь-якої людської діяльності і до перетворення логіки віртуальності в парадигмальну для цієї дії» [5, с. 61]. Людина неминуче включається в гру безмежної множинної віртуальної реальності. Проте на яких умовах? Граючи за власними правилами в режимі «play» чи виконуючи умови суворого «game»? Питання більшою мірою стосується творчих можливостей та ресурсів індивіда, відповідно до яких він трансформується і розчиняється у гіперреальності або ж здобуває простір для творчих здійснень у безмежній грі в бісер. Хто пройде відбір віртуальністю?

Джерела і література

1. Бодрійяр Ж. Симулякри і симуляція / Жан Бодрійяр / [пер. з фр. В. Ховхун]. – К. : Основи, 2004. – 230 с.
2. Делез Ж. Различие и повторение / Ж. Делез; [пер. с фр. Н. Б. Маньковская] СПб. – Петрополис, 1998. – 93 с.
3. Делез Ж. Симулякр и античная философия / Ж. Делез; [пер. с фр. Я. Я. Свирского] // Логика смысла. М.: Наука, 1995. – 333 с.
4. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
5. Кандзюба М. О. Віртуальність як симулятивний простір сучасної культури / Вісник Прикарпатського університету. Серія «Філософські науки». – Івано-Франківськ, 2010. – С. 55 – 61.
6. Ланир Джарон. Вы не гаджет. Манифест. – М.: Corpus, 2011. – 320с.
7. Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность // Культурология. XX век. Словарь / Маньковская Н. Б., Мотлевский В.Д – СПб.: 1997, с. 74.
8. Носов Н. А. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
9. Родин А. В. Виртуальное событие // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. – М., 1998. – 122–126 с.
10. Таратута Е. Е. Декларация и умолчание или Озвучивание виртуальной реальности / Е. Е. Таратута // СПб, Вестник СПбГУ, 2003. – №14, С. 124–130.
11. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности / М. Хайм // Исследования по философии современного понимания мира. Выпуск 1, - М., 1995. – С. 56–67.
12. Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодернизма [Электронный ресурс] / М. Эпштейн. – Режим доступа: <http://old.russ.ru/journal/travmp/98-10-08/epsht.htm>.

Mykhalechuk Igor. Simulation of Human Reality in Virtual Space. The article explores the concept of “virtual reality”, its etymology and semantic multiplicity. The phenomenon of virtual reality and its transformation of the basic measurements of the cultural existence of the individual are analyzed: various forms of socio-cultural practices, communication, leisure, creative realization, etc. The specifics of the semantic principles of the virtual reality phenomenon, as well as the peculiarities and consequences of its functioning, are found out. An attempt is made to outline the significance, place and prospects of the development of the phenomenon of virtuality in contemporary culture and in the process of self-identification of a modern person. The dangerous points of interaction of subjects of culture with a virtual reality are determined, which entail the risks of self-destruction by a person, the destruction of ontological dimensions of self-identity. An attempt is being made to simulate the prospect of creative interaction between man and virtual reality.

Key words: media, virtuality, virtual reality, gadget, simulacrum, cyborg.

Михальчук Игорь. Симуляция реальности человека в виртуальном пространстве. В статье эксплицируются понятие «виртуальной реальности», его этимология и смысловая многогранность. Анализируется феномен виртуальной реальности и связанные с ней трансформации базовых измерений культурного бытия индивида: различных форм социокультурных практик, коммуникации, досуга, творческой реализации и тому подобное. Выясняются специфика смысловых основ феномена виртуальной реальности, а также особенности и последствия ее функционирования. Делается попытка определить значение, место и перспективы развития феномена виртуальности в современной культуре и в процессе самоидентификации современного человека. Определяются опасные точки взаимодействия субъектов культуры с виртуальной реальностью, влекущие за собой риски потери человеком самости, разрушения онтологических измерений самоидентичности. Осуществляется попытка моделирования перспективы творческого взаимодействия человека и виртуальной реальности.

Ключевые слова: медиа, виртуальность, виртуальная реальность, гаджет, симулякр, киборг.

Стаття надійшла до редколегії
2.11.2018 р.