

ЦИФРОВА ЕПОХА: МІЖДИСЦИПЛІНАРНИЙ ДИСКУРС

МОНОГРАФІЯ

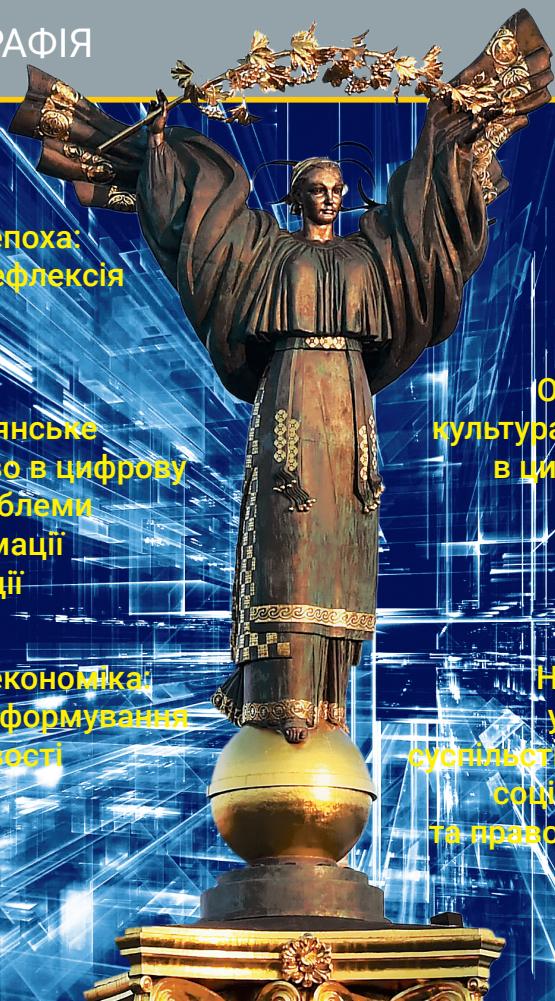
Цифрова епоха:
наукова рефлексія

Держава
та громадянське
суспільство в цифрову
епоху: проблеми
трансформації
та адаптації

Цифрова економіка:
проблеми формування
та можливості

Освіта, наука,
культура, мистецтво
в цифрову епоху

Homo digitalis
у цифровому
суспільстві: духовний,
соціокультурний
та правовий аспекти



АНАЛІТИЧНИЙ ЦЕНТР СУЧАСНОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ

ЦИФРОВА ЕПОХА: МІЖДИСЦИПЛІНАРНИЙ ДИСКУРС

Монографія

Харків
«Право»
2024

DOI: <https://doi.org/10.31359/9786178518141>
УДК 13+37+141+304+338
Ц75

Авторський колектив:

А. А. Гедзик, доктор філософії; *Т. В. Ковальова*, кандидатка наук із соціальних комунікацій, доцентка; *О. Ю. Коцюрба*, кандидатка економічних наук, доцентка; *О. О. Кравченко*, докторка педагогічних наук, професорка; *С. В. Куцепал*, докторка філософських наук, професорка; *М. В. Садівнича*, докторка філософії з журналістики; *Н. Т. Салата*; *О. В. Сніговська*, кандидатка педагогічних наук, доцентка; *М. П. Требін*, доктор філософських наук, професор; *Ю. М. Ходанич*, кандидат філософських наук, доцент

Рецензенти:

В. С. Бліхар – доктор філософських наук, професор (Львівський державний університет внутрішніх справ);

В. Л. Погрібна – докторка соціологічних наук, професорка (Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого);

В. Ф. Смолянук – доктор політичних наук, професор, заслужений працівник освіти України (Воєнна академія імені Євгенія Березняка)

*Рекомендовано до видання вченою радою
ГО «Аналітичний центр сучасної гуманітаристики»
(протокол № 3 від 25 липня 2024 р.)*

Цифрова епоха: міждисциплінарний дискурс : монографія / [А. А. Гедзик, Т. В. Ковальова, О. Ю. Коцюрба та ін.]; Аналіт. центр сучас. гуманітаристики. – Харків : Право, 2024. – 214 с. – DOI: <https://doi.org/10.31359/9786178518141>.

ISBN 978-617-8518-14-1

Колективну монографію присвячено дослідженню теоретичних, методологічних і практичних аспектів формування цифрової епохи. Розглянуто світоглядні, економічні, політичні, соціальні, гендерні аспекти цифровізації суспільства. Особливу увагу приділено проблемі Homo digitalis як нової сутності людини в цифрову епоху, здійснено опис просторових і темпоральних характеристик дигітальної культури, розкрито специфіку притаманних їй форм комунікації, освіти на новому етапі розвитку інформаційного суспільства, осмислено ситуацію та гуманітарні наслідки радикальної трансформації всього способу життя, пов'язаного із цифровізацією суспільства.

УДК 13+37+141+304+338

© Гедзик А. А., Ковальова Т. В.,
Коцюрба О. Ю. та ін., 2024

© ГО «Аналітичний центр сучасної
гуманітаристики», 2024

© ТОВ «Видавничий дім «Право», 2024

ISBN 978-617-8518-14-1

Зміст

Розділ 1

Цифрова епоха: наукова рефлексія

1.1. Цифрове суспільство: спроба проникнення в сутність (Требін М. П.)	4
Список використаних джерел	25
1.2. Цифровізація як мегатренд сучасного буття (Требін М. П.)	31
Список використаних джерел	50
1.3. Філософія віртуальної реальності (Требін М. П.)	56
Список використаних джерел	82

Розділ 2

Економіка та освіта в цифрову епоху

2.1. Цифровізація фінансового сектору економіки: можливості та виклики (Коцюрба О. Ю.)	87
Список використаних джерел	97
2.2. Освіта в цифрову епоху: професійна підготовка майбутніх фахівців до роботи з інформацією (Сніговська О. В.)	98
Список використаних джерел	117
2.3. Особливості навчання покоління зумерів (Куцепал С. В.)	119
Список використаних джерел	130

Розділ 3

Номо digitalis у цифровому суспільстві: духовний, соціокультурний та гендерний аспекти

3.1. Цифрова людина (Номо Digitalis): духовні аспекти (Ходанич Ю. М.)	133
Список використаних джерел	154
3.2. Медіатекст франчайзингових видань: авторський суб'єктивізм (Ковальова Т. В., Садівнича М. В.)	155
Список використаних джерел	185
3.3. Гендерні аспекти розвитку інформаційно-комунікативних технологій (Кравченко О. О., Салата Н. Т., Гедзик А. А.)	188
Список використаних джерел	212

Авторський колектив	213
---------------------------	-----

73. van Dijk J. A. G. M. The network society : social aspects of new media. 2nd ed. Thousand Oaks, CA : Sage Publications, 2006. vii, 292 p.
74. Wellman B. Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking. *International Journal of Urban and Regional Research*. 2001. Vol. 25, Issue 2. P. 227–252. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00309>
75. 1. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: PublicAffairs, 2019. viii, 691 p.

1.3. Філософія віртуальної реальності

Требін Михайло Петрович

доктор філософських наук, професор, професор кафедри міжнародних відносин, політичних наук і практичної філософії
Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

Цифрова епоха посприяла формуванню особливого середовища, що називається «електронна агора», «кіберпростір»¹ або «віртуальна реальність»². Завдяки інтенсивному розвитку комп'ютерних технологій, зокрема систем графічного моделювання, діалог людини з машиною за допомогою текстово-графічної інформації вийшов на но-

¹ Див.: Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія / Нац. ін-т стратег. дослідж. Київ : НІСД, 2014. 326 с.; Лук'янчикова В. Ю. Кіберпростір: загрози для міжнародних відносин та глобальної безпеки. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 72. С. 793–796; Піддубна Л. В. Кіберпростір як соціокультурний фактор мережевого суспільства. *Гілея: науковий вісник*. 2016. Вип. 105. С. 204–207; Фурашев В. М. Кіберпростір та інформаційний простір, кібербезпека та інформаційна безпека: сутність, визначення, відмінності. *Інформація і право*. 2012. № 2. С. 162–169 та ін.

² Див.: Веремейчик С. В. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. № 31. С. 3–6; Волинець В. О. Віртуальна, змішана і доповнена реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*. 2021. Вип. 37. С. 231–243; Дзьобань О. П., Жданенко С. Б. Віртуальна реальність: метафізичний сенс. *Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. 2012. Вип. 2 (12). С. 97–104; Дупак В. Г. Метафізика віртуальної реальності: аналіз філософських концепцій. *Вісник Житомирського університету імені Івана Франка*. 2012. Вип. 66. С. 27–31 та ін.

вий, якісніший рівень. Сучасні пристрої віртуальної реальності дозволяють людині поринути у світ візуальних образів, емоцій, почуттів, згенерованих комп'ютером, і сприймати альтернативну реальність, що відрізняється від об'єктивної.

Як визначається у «Філософському енциклопедичному словнику»: «віртуальність (від лат. *virtualis* – можливий, спроможний, здатний) – характеристика квазіреальності деяких об'єктів та їх властивостей, що використовується для пояснення, опису й аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями, зокрема комп'ютерною технікою»¹. Аналіз етимології дозволяє виділити смислові відтінки, притаманні поняттю «віртуальний». Це перш все нематеріальність, нетелесність. Віртуальне завжди має деякого носія, чи то сім'я, у якому віртуально присутнє дерево (М. Кузанський), чи то комп'ютер спільно з периферійними пристроями або суб'єктно-об'єктні відносини. Віртуальне дано суб'єкту в його сприйнятті. Так, зокрема, згідно з ідеєю Іоанна Дунса Скота, реальна річ віртуально містить у своїй єдності безліч емпіричних якостей, але ці емпіричні якості дані лише пізнавальному суб'єкту. Таким чином, віртуальне – це явище, пов'язане з діяльністю пізнання людини. Віртуальність можна визначити як постійний елемент соціальної системи, «соціальну квазіреальність», поряд з ідеологією, міфами, психосуб'єктивними станами. З одного боку, існування подібних квазіреальностей надає людині різні можливості соціальної адаптації, а з другого – підвищує небезпеку впливу на особистість за допомогою маніпуляційних технологій.

Тому, на наш погляд, віртуальна реальність – це несубстанціональна реальність, що має суспільну природу, породжена свідомістю суб'єкта на основі образів, створюваних у процесі взаємодії людини з різними системами медіа, мистецтвом, комп'ютерними технологіями, і наявна доти, доки ця взаємодія триває. Тобто, у широкому сенсі віртуальна реальність сприймається як будь-яка створювана реальність, відмінна від об'єктивної; у граничному варіанті вважається, що вся реальність віртуальна, оскільки найбільшою мірою суб'єкт

¹ Філософський енциклопедичний словник / голова редкол. В. І. Шинкарук ; НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди. Київ: Абрис, 2002. С. 92–93.

взаємодіє з уявленнями про об'єктивну реальність, ніж із нею самою. У вузькому, «технічному» трактуванні віртуальна реальність пояснюється в контексті інформаційних та комп'ютерних технологій, які забезпечують користувачеві можливість інтерактивного впливу на штучне середовище і пов'язується з поняттям «кібернетичний простір». Таку точку зору, наприклад, поділяє В. Волинець, для якої «віртуальна реальність – нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, що реалізує з допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі». Більш абстрактно – це позірний світ, створений в уяві користувача, штучний простір, створений комп'ютерами, який має всі ознаки реальності як такої, що піддається проникненню і трансформації ззовні»¹.

Загальною основою існування віртуальної реальності є логіка заміщення реальних об'єктів образами, симулякрами. Процес віртуалізації є процесом заміщення реальних об'єктів симулятивними, тобто образами, які можуть бути породжені різними системами – комп'ютерними технологіями, масмедіа, мистецтвом, іграми тощо.

Уявлення про віртуальну реальність як про особливий світ, що відрізняється від звичайної реальності, яка доступна зовнішньому сприйняттю, мають тривалу історію осмислення і сягають глибини століть. Вічна мрія людини, пов'язана зі звільненням від тілесності та подолання меж природного світу, яскраво проявляє себе вже на рівні міфологічного осмислення буття. Аналіз міфотворчості в архаїчній культурі показує, що ідеї віртуальності та віртуалізації тісно пов'язані із сутністю міфу як універсального способу конструювання реальності.

Виникнення проблематики віртуальності в західноєвропейській філософії пов'язане з формуванням об'єктивного ідеалізму Платона, згідно з яким навколишня дійсність – це лише ілюзія, що є проявом Абсолюту, або істинної реальності, недоступної пізнанню. Вітчизняні філософи О. Дзьобань і Є. Мануйлов підкреслюють: «Можна сказати,

¹ Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність. *Питання культурології*. 2014. Вип. 30. С. 37.

що всі сучасні уявлення про віртуальність виходять з ейдосів Платона. Згідно з платонівським уявленням, реальність є багаторівневою, в якій ідеї – це не абстракції, а «матриці», «світопороджуючі сутності», а віртуальність є не що інше, як «світоутворююча прореальність», яка передує об'єктивній реальності¹. Ідея віртуального зустрічається в роботах Арістотеля (але саме поняття відсутнє), для його розкриття філософ використовує категорії «δύναμις», «ἐνέργεια» та «ἐντελέχεια». Термін «δύναμις» позначав можливість, потенцію, силу, здатність; «ἐνέργεια» – енергію, діяльність, здійснення; «ἐντελέχεια» – дійсність, здійсненість². У цьому зрізі Арістотель припускав за потенційністю можливість не втілюватися ні в що актуальне: «...серед неіснуючого є в можливості; але ... воно не є насправді»³. Вже у працях Арістотеля бачимо, що віртуальне має суперечливу сутність між потенцією і реальністю. Щоб розкрити сутність цього явища, він спеціально розробив поняття «ἐντελέχεια» (ентелехія), що позначає обов'язковий перехід можливості за допомогою енергії в реальність, «актуальну дійсність предмета на відміну від його потенції»⁴. Поняття ентелехії виражає ту ситуацію, коли буття може виступати у своїх аналітично неочевидних і раціонально до кінця нерозкладних рисах. В акті ентелехії реалізується структурна самоподібність світу, світу культури та світу даної людини, особистість стає мікрокосмом. Все це дозволяє розглядати віртуальне як категорію, причетну до буття суб'єкта, як керівництво до зміни всієї людини в її сутності.

Термін «virtus» ми вперше зустрічаємо в роботах Марка Тулія Ціцерона, зокрема, у книзі «Про природу богів»⁵ можна знайти по-

¹ Дзьобань О. П., Мануйлов Є. М. Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія : Соціологія. 2017. №4. С. 22.

² Див.: Словник іншомовних слів / за ред. О. С. Мельничука. Київ: Головна редакція «Українська радянська енциклопедія», 1974. 776 с. URL: <https://ev.vue.gov.ua/wp-content/uploads/2018/04/Мельничук-О.-ред.-Словник-іншомовних-слів.pdf>

³ Арістотель. Метафізика. *Арістотель. Соч. : в 4 т.* / ред. В. Ф. Асмус. Москва: Мысль, 1976. Т. 1. С. 238.

⁴ Філософський енциклопедичний словник. С. 200.

⁵ Див.: Ціцерон Марк Туллій. Про закони. Про державу. Про природу богів / пер. з латини Володимир Литвинов ; [редкол.: В. Литвинов та ін.]. Вид. 2-ге. Львів : Априорі, 2023. 385, [2] с.

няття «virtus» у значенні «чеснота». У такому ж ракурсі категорія «віртуальний» аналізується в період європейського Середньовіччя. Термін «virtus» починає використовуватися не тільки як категорія, що означає енергетичний акт дії, але і як щось проміжне між актуальним і потенційним. Тут «virtus» сприймається як здатність до чеснотних вчинків. У творях Фоми Аквінського, Іоанна Дунса Скота, Миколи Кузанського категорія «віртуальний» активно застосовувалася для вирішення низки фундаментальних філософських проблем¹: конструювання складних речей з простих, енергетичної складової акту дії, співвідношення потенційного та актуального, можливості співіснування реальностей різного рівня та ін. Наприклад, Дунс Скот, диференціюючи онтологічне трактування потенції Фоми Аквінського, увів поняття *actus virtualis* (віртуальний акт) як проміжної ланки між актом і потенцією². Така позиція породжувала протиріччя у світо-розумінні, де все майбутнє вже міститься в існуючому, лише з часом виявляючись. Ці проблеми вирішувалися за допомогою становища реальності другого рівня (у межі – божественної реальності), у якій віртуально присутня енергія («virtus»), що дає силу для розгортання акту. Отже, якщо щось існує, то існує вічно, в особливій потенційній формі. Актуально існуючого немає, воно ефемерне й ілюзорне, тобто породження не відбувається. Таким чином, у середньовічному розумінні віртуальне – це філософська категорія для позначення стану та причини можливого та дійсного, потенційного та актуального у формі діяльної сили, що породжує фізичне та психічне, яка відтворюється у свідомості людини в припущенні та уяві про ієрархічну структуру різнорідних рівнів реальностей у процесі формування складного із простого.

У Новий час у творах Канта, Ляйбніца, Гегеля відбувається насичення змісту поняття «virtus» за рахунок дистинкцій, важковловимих розбіжностей, інтерпретацій. В основному зберігаються класич-

¹ Див.: Heim M. The metaphysics of virtual reality. *Virtual reality: theory, practice and promise* / edited by Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Westport : Meckler, 1991. P. 27–33.

² Див.: Duns Scotus on the will and morality / selected & translated with an introduction by Alan B. Wolter ; edited by William A. Frank. Washington, D. C. : The Catholic University of America Press, 1997. xviii, 340 p.

ні значення: *virtus* – чеснота, сила, потенція. У науковій картині світу Нового часу визнавалася лише одна реальність – природна, зберігалася ідея сили (потенції) (схоластичного «*virtus*»), і розрізнялися фізичні, психічні та інші сили. Однак ця картина світу була внутрішньо суперечливою. Якщо у випадку природних явищ (наприклад, тяжіння двох предметів) ще можна апелювати до того, що таким є закон всього космосу (всесвітній закон тяжіння), то для більш складних суспільних явищ (наприклад, відносини двох людей) потрібне визнання якихось проміжних рівнів реальності, які б пояснювали, чому в одному випадку відносини відповідають одному типу законів, а іншому – іншому.

Таким чином, ми можемо казати, що генетично віртуальна реальність не має жодного відношення до комп'ютерних технологій та основними формами її відтворення є маніпуляція предметами, які не мають місця в реальності – псевдоречами, симулякрами; псевдоманіпуляція (гра) з будь-якими об'єктами або провадження дій, що лише імітують реальність; вибудовування сюжетної розповіді, свідомо вигаданого або такого, що не має переконливого підтвердження своєї справжності (міфотворчість та вся наступна література). Тому віртуальну реальність можна трактувати не як щось нове, «вигадане комп'ютерами», а як винайдений культурою новий канал відтворення міфологічного світу.

У 1938 р. французький авангардний драматург Антонен Арто описав ілюзорну природу персонажів та об'єктів у театрі як «*la réalité virtuelle*» у збірці есе «*Le Théâtre et son double*» («Театр і його двійник»). Англійський переклад цієї книги, опублікований в 1958 р. під назвою «*The Theater and its Double*»¹, є раннім опублікованим використанням терміну «віртуальна реальність» (в англійському перекладі «*virtual reality*»)². Термін «штучна реальність», придуманий Майроном Крюгером, використовується з 1970-х років. Значне поширення терміну «віртуальна реальність» у популярних ЗМІ приписують американському науковцю в галузі інформатики Джарону

¹ Див.: Artaud A. *The Theatre and its Double* / Trans. Mary Caroline Richards. New York: Grove Press, 1958. 159 p.

² Ibid., P. 49.

Ланьє, який наприкінці 1980-х років розробив деякі з перших апаратних засобів віртуальної реальності бізнес-класу під керівництвом своєї фірми VPL Research, та фільму 1992 р. «Газонокосильник», у якому використовуються системи віртуальної реальності. Дж. Ланьє означив віртуальну реальність ілюзорним світом; створеною за допомогою комп'ютерних технологій імітаційною системою, здатною контактувати із органами чуття людини і сприймати реакції-відповіді в реальному часі¹. Цей термін виявився досить пам'ятним, у вигляді незвичайного поєднання слова «реальність» зі словом «віртуальний», асоційованого з чимось уявним, тим, чого не існує. Це вираження виявилось настільки популярним, що перетворилося на часто використовувану метафору. Поряд с тим, лавиноподібно збільшується сфера поширення «віртуальної реальності», яка перетворилася на майже несимволічну дійсність, викликало необхідність сучасного філософського і психологічного осмислення цього явища. Тому феномен віртуальної реальності став об'єктом вивчення багатьох науковців як на Заході², так і в Україні³. Сьогодні віртуальний компо-

¹ Див.: Шиман К. А. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2020. Вип. 2(1). С. 76.

² Див.: Cross G. *New world*. New York : Holiday House, 1995. 171 p.; Heim M. *The metaphysics of virtual reality*. New York : Oxford University Press, 1993. xxiii, 175 p.; Perelman B. *Virtual reality*. New York : Roof Books, 1993. 80 p.; Pimentel K., Teixeira K. *Virtual reality : through the new looking glass*. New York : Intel/Windcrest, 1993. xvii, 301 p.; Rheingold H. *Virtual reality*. New York : Summit Books, 1991. 415 p.; Saxman D. *Virtual reality : markets and opportunities*. Norwalk, CT : Business Communications Co., 1996. xx, 409 p.; *Virtual realities and their discontents* / edited by Robert Markley. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1996. 162 p.; *Virtual reality : scientific and technological challenges* / Nathaniel I. Durlach and Anne S. Mavor, editors. Washington, D. C. : National Academy Press, 1995. xi, 542 p.; *Virtual worlds : synthetic universes, digital life, and complexity* / Jean-Claude Heudin, editor. Cambridge, MA : Westview Press, 2004. xv, 268 p.; Westwood C. *Virtual world*. New York : Viking, 1997. 217 p.; Zhai P. *Get real : a philosophical adventure in virtual reality*. Lanham, Md. : Rowman & Littlefield, 1998. xix, 215 p. et al.

³ Див.: Соляник С. Ф. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *«Перспективи». Соціально-політичний журнал*. 2021. № 2. С. 95–101; Більченко Є. Віртуальна реальність: смерть чи переховування Бога? *Наукові записки [Національного університету «Острозька академія»]. Сер. : Філософія*. 2013. Вип. 13. С. 89–95; Веремейчик С. В. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. Вип. 31. С. 3–6; Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гумані-*

нент виявляється вже вписаним в єдину наукову картину світу. Сфера явищ, що позначаються терміном «віртуальна реальність», значно розширюється, оскільки кількість людей, залучених до віртуального світу, вже нараховує мільйони. У зв'язку з цим дослідження віртуальної реальності виявляється надзвичайно актуальним та має не лише теоретичну, але й практичну значущість.

Традиційно філософське знання ґрунтується на моноонтичній парадигмі, що постулює одну онтологічну реальність. Розгляд проблем віртуального буття цілком змінює класичні ставлення до світу. Він набуває рис поліонтичності та множинності, а реальність вбачається багаторівневою та варіантною. Сприйняття віртуальної реальності передбачає мінімальну метафізичну стійкість та впевненість у об'єктивності реального світу. Перед нами реальність, що відрізняється онтологічною закритістю та функціональною відкритістю. Віртуальна реальність відкривається як одна з умовних реальностей, що поєднує властивості онтологічно закритих реальностей, насамперед художніх світів, та функціонально відкритих психічних реальностей, без змішання з ними. Втім, функціональна відкритість, яка за допомогою ефекту зворотного зв'язку та інтерактивного управління розмикає онтологічну межу між віртуальною реальністю та користувачем (чому сприяє й галюцинаторна гіперреалістичність об'єктів кіберпростору), усе ж таки не може анулювати онтологічний характер

тарний вісник Запорізької державної інженерної академії. 2014. Вип. 56. С. 208–217; Грушковська О. Віртуальна реальність у контексті сучасного соціуму. *Соціологічні студії*. 2017. №2. С. 11–15; Журба М. А. Віртуальна реальність: передумови антропологічного повороту. *Гілея: науковий вісник*. 2013. №72. С. 306–311; Лавриш Ю. Віртуальна реальність у системі нових медіа. *Вісник Львівського університету. Серія: Журналістика*. 2019. Вип. 46. С. 304–309; Мироненко Г. В. Час віртуального життя: монографія. Київ: Імекс-ЛТД, 2015. 134 с.; Мірошніченко Л. Г. Віртуальна реальність / Громадська організація «Істинно Соборна Українська Спільнота». Вид. 2-е. Київ: Хімджест, 2006. 104 с.; Скиба О. П. Віртуальна ігрова реальність: соціально-філософський контекст. *Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія*. 2020. №1. С. 97–101; Шиман К. А. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум*. Філософський альманах. 2020. Вип. 2(1). С. 64–85; Шмиголь М. Ф., Юшкевич Ю. С. Віртуальна реальність як феномен інформаційного суспільства: світоглядний аспект. *Гілея: науковий вісник*. 2019. Вип. 142(2). С. 212–215 та ін.

цієї межі. Віртуальна реальність обмежена своїм онтологічним статусом умовної реальності.

Хоча дехто з сучасних дослідників заперечує вищезазначене. Наприклад, автор концепції віртуального реалізму Д. Чалмерс вважає, що віртуальність є реальністю, не ілюзією: «Я стверджую, що віртуальна реальність – це своєрідна реальність. Зокрема, я виступаю за віртуальну диджитальність (*virtual digitalism*), у якій віртуальні об'єкти є реальними цифровими об'єктами, та проти віртуального фікціоналізму, у якому віртуальні об'єкти є вигаданими об'єктами. Я також стверджую, що сприйняття у віртуальній реальності не обов'язково має бути ілюзорним, і що життя у віртуальних світах може мати приблизно таку ж цінність, як життя у невіртуальних світах»¹. За його логікою, віртуальні об'єкти реально існують. Події у віртуальній реальності справді відбуваються. Переживання у віртуальній реальності не є ілюзорними. Віртуальні переживання мають таку саму цінність, як і невіртуальні переживання². При цьому специфіка реальності віртуальних об'єктів і подій полягає в тому, що віртуальні об'єкти є цифровими об'єктами. Вони є продуктами обчислювального процесу, що відбувається в комп'ютері та генерує віртуальні середовища³. У своїй останній книзі Д. Чалмерс продовжує ту саму аргументацію, згідно з якою віртуальні світи – такі самі реальні і навіть більш значущі для людей світи, ніж невіртуальні⁴.

На наш погляд, є декілька моментів, що не дозволяють ототожнювати віртуальну реальність через її умовність з дійсністю. Виділяючи серед якісних характеристик повсякденної дійсності матеріальність, об'єктивність, безпосередність, тривимірність, інтерактивність, систематичність та стійкість, зазначимо, що перші чотири фундаментальні характеристики не є властивими віртуальній реальності. На противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність та завершеність, віртуальна реальність є джерелом від-

¹ Chalmers D. J. The Virtual and the Reality. *Disputatio*. 2017. Vol. 9, Issue 46. P. 309.

² Ibid. P. 310.

³ Ibid. P. 317.

⁴ Див.: Chalmers D. J. *Reality+: Virtual worlds and the problems of philosophy*. New York : W. W. Norton & Company, 2022. 505 p.

мінності та різноманіття (або ілюзії таких). Крім того, віртуальній реальності притаманна онтологічна закритість, яка, не допускаючи повнотілесної присутності та участі в тому, що відбувається, тим самим позбавляє повної йому довіри і забезпечує можливість «повторити все заново», а також почуття невразливості. Можливість переграти та задати новий сценарій розвитку подій свідчить про варіативність, багатомодусність віртуального світу, яка створює якісно нову людину – «людину віртуальну». «Цей індивід має практичну можливість створювати свій «ідеальний світ», у якому він може реалізувати ідеальний образ себе», – зазначає О. Грушковська¹. Так званий «тиск» віртуальної реальності серйозно поступається тиску дійсності (фізичному, нормативному, соціальному, психічному тощо). Самі віртуальні реальності нерідко працюють на цей тиск, поширюючи його, впливаючи на нього та борючись із ним через зовнішню анонімність та плюралістичність, підпорядковуючи волонтаристське свавілля програміста (автора-деміурга) своїм іманентним законам. Віртуальна реальність має здатність до світопородження, до того ж характеризується значним ступенем автономності (тобто наявністю свого хронотопу, логіки, законів, сенсу, інваріантів), образністю, привабливістю. Доктор філософських наук, професор М. Козловець підкреслює: «У віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи і культурні звички. Ця реальність формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної реальності. Тому скоро виникне проблема вибору: у якому із світів ми залишимося?»² Проте віртуальні явища характеризуються завжди якимось частковим чи недовтіленим існуванням, характеризуються відсутністю тих чи інших сутнісних рис явищ звичайної емпіричної реальності. Це пояснюється тим, що об'єкти онтологічно закритих реальностей (як художніх, так і віртуальних) мають гетерономічне (несамостійне) існування: їм для свого буття необхідний фізично наявний носій, здатний наділяти їх чуттєво сприйманою формою. Також їм властиві

¹ Грушковська О. Віртуальна реальність у контексті сучасного соціуму. С. 14.

² Козловець М. А. Феномен національної ідентичності: виклики глобалізації : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. С. 182.

фрагментарність і відсутність властивого дійсності «невичерпного достатку насиченості» реальності. Віртуальна реальність характеризується онтологічною обмеженістю заданими програмними чи художніми параметрами, чого ми не зустрічаємо в реальній дійсності. І останнє, багатоканальність сприйняття (на відміну від двоканального – зір і слух), на якій ґрунтується ефективність багатьох технологій віртуальної реальності, поки що не здатна повністю конкурувати з ефектом реальності, що викликається дійсністю.

Усе це дозволяє нам виділити декілька основних властивостей, що говорять про віртуальну реальність як про принципово відмінну від емпіричної реальності: суб'єктивність, породженість, автономність, іммерсивність, ефемерність, ірреальність, рекурсивність, актуальність та інтерактивність.

Суб'єктивність віртуальної реальності виявляється в тому, що віртуальна реальність є настільки віртуальною, наскільки суб'єкт у ній існує, без суб'єкта віртуальна реальність неможлива. Онтологія віртуальної реальності є антропоцентричною і, по суті, звернена до людини, яка відіграє головну роль у її існуванні. У методологічному та предметно-змістовному плані це означає, що без людини немає жодної віртуальної реальності. Насамперед, слід зазначити, що події віртуальної реальності є подіями, даними свідомості людини. Сьогодні поширюється варіант двополюсної організації віртуальної реальності, учасниками якого є людина та комп'ютер. Активна участь людини забезпечується її сприйняттям, уявою та інтерактивною взаємодією з технічним середовищем, а сама її присутність розглядається як обов'язкова умова віртуального світу. Свідомість людини відіграє ключову роль у її онтології, без неї віртуальна реальність неможлива з погляду її існування.

Тобто віртуальна реальність *породжена* взаємодією свідомості суб'єкта і систем, що створюють образ реальності, та існує, поки ця реальність триває. Отже, віртуальна реальність потребує для свого існування «іншого», що має самосуцє буття. Згадуючи Августина, можна сказати, що віртуальна реальність набуває буття «від іншого» (*esse ab alio*). Це може бути не єдиний носій, але один із цих носіїв у будь-якому випадку – людина. Віртуальна реальність завжди інспі-

рується у свідомості людини деякими технологіями (включаючи і психотехніки, й ігрові технології, і комп'ютерні технології), вона не є певним чином сприйняттям навколишньої дійсності, як правило, для суб'єкта віртуальна реальність генерується за допомогою тісної взаємодії деяких складових субстанціональної реальності, тобто віртуальна реальність виникає з довіртуального стану відносного спокою в результаті взаємодії. Віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої стосовно неї, тому породженість є відносною, оскільки віртуальна реальність може породити віртуальну реальність наступного рівня, ставши щодо неї «об'єктивною» реальністю, – і так у принципі до нескінченності, оскільки обмежень на кількість рівнів ієрархії реальностей теоретично бути не може.

Характеристика *автономності* передбачає наявність у віртуальній реальності власного простору, часу та законів існування. У подібному ракурсі простежується певна паралель із класичною тезою І. Канта з дисертації 1770 р. «Про форму і принципи чуттєво сприйманого та інтелігібельного світу» про те, що чуттєве сприйняття чи доступність досвіду як предмет взагалі залежить від суб'єкта, а саме від властивих йому форм чуттєвості – часу та простору, складають хіба що схеми та умови всього чуттєвого в людському пізнанні. Простір і час у віртуальній реальності істотно трансформуються: локалізація людини в цих умовах втрачає своє історичне, географічне і культурне значення. Кіберпростір не містить багато обмежень матеріального світу, дозволяючи людині бути відображенням власного розуму, який здатен миттєво долати величезні відстані і мати доступ до значних обсягів інформації. Цікавим видається питання про прояв таких властивостей реального простору, як протяжність, співіснування різних об'єктів, тривимірність у віртуальному просторі. З одного боку, властивості віртуального простору відображають основні параметри реального простору та мають власні межі, задані розробником конкретної програми. З другого боку, взаємопроникнення індивідуальної свідомості та множинних віртуальних світів призводить до появи простору певної віртуальної «надреальності», властивості якої не зводяться до суми властивостей, що складають її програму. Віртуальна

реальність – результат становлення певних нових умов (стосунків та зв'язків між елементами структури).

Іммерсивність (від англ. *immersive* – присутність, занурення) проявляється в тому, що віртуальна реальність існує тоді (і тільки тоді), коли суб'єкт, занурюючись, стає частиною, елементом цієї реальності. Іммерсивність пов'язана з технологічними характеристиками систем, що продукують віртуальний світ, та означає охопленість органів чуття користувача штучно створеним середовищем, з яким він має можливість взаємодіяти. Широко відомим є девіз Айвена Сазерленда, одного із засновників віртуальної реальності: «Екран – це вікно, дивлячись в яке ми повинні змусити штучний світ виглядати, діяти, звучати реально». Технології віртуальної реальності прагнуть створити відчуття перебування людини в штучному середовищі з метою формування в глядача ілюзії присутності у світі по той бік чарівного вікна. У віртуальній реальності якраз і є своєрідна розкіш деякої нерегулярності, непередбачуваності за безумовної гармонії порядку та хаосу, що й приваблює до неї людину. Візуальні образи віртуальної реальності ближчі до природних об'єктів, ніж до технічних. Безперечно, людина не до кінця вірить у реальність віртуальних подій, але відчуття присутності в ілюзорному світі є значним. У цьому контексті цікавою є стаття Керрі Хітер, присвячена саме темі «присутності» у віртуальній реальності¹. З її точки зору, соціальні аспекти присутності відбивають комунікативну насиченість віртуального середовища. Важливим для ефективного занурення у віртуальне середовище для користувача є факт присутності «Іншого» у віртуальному середовищі, а також можливість діалогу з ним. Усвідомлення того, що у віртуальне середовище занурено безліч людей, є для користувача додатковим свідченням «реальності» штучного середовища, що забезпечує високий індекс віртуальності та ілюзію присутності в ньому.

Ефемерність ґрунтується на свободі входу/виходу, що забезпечує можливість переривання та відновлення існування віртуальної реальності. Можливості віртуальної особистості стають практично необ-

¹ Див.: Heeter C. Being There: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 1992. Vol. 1, Issue 2. P. 262–271. doi: 10.1162/pres.1992.1.2.262

меженими, забезпечуючи можливість у тому числі зворотності будь-яких дій і подій за допомогою функції «reload» («перезавантажити») або «delete» («видалити»). Людина здатна «перезавантажити» будь-який локальний ігровий наратив і «переграти», тобто фактично «пережити» будь-який епізод віртуального життя. У цьому випадку навіть смерть перетворюється лише на неприйнятний, але цілком виправний за допомогою «перезавантаження» епізод життя пост(зверх)людини. Руйнування діалектичної єдності життя і смерті, породжене віртуальною реальністю, призводить до радикального переосмислення онтологічних, аксіологічних, соціальних умов існування людини. В умовах множинної (розмитої) ідентичності, втрати тілесності, відірваності від цілісності світу в людини формується відчуття несправжності свого буття. До речі, пристрасть сучасних підлітків до смертельно небезпечних забав нерідко пояснюють тим, що вони перестають бачити різницю між комп'ютерними іграми та реальним життям, у якому немає клавіші «save» («зберегти»).

Ірреальний характер проявляється в тому, що віртуальна реальність є ні чим іншим, як одним із можливих світів, що відрізняється від дійсного певними ознаками, інваріантами. Віртуальний світ лише уявляється деякою більш менш точною подобою фізичного світу, насправді він структурований за іншими законами; завдання творців – вивести людину з повсякденності побуту в реальність мрій, з іншою семантикою кольору, руху, атрибутикою і предметністю, просторово-часовими побудовами. Серед інваріантів віртуальної реальності відзначимо «стовідсоткову насиченість кольору». Віртуальний світ завжди представлений яскравими, соковитими, насиченими та інтенсивними кольорами. Пікселі екрана дисплея, що світяться, забезпечують наднасичене світлосвітлове зображення віртуальної реальності. Реальність, порівняно з віртуальним світом, виявляється забарвленою в більш приглушені тони. В результаті «копія» виходить кращою за «оригінал», виглядає просто фантастично і надреально. Вторинний світ, що створюється з точністю та досконалістю технічного виробництва, через свою яскравість і барвистість приваблює користувача більше, ніж сама дійсність. Так, Джарон Ланьє підкреслює, що віртуальна реальність часто уявляється людині кращою, ніж вона

є насправді, тому що свідомість людини добудовує образ ілюзорного світу. Наприклад, людині часто здається, що вона відчуває фактуру віртуальних об'єктів, хоча у своїй технологічній симуляції тактильних відчуттів немає¹. Серед інваріантів віртуального світу можна виділити так само «невагомість тіла» та «вічну молодість». Віртуальний світ з усією витонченістю свого інструментарію відроджує тематику чарівних казок і міфів, звертає людину до її образу, що не має ваги, здатен до подолання гравітації і не схильний до дії законів земного світу. Цей образ перебуває поза часом, поза старінням, поза реальністю.

Така властивість віртуальної реальності, як *рекурсивність*, виявляється через нескінченний ланцюжок аутопоезису, де виробництво системи здійснюється з неї самої, а результат попередньої ітерації стає початком нового циклу відтворення. Рекурсивність містить дві основні ідеї: подоби частини і цілого і процесуальності як зворотно-го зв'язку, що нескінченно триває. Властивість рекурсивності віртуальної реальності найбільш рельєфно виявляється в її гіпертекстовій організації, що є «текстом у тексті». Рух користувача простором віртуальної мережі здійснюється як своєрідна «прогулянка текстом». У гіпертексті рух відбувається не по зовнішньому простору, а по самому собі, зростання здійснюється як зворотний зв'язок, що нескінченно триває. У гіпертексті немає ні початку, ні кінця, виміряти кінцевий обсяг гіпертексту не вдається, оскільки неможливо порахувати всі «стежки», якими може подорожувати читач, оминаючи окремі фрагменти тексту зовсім, а до інших звертаючись багаторазово. Гіпертекст являє собою незавершеність і «чисте становлення», процес самоорганізації тіла, що нескінченно зростає. Робота з текстом заплутує користувача в ускладненому контексті та лабіринтах багатоплановості. Рух думки стає таким, що перехід відсилання до посилання стає просто неминучим, а інтерпретація, що народжується на цьому тлі, виглядає цілком природною і просто необхідною. Простір мережі є нашаруванням текстів. Так, за висловом Бернхарда Вальденфельса, «взаємозв'язок розвивається подібно до теми з варіаціями», фрагмен-

¹ Див.: Lanier J. Information is an alienated experience. N. Y.: Basic Books, 2006. 285 р.

ти зв'язує «мережа з червоних ниток, яка стягується поблизу прикордонних зон»¹.

Ознака *актуальності* пояснюється як існування «тут-і- зараз», тільки поки активна реальність, що породжує. Це означає повну присутність, динамічну безперервність сьогодення. Буття «тут-і-зараз» має на увазі непричетність тривалості, коли людина є там, де вона є, а не попереду і позаду себе. При цьому віртуальна реальність характеризується зняттям протилежностей життя та смерті, реального та уявного, минулого та майбутнього.

Властивість *інтерактивності* є сутнісною ознакою віртуальної реальності, оскільки користувач отримує обмежений, але все ж таки зворотний зв'язок. Під інтерактивністю слід розуміти зворотний зв'язок, можливість впливати на ситуацію. Поняття «інтерактивність» означає, з одного боку, можливість навігації та участі людини в зміні та формуванні змісту віртуального середовища, з другого боку, саме середовище має бути податливим та відповідати на дії користувача. При цьому реакція віртуального середовища на зовнішній вплив має містити елементи нелінійності, непередбачуваності для залучення до неї користувача. Таким чином, інтерактивність у віртуальному середовищі означає процес взаємодії, взаємного впливу користувача та симуляційного середовища, що в результаті визначає особливості та форму протікання віртуальної події. На відміну від занурення в художню реальність, де людина приймає позицію спостерігача, в комп'ютерній віртуальній реальності суб'єкт стає начебто повноправним учасником віртуальних подій. Ми говоримо «начебто», тому що його «діалог» та «вплив на ситуацію» умовний. Вони не виходять за межі строго регламентованого вибору, закладеного програмним забезпеченням. Тим не менш, ілюзія інтерактивності у віртуальному просторі створюється, що забезпечує суб'єктивне сприйняття автономності віртуальної реальності. Якщо додати до цього високий рівень психічної зануреності у віртуальну реальність, ми отримуємо не лише автономний, а й альтернативний світ, здатний замінити дійсну реальність.

¹ Waldenfels B. Der Stachel des Fremden. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990. S. 157.

Філософія «віртуальної реальності» описується теорією симулякрів, сформованою в рамках постструктуралістсько-постмодерністського напрямку такими його представниками, як Жорж Батай¹, Жіль Дельоз² та Жан Бодріяр³. Поняття «симулякр» (лат. *simulacrum* – подоба, копія) виникає ще у творах античних філософів для позначення певної подоби, копії дійсності, яка є результатом імітації цієї дійсності. Вже Платон у «Софісті» пов’язував мистецтво з наслідуванням, говорячи про два види наслідування, які творять образи та створюють привиди – «фантасмічні» образи, які тільки здаються подібними до предметів. Софісти створюють уявне знання та примарні подоби, а не образи, які відповідають предметам. Для Платона симулякр – це знак, що спотворює свій прототип. Але оскільки істинність визначається ним, виходячи з подібності чи несхожості речі зі своєю ідеєю, то симулякри засуджуються як підробки, вигадки, привиди та позбавляються онтологічного статусу. Намагаючись виключити з реальності фантазми-симулякри, що спотворюють її, Платон першим замислився про природу цих дивних об’єктів, які зараз ми назвали б віртуальними. При цьому саме Платон побачив, що симуляція є нескінченним процесом, подібним до «саду розбіжних стежок», де кожен породжений симулякр-фантазм конститує серію інших. У теорії античної естетики симулякр був синонімом поняття «художній образ», а Тит Лукрецій Кар перекладав словом *simulacrum* те, що Епікур називав *eidolon*, тобто пізнавальний образ⁴. За допомогою цього поняття він тлумачить ідею Епікура про випромінювання (еманацію) речами своїх образів, форм, які проникають у наші органи чуттів та визначають наше сприйняття⁵. У Лукреція симулякри – свого роду пізнавальні образи світу, але загалом його підхід близький до платонівського: симулякри не створюють своєї реаль-

¹ Див.: Bataille G. *L'expérience intérieure*. Paris: Gallimard, 1943. 252 p.

² Див.: Deleuze G. *Différence et répétition*. Paris : Presses Universitaires de France, 1968. 409 p.

³ Див.: Бодріяр Ж. *Симулякри і симуляція* / Пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломїї Павличко «Основи», 2004. 230 с.

⁴ Див.: Зінченко Н. Симулякр: походження та значення поняття. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 73. С. 124.

⁵ Див.: Олещенко М. С. Поняття «симулякр» в творчестві Тита Лукреція Кара. *Антропологічні виміри філософських досліджень*, 2013. Вип. 3. С. 102–108.

ності, вони копіюють, відображають те, що вже є, вони є образами, подобами речей. Саме таке розуміння симулякра як копії, подоби утвердилося і в латинській мові.

В епоху Нового часу за поняттям «симулякр» закріплюється ще одне значення. Симулякр – вже не стільки копія копії, образ, що віддаляється від оригіналу на два кроки, але все-таки свідчить про нього, скільки ілюзія, обман. Симулювати – створювати видимість, обманювати, розігрувати та навіть навмисно спотворювати дійсність. Неабиякою мірою така інтерпретація була зобов'язана відходу від теорії мімесису (наслідування), тобто відмові розглядати мистецтво тільки як наслідування дійсності. Проте симулякр продовжує залишатися включеним до якоїсь спільної (єдиної) для всього і для всіх реальності.

Особливого поширення поняття «симулякр» набуває у французькій філософії другої половини ХХ ст. завдяки працям Ж. Батая. Ж. Дельо-за, Ж. Бодріяра та ін. Ж. Батай позначав цим поняттям так звані «суверенні моменти», «прикладі втечі буття та перервності досвіду» – сміх, сп'яніння, жертвне та еротичне злиття, що визначаються Ж. Батаєм як «симулякри перервності», позбавлені вираження у понятійній формі, оскільки досвід «суверенних моментів» постійно змінює суб'єкта, який реалізується у цьому досвіді, відчужуючи свою ідентичність. Звичні нам поняття виявляються симулякрами у подвійному значенні. По-перше, вони тільки симулюють, що щось було висловлено, а насправді за ними нічого, крім порожнечі та обману, не існує; по-друге, вони виявляються симулякрами й у позитивному сенсі, оскільки ця порожнеча, відсутність повідомлення, яке за ними стоїть, вказує на можливість присутності. Симулякри, іншими словами, створюють певний сенс, якусь реальність, яка відсутня в повідомленні, проте може бути прочитана, пережита людиною. Докторка філософських наук, професорка С. Куцепал підкреслює: «Ж. Батай інтерпретує поняття «симулякр» відносно сфери внутрішнього досвіду, це «знак миттєвого стану», що не співвідноситься з жодною реальністю, проте сам певною мірою являє собою реальність, позбавлену ідентичності»¹.

¹ Куцепал С. Симулякр. *Політологічний енциклопедичний словник* / уклад.: [Л. М. Герасіна, В. Л. Погрібна, І. О. Поліщук та ін.]; за ред. М. П. Требіна. Харків: Право, 2015. С. 653.

Якщо у творах Батая більш очевидні комунікативно-герменевтичні мотиви в інтерпретації природи симулякрів, то Дельоз схильний трактувати симулякри з онтологічної точки зору. В роботі «Платон і симулякр» філософ розглядає симуляцію, відштовхуючись від ідей Платона, зокрема, звертається до таких його робіт, як «Федр», «Філеб», «Політик» і «Софіст». Але на відміну від Платона, для Дельоза симулякр вже не просто копія копії, подоба, що слабшає, «ікона, що деградує», а фантасмагоричний образ, позбавлений подоби, який на противагу іконічному знаку, помістивши подобу зовні, живе різницею. Та й за Дельозом, подоба симулякра представляє лише зовнішній ефект, ілюзію, але справді справжня його сутність полягає в розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності у собі. Н. Шаповал зазначає: «Симулякр, за Дельозом, не можна назвати копією копії, як дурну нескінченність у процесі втрати подоби, оскільки в такому випадку зникає найважливіше – основний критерій розрізнення копії від симулякра – сама подоба»¹. Тобто для Дельоза копія – це образ, забезпечений подобою; симулякр же – образ, позбавлений подібності. Як ілюстрацію до вищевказаного Дельоз наводить фрагмент із Біблії, у якому йдеться про те, що Бог створив людину за образом і подобою своєю. Після скоєного гріхопадіння людина втратила подібність до Бога, залишився тільки образ. Так людина з божественної копії перетворилася на симулякр Бога.

За переконанням Дельоза, існують дві онтології, або два способи прочитання світу, які фіксуються такими фразами: «розрізняється тільки те, що подібно» і «тільки різне може бути подібним один до одного». З погляду першої фрази, ми можемо мислити різне лише на основі ідеї попередньої тотожності (ідентичності), друга ж фраза закликає нас мислити тотожність як продукт відмінності. Перша встановлює світ як зображення, друге визначає світ як фантазм (симулякр). У світі симулякра (симулякров) відсутні головні ознаки світу зображення (репрезентації): немає привілейованої точки зору, немає ієрархії, немає наслідування (зразку). Місце наслідування за-

¹ Шаповал Н. В. Симуляція і симулякр в теорії Ж. Дельоза. *Науковий вісник. Серія «Філософія»*. Харків: ХНПУ, 2018. Вип.51. С. 228.

ймає симуляція, але не як ілюзія та обман, а як маска (костюм), за якою завжди є інша маска.

Таким чином, симулякр, за Ж. Дельюзом, – це не імітація будь-якої ідеї (зразка) і не навмисне спотворення її, це дія, що відкидає зразок-оригінал та його особливу позицію. Симулякр робить (симулює) подобу, але тільки як зовнішній ефект. Його внутрішній принцип – відмінність, завдяки якому він вислизає від тотожності, подібності, подоби. Він руйнує зразок і множить копії так, що вже неможливо сказати де копія, а де оригінал. Відповідно – зникає й будь-який критерій, який би дозволив встановити пріоритет одних речей стосовно інших¹.

Поряд із дельюзівським трактуванням симуляції існує інтерпретація Жана Бодріяра. Як і Дельоз, Бодріяр вважає, що симуляція починається з утопії основного принципу репрезентації, який стверджує еквівалентність знака та реальності. За Бодріяром, симулякр жодним чином не співвідноситься з жодною реальністю, крім власної. Якщо функція знаку – відображати, символу – представляти, то щодо симулякра говорити про будь-яку відповідність немає сенсу. На відміну від Дельоза, який розробляв переважно онтологічні аспекти симуляції, Бодріяр зосереджує свою увагу на соціальних аспектах феномену. Він висуває тезу про «втрату реальності» у постмодерністську «еру», на зміну якої приходить «гіперреальність». Знаки більше не обмінюються на те, що означають – вони замкнуті самі на себе. Самопідтримка соціальної системи продовжується як симуляція, що приховує відсутність «глибинної реальності», як створення ошуканого довкілля, у якому людина більше не страждає від тяжкої праці, хвороб, голоду, насильства, воєн і навіть не переживає екзистенційних душевних конфліктів. Бодріяр пропонує розглядати симуляцію як заключний етап становлення знаку, у якого він виділяє чотири стадії розвитку: перша – відбиток певної глибинної реальності, друга – маскування і збочення цієї реальності, третя – маскування відсутності будь-якої глибинної реальності, четверта – втрата будь-якої зв'язку з реальніс-

¹ Див.: Smith D. W. The Concept of the Simulacrum: Deleuze and the Overturning of Platonism. *Continental Philosophy Review*. 2005. Vol. 38. P. 89–123.

тю, перехід зі стану видимості до стану симуляції, тобто перетворення знаку на власний симулякр.

У декількох своїх працях Ж. Бодріяр визначає певний порядок симулякрів. Наприклад, у праці «Симулякри і симуляція» він визначає:

«Три порядки симулякрів:

- симулякри природні, натуралістичні, засновані на зображенні, імітації та підробці, гармонійні, оптимістичні і спрямовані на відновлення чи ідеальне запровадження природи за образом Бога;

- симулякри виробничі, спрямовані на підвищення продуктивності, засновані на енергії, силі, її матеріальному втіленні в машині та всій системі виробництва, прометеївське прагнення до мондіалізації та неперервної експансії, до вивільнення безмежної енергії (це бажання входить як складова до утопій, пов'язаних з цим порядком симулякрів);

- симулякри симуляції, засновані на інформації, моделі, кібернетичній грі, тотальна операційність, гіперреальність, прагнення до тотального контролю»¹.

Кожен із порядків симулякрів корелюється з певним різновидом уявного: для першого порядку – це уявне утопії, для другого – наукова фантастика, а для третього – імплузивна модель. Перехід від одного порядку симулякрів до іншого характеризує відстань, що встановлюється між реальним та уявним, – вона максимальна в утопії, де «вимальовується сфера трансцендентного, докорінно відмінний світ», значно скорочується в науковій фантастиці, бо «остання найчастіше є лише диспропорційною, але якісно не відмінною *проекцією* реального світу виробництва»². І відстань між реальним та уявним повністю поглинається в інклюзивну епоху моделей. «Моделі більше не є трансцендентністю чи проекцією, вони більше не є уявним відносно реального, вони самі – антиципація реального і, отже, не лишають місця для жодного виду фантастичної антиципації – вони іманентні, тож не лишають місця для жодного виду уявної трансцендентності. Поле, що відкривається, – це поле симуляції в кібернетич-

¹ Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. С. 175.

² Там само. С. 176.

ному сенсі, тобто поле всебічної маніпуляції моделями (сценарії, інсценування симульованих ситуацій і т.ін.), але тоді *ніщо не відрізняє це дійство від управління і самого дійства реального: фантастики більше не існує*¹.

Однією з основних характеристик сьогодення, на думку Ж. Бодріяра, можна вважати «метафізичну красу зруйнованої абстракції», оскільки остання вже не є абстракцією копії, дзеркала, карти, концепту. Абстракція тотожна симуляції. Тому наступне поняття – симуляція, яку Ж. Бодріяр визначає як «породження моделей реальності без першопричин: гіперреальності»². У процесі симуляції реальне співпадає з моделями симуляції, зникає відмінність між симуляцією та реальним, між сутністю та явищем, «залишки реального стали пустелею самого реального». Реальне втрачає властивість бути раціональним, а залишається лише операційним, а разом із ним «зникає ціла метафізика. Немає більше дзеркала сутності й видимості, реального та його концепту. Немає більше уявної рівнооб'ємності: виміром симуляції стає генетична мініатюризація»³. Якщо раніше для отримання статусу реальності необхідною умовою була раціональність, тепер це втрачає сенс, адже реальне більше не вимірюється жодною інстанцією. «Фактично це вже не реальне, оскільки жодне уявне не покриває його своєю оболонкою. Це гіперреальне, вироблене в результаті променистого синтезу комбінаторних моделей у гіперпросторі без атмосфери»⁴. Н. Зінченко підкреслює: «Руйнується традиційна дихотомія «реальне – уявне», замість неї утворюється новий симбіоз «гіперреальне – уявне», єдине, що залишається у спадок – «орбітальне циркулювання моделей та симульоване породження відмінностей»»⁵.

Грунтуючись на теоріях Дельоза та Бодріяра, симулякр можна визначити як знак, що знаходить своє власне буття, що творить свою реальність, і, власне, доводить саму ідею знаку до абсурду, до елімінації. Симулякр відрізняється не лише від знаку, головне призначен-

¹ Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. С. 177.

² Там само. С. 5–6.

³ Там само. С. 6.

⁴ Там само. С. 7.

⁵ Зінченко Н. Симулякр: походження та значення поняття. С. 125.

ня якого відображати, а й від символу, покликаного представляти. Симулякр поєднує і символічну, і знакову функції, проте означає і представляє завжди лише копію, ерзац. Основні властивості симулякру, за С. Куцепал¹: здатність самопрезентації; створення штучної реальності; взаємообмін; репрезентація реальності, позбавленої ідентичності; відсутність суперечностей (як внутрішніх, так і зовнішніх); відмінність; становлення; постійна зміна. Симулякр існує в контексті соціокультурного досвіду, отримує право на існування лише в структурі певної, породженої ним універсальної системи, репрезентує особливі соціальні відносини та особливу інстанцію влади.

Таким чином теорія симулякрів дозволяє нам розглядати віртуальну реальність як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій, фіксують не подібність, а різницю з референтною реальністю, породжуючи ряди симуляцій. На думку групи американських дослідників віртуальної реальності, сьогодні віртуальність близька до симуляції через: комп'ютерний дизайн, графіку, а отже симуляцію образів і подій, які ніколи не відбудуться; програмне забезпечення, яке як «текстова мапа» цифрово генерує візуальні форми та об'єкти; анімацію; роботи-машини; технології, які переміщують особистість у просторі і часі у віртуальні локації, через дотик, запах; синоптичні карти Землі та космосу².

Симулякри як віртуальні об'єкти завжди існували в різних іпостасях в індивідуальному та соціальному житті і навіть були ефективним засобом впливу на хід історії. Досить згадати такі історичні симулякри, як «Протоколи сіонських мудреців», «Жидомасонська змова», «Костянтинів дар», «Третій Рим», «Велесова книга», «Нова хронологія історії» тощо. М. Шмиголь та Ю. Юшкевич наголошують на тому, що симулякри зараз «стають невід'ємними характеристиками, багато в чому визначаючи» сучасний вигляд цифрового «суспіль-

¹ Див.: Куцепал С. Симулякр. *Соціологія права: енциклопедичний словник* / Л. М. Герасіна, О. Ю. Панфілов, В. Л. Погрібна та ін. ; за ред. М. П. Требіна. Харків : Право, 2020. С. 788.

² Див.: *New Media a critical introduction* / Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly. 2nd ed. Milton Park, Abingdon, Oxon ; New York, N. Y. : Routledge, 2009. P. 126.

ства, яке створило технічні можливості для активації ресурсів, які раніше не були задіяні в рамках попередньої (модерної) соціокультурної парадигми»¹. Саме цифрове суспільство сприяло утвердженню віртуальної реальності як суспільно значущого, затребуваного феномену, роль якого дозволяє говорити про настання «віртуальної цивілізації».

Найінтенсивніше входження віртуальної реальності виявляється у засобах масової інформації, що все більшою мірою перетворюються на інструмент витіснення відображення дійсності її симуляцією і, як результат, формування віртуальних форм ідентичності, яскравий приклад – сучасна Росія з її населенням, де абсолютна більшість – жертви російської пропаганди. Сьогодні влада – це не просто політичні та адміністративні структури, а щось інше, схоже на технологічний гібрид, що виявляє себе у фатальному поєднанні влади та знаку. Влада не може функціонувати без масмедіа, які забезпечують знакове наповнення інформаційного простору. Причому знак постає як симулякр, який фіксує не подібність, а, навпаки, відчуженість від референтної реальності. Нові види інформаційної комунікації, пов'язані з перебудовою знакової системи, докорінно змінили спосіб реалізації владних установок, де симуляція є основною діяльністю. Коли Бодріяр уперше поєднав поняття влади та симулякра, він здобув ту соціально-політичну реальність, у якій існує постмодерна культура цифрового суспільства. Подібний стан справ підтверджується багатьма фактами: виборчими технологіями висвітлення військових, національних та інших конфліктів, створенням іміджу влади та іншими PR-стратегіями, які здійснюються за допомогою індустрії масмедіа. Ситуація складається так, що засоби масової інформації фактично перестають відображати дійсність, а самі творять образи та симулякри, які, в силу своєї ірреальної яскравості, власне, і визначають гіперреальність нашої культури, у якій відбувається симуляція комунікацій та формування віртуальних ідентичностей.

Прикладом подібної деструктивної симуляції може бути використання віртуальних технологій під час воєнних дій. Саме поняття війни

¹ Шмиголь М. Ф., Юшкевич Ю. С. Віртуальна реальність як феномен інформаційного суспільства: світоглядний аспект. С. 214.

сьогодні замінюється маскуючими та внутрішньо суперечливими, а найчастіше й порожніми поняттями-евфемізмами, такими як «спеціальна військова операція», «контртерористична операція», «миротворча акція», «операція з відновлення конституційного порядку», «надання допомоги у перехідний період», «місія з відновлення довіри», «мирна місія», «операція з примусу до миру», «примирення протиборчих сторін» тощо. Сенс їх, власне, зводиться до оруелівського «війна – це мир». Симулякри заповнюють і інші сфери буття людини: економіку, політику, мистецтво, науку, освіту тощо¹. Якщо симулякр народжений, він починає жити власним життям і творити свої віртуальні клони, які поширюються як метастази, приковуючи увагу дедалі більших мас.

Особливої уваги потребує аналіз соціальної складової віртуальної реальності. Різноманітні віртуальні спільноти, що формуються в Мережі, розкривають перед людиною безліч можливостей для самоідентифікації, самопрезентації та самореалізації, причому задоволення цих потреб у віртуальному світі значно перевищує можливості реального соціального середовища. Найчастіше віртуальні спільноти виступають якимось «простором внутрішньої еміграції», якому немає місця у реальному соціумі. Саме спілкування в просторі Інтернету є привабливим своєю знеособленістю, а ще більше – можливістю конструювати та трансформувати «віртуальну особистість». Як зазначає Ю. Лавриш, «віртуальна реальність створює для нас паралельний простір комунікації, який нібито має власні правила гри, але надто подібний до нашого матеріального світовиміру»².

¹ Див.: Гончаров В. В. Віртуальна реальність як новація у сфері художньої культури. *Культура України*. 2014. Вип. 47. С. 57–65; Дзюндзюк Б. В. Віртуальна реальність і публічне управління. *Теорія та практика державного управління*. 2014. Вип. 4. С. 119–125; Журба М. А. Віртуальна реальність релігії. *Філософія і політологія в контексті сучасної культури*. 2014. Вип. 7. С. 76–81; Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому процесі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил*. 2018. №2. С. 207–212; Мурадян Н. С. Віртуальна реальність як нове середовище формування правосвідомості. *«Перспективи»*. Соціально-політичний журнал. 2023. №1. С. 66–72; Сідак І. В. Віртуальна реальність і її економічні можливості. *Сучасні питання економіки і права*. 2017. Вип. 1–2. – С. 160–165 та ін.

² Лавриш Ю. Віртуальна реальність у системі нових медіа. С. 308.

Соціальні мережі, як основна платформа для виникнення віртуальних спільнот, суттєво змінюють принципи, на яких ґрунтується соціальна структура. Як правило, у віртуальній реальності відсутні основні критерії соціальної стратифікації: класова та професійна приналежність, майнові відмінності, рівень освіти. Об'єднувальними засадами для таких спільнот можуть бути випадкові і такі, що не мають особливої значущості в реальному світі чинники, наприклад негативне ставлення до безграмотності (так звані «граманаці»), загальні музичні пристрасті, загальна марка автомобіля та ін. Ці чинники, з одного боку, зумовлюють мобільність і нестійкість віртуальних спільнот, а з другого – дозволяють створити такі соціальні зв'язки, яких людина могла бути позбавлена в реальності через просторові та соціальні обмеження.

Найважливішим напрямом філософського осмислення віртуальної реальності є дослідження проблем взаємопроникнення людини та віртуального простору. У сучасних умовах віртуальна реальність стає чинником справжньої екзистенції людини, її соціалізації та реалізації у світі. Будучи за природою втіленням світу ідеального, віртуальна реальність, опановуючи людину, стає внутрішнім джерелом її соціальної активності.

Цифрова форма буття людини збільшує її можливості, долає обмеження тілесності, простору та часу, мови спілкування, соціально-рольових статусів. Її можна розглядати як нову форму свободи, яку сучасна людина знаходить, точніше отримує в дар, оскільки вона сама для цього не робила жодних зусиль. Її цифрова свобода, за поглядами Ж.-П. Сартра, – це тягар, який вона змушена нести, щоразу здійснюючи вибір того, який слід вона залишить у цифровому світі. Ця свобода має свої межі, зворотний бік (несвободи та залежності), позитивні та негативні наслідки, однак саме вона задає спрямованість сучасному суспільству, яке рухається та вдосконалює технологію в пошуках досягнення її максимуму з найменшими втратами.

Підводячи підсумок, ще раз підкреслимо, що процеси інформатизації та комп'ютеризації, що розгортаються, змінили соціокультурну дійсність, суттєво вплинули на галузь наукового знання, зокрема, ініціювали введення поняття «віртуальна реальність» у науку та його

загальне вживання в науковому дискурсі. Самі цифрові технології, як двигун віртуалізації сучасного суспільства, мірою свого вдосконалення та входження в культурно-історичний контекст, дедалі більше набувають віртуального характеру, віртуалізація життя суспільства й індивіда стає суворою реальністю сьогодення. Цілком можна погодитися з думкою С. Соляник, що «сучасний розвиток суспільства в умовах глобального цифрового мультикультурного світу все більше переходить у віртуальний простір»¹. Віртуальна реальність виникає під впливом багатьох чинників, уявляється наслідком комплексу передумов та умов, виявляється детермінованою пізнавальними здібностями суб'єкта та подіями об'єктивної реальності навколишнього світу, які мають як необхідний, так і випадковий характер. Процеси віртуалізації посідають значне місце в соціокультурному просторі сучасного суспільства. Наявність у сьогодинішньому віртуалізованому суспільстві симулятивної діяльності дозволяє говорити про втрату стійкості соціальних структур та про примарність і нестабільність соціального буття, про що свідчить криза ідентичності в ситуації постреальності. Однак необхідно зазначити, що саме за допомогою віртуальної реальності людина намагається подолати межі своєї тілесності, конструюючи «нову себе», що вже не має характеристик народження та смерті. Віртуальність створює нові горизонти для людства й людини, вона породжує нові виклики та продукує нові загрози, але технічний прогрес не зупинити, тому людина приречена жити в умовах віртуалізації серед симулякрів, коли правда перетворюється на постправду, а реальність – на постреальність. Але яким буде це життя – залежить виключно від людини.

===== Список використаних джерел

1. Аристотель. Метафизика. *Аристотель. Соч. : в 4 т.* / ред. В. Ф. Асмус. Москва: Мысль, 1975. Т. 1. С. 63–448.

¹ Соляник С. Ф. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. С. 100.

2. Більченко Є. Віртуальна реальність: смерть чи переховування Бога? *Наукові записки [Національного університету «Острозька академія»]. Сер. : Філософія*. 2013. Вип. 13. С. 89–95.
3. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / Пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
4. Веремейчик С. В. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. №31. С. 3–6.
5. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. 2014. Вип. 56. С. 208–217.
6. Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність. *Питання культурології*. 2014. Вип. 30. С. 35–41.
7. Волинець В. О. Віртуальна, змішана і доповнена реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*. 2021. Вип. 37. С. 231–243.
8. Гончаров В. В. Віртуальна реальність як новація у сфері художньої культури. *Культура України*. 2014. Вип. 47. С. 57–65.
9. Грушковська О. Віртуальна реальність у контексті сучасного соціуму. *Соціологічні студії*. 2017. №2. С. 11–15.
10. Дзьобань О. П., Жданенко С. Б. Віртуальна реальність: метафізичний сенс. *Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. 2012. Вип. 2 (12). С. 97–104.
11. Дзьобань О. П., Мануйлов Є. М. Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого». Серія : Соціологія*. 2017. №4. С. 21–31.
12. Дзюндзюк Б. В. Віртуальна реальність і публічне управління. *Теорія та практика державного управління*. 2014. Вип. 4. С. 119–125.
13. Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія / Нац. ін-т стратег. дослідж. Київ : НІСД, 2014. 326 с.
14. Дупак В. Г. Метафізика віртуальної реальності: аналіз філософських концепцій. *Вісник Житомирського університету імені Івана Франка*. 2012. Вип. 66. С. 27–31.
15. Журба М. А. Віртуальна реальність: передумови антропологічного повороту. *Гілея: науковий вісник*. 2013. №72. С. 306–311.

16. Журба М. А. Віртуальна реальність релігії. *Філософія і політологія в контексті сучасної культури*. 2014. Вип. 7. С. 76–81.
17. Зінченко Н. Симулякр: походження та значення поняття. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 73. С. 124–126.
18. Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому процесі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил*. 2018. № 2. С. 207–212.
19. Козловець М. А. Феномен національної ідентичності: виклики глобалізації: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 558 с.
20. Лавриш Ю. Віртуальна реальність у системі нових медіа. *Вісник Львівського університету. Серія: Журналістика*. 2019. Вип. 46. С. 304–309.
21. Лук'янчикова В. Ю. Кіберпростір: загрози для міжнародних відносин та глобальної безпеки. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 72. С. 793–796.
22. Мироненко Г. В. Час віртуального життя: монографія. Київ: Імекс-ЛТД, 2015. 134 с.
23. Мірошніченко Л. Г. Віртуальна реальність / Громадська організація «Істинно Соборна Українська Спільнота». Вид. 2-е. Київ: Хімджест, 2006. 104 с.
24. Мурадян Н. С. Віртуальна реальність як нове середовище формування правосвідомості. *«Перспективи»*. Соціально-політичний журнал. 2023. № 1. С. 66–72.
25. Олещенко М. С. Поняття «симулякр» в творчестві Тит Лукреція Кара. *Антропологічні виміри філософських досліджень*, 2013. Вип. 3. С. 102–108.
26. Піддубна Л. В. Кіберпростір як соціокультурний фактор мережевого суспільства. *Гілея: науковий вісник*. 2016. Вип. 105. С. 204–207.
27. Політологічний енциклопедичний словник / уклад.: [Л. М. Герасіна, В. Л. Погрібна, І. О. Поліщук та ін.]; за ред. М. П. Требіна. Харків: Право, 2015. 816 с.
28. Сідак І. В. Віртуальна реальність і її економічні можливості. *Сучасні питання економіки і права*. 2017. Вип. 1–2. – С. 160–165.
29. Скиба О. П. Віртуальна ігрова реальність: соціально-філософський контекст. *Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія*. 2020. № 1. С. 97–101.
30. Словник іншомовних слів / за ред. О. С. Мельничука. Київ: Головна редакція «Українська радянська енциклопедія», 1974. 776 с.
31. Соляник С. Ф. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *«Перспективи»*. Соціально-політичний журнал. 2021. № 2. С. 95–101.

32. Соціологія права: енциклопедичний словник / Л. М. Герасіна, О. Ю. Панфілов, В. Л. Погрібна та ін. ; за ред. М. П. Требіна. Харків : Право, 2020. 984 с.
33. Філософський енциклопедичний словник / голова редкол. В. І. Шинкарук ; НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди. Київ: Абрис, 2002. 742 с.
34. Фурашев В. М. Кіберпростір та інформаційний простір, кібербезпека та інформаційна безпека: сутність, визначення, відмінності. *Інформація і право*. 2012. № 2. С. 162–169.
35. Ціцерон Марк Туллій. Про закони. Про державу. Про природу богів / пер. з латини Володимир Литвинов ; [редкол.: В. Литвинов та ін.]. Вид. 2-ге. Львів : Апріорі, 2023. 385, [2] с.
36. Шаповал Н. В. Симуляція і симулякр в теорії Ж. Дельоза. *Науковий вісник. Серія «Філософія»*. Харків: ХНПУ, 2018. Вип. 51. С. 223–234.
37. Шиман К. А. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум*. Філософський альманах. 2020. Вип. 2(1). С. 64–85.
38. Шмиголь М. Ф., Юшкевич Ю. С. Віртуальна реальність як феномен інформаційного суспільства: світоглядний аспект. *Гілея: науковий вісник*. 2019. Вип. 142(2). С. 212–215.
39. Artaud A. The Theatre and its Double / Trans. Mary Caroline Richards. New York: Grove Press, 1958. 159 p.
40. Bataille G. L'expérience intérieure. Paris: Gallimard, 1943. 252 p.
41. Chalmers D. J. The Virtual and the Reality. *Disputatio*. 2017. Vol. 9, Issue 46. P. 309–352.
42. Chalmers D. J. Reality+: Virtual worlds and the problems of philosophy. New York : W. W. Norton & Company, 2022. 505 p.
43. Cross G. New world. New York : Holiday House, 1995. 171 p.
44. Deleuze G. Différence et répétition. Paris : Presses Universitaires de France, 1968. 409 p.
45. Duns Scotus on the will and morality / selected & translated with an introduction by Alan B. Wolter ; edited by William A. Frank. Washington, D. C. : The Catholic University of America Press, 1997. xviii, 340 p.
46. Heeter C. Being There: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 1992. Vol. 1, Issue 2. P. 262–271. doi: 10.1162/pres.1992.1.2.262
47. Heim M. The metaphysics of virtual reality. *Virtual reality: theory, practice and promise* / edited by Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Westport : Meckler, 1991. vii, 142 p.

48. Heim M. The metaphysics of virtual reality. New York : Oxford University Press, 1993. xxiii, 175 p.
49. Lanier J. Information is an alienated experience. New York : Basic Books, 2006. 285 p.
50. New Media a critical introduction / Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly. 2nd ed. Milton Park, Abingdon, Oxon ; New York, N. Y. : Routledge, 2009. xvi, 446 p.
51. Perelman B. Virtual reality. New York : Roof Books, 1993. 80 p.
52. Pimentel K., Teixeira K. Virtual reality : through the new looking glass. New York : Intel/Windcrest, 1993. xvii, 301 p.
53. Rheingold H. Virtual reality. New York : Summit Books, 1991. 415 p.
54. Saxman D. Virtual reality : markets and opportunities. Norwalk, CT : Business Communications Co., 1996. xx, 409 p.
55. Smith D. W. The Concept of the Simulacrum: Deleuze and the Overturning of Platonism. *Continental Philosophy Review*. 2005. Vol. 38. P. 89–123.
56. Virtual realities and their discontents / edited by Robert Markley. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1996. 162 p.
57. Virtual reality : scientific and technological challenges / Nathaniel I. Durlach and Anne S. Mavor, editors. Washington, D. C. : National Academy Press, 1995. xi, 542 p.
58. Virtual worlds : synthetic universes, digital life, and complexity / Jean-Claude Heudin, editor. Cambridge, MA : Westview Press, 2004. xv, 268 p.; Westwood C. Virtual world. New York : Viking, 1997. 217 p.
59. Waldenfels B. Der Stachel des Fremden. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990. 278 s.
60. Zhai P. Get real : a philosophical adventure in virtual reality. Lanham, Md. : Rowman & Littlefield, 1998. xix, 215 p.