

УДК 1:316.774

Мельник В. В.,
кандидат філософських наук, доцент кафедри
управління, інформаційно-аналітичної діяльності та
євроінтеграції, Національний педагогічний університет
ім. М. П. Драгоманова (Україна, Київ),
doc.v.melnik@mail.ru

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ТА НОВОГО ТИПУ ВІРТУАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ОСОБИСТОСТІ

Актуальність досліджуваної проблеми визначається необхідністю аналізу нового феномена віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості. Предметом дослідження є віртуальна реальність як досить складний соціальний феномен, що виник в умовах інформаційного суспільства. Для аналізу віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості використано міждисциплінарний підхід та цілу сукупність методів і підходів, що дозволили проникнути у це складне явище. Мета дослідження – вивчення особливостей віртуальної реальності та віртуальної ідентичності особистості, що є продуктом виникнення інформаційного суспільства. Методи дослідження. Базовими принципами дослідження виступають історичний, системний, порівняльний підхід та структурно-функціональний методи і підходи. Наукова і практична значущість роботи полягає в дослідженні віртуальної реальності як нового соціального феномена та можливих негативних наслідків для людини, яка шукає ідентичності з віртуальним світом. Як висновок наводиться необхідність адекватного тлумачення віртуального світу, його природи та специфіки та впливу на свідомість і культуру людини, яка шукає з ним ідентичності.

Ключові слова: віртуальна реальність, віртуальний світ, віртуальна людина, віртуальна свідомість, віртуальна культура, віртуальна ідентичність людини.

Віртуальна реальність – це нова сфера досліджень, перші спроби осмислення якої ми зустрічаємо в соціогуманітарних науках. Міждисциплінарний характер дискурсу віртуальної реальності зробили даний феномен особливо привабливим для соціально-філософського аналізу, що надає узагальнене і цілісне уявлення про даний соціальний феномен, що динамічно розвивається в умовах інформаційного суспільства як виклик інформаційній реальності у контексті історичної еволюції наукової картини світу [1, с. 133–139], – відмічає В. Вашкевич. Феномен віртуальності є предметом аналізу природничо-наукових наук (А. Ейнштейн, Н. Бор, В. Гейзенберг), психологічних (О. Белінська), соціологічних (А. Бюль, Д. Иванов, М. Кастельс, А. Крокер, М. Вейнштейн, М. Паетау), філософських наук (В. Воронкова, Д. Свириденко). У кожному з цих підходів відтворюється особливий ракурс дослідження віртуального. У фізиці віртуальне розглядається як властивість фізичних об'єктів; у психології під віртуальним розуміють зміни людської свідомості; у соціології вивчаються процеси віртуалізації, що відбуваються у різних сферах суспільства під впливом комп'ютерних технологій, у філософії штучно репродукована за допомогою ЕОМ сфера континуум, у яку можна проникати, дискурсомислюючи матриці аудіовізуальної реальності [2, с. 78]. У даний час введено навіть поняття «віртуала», що фактично приводить до появи нового наукового напрямку «віртуалістики».

Першими «культурний потенціал» віртуалістики та новий тип віртуальної ідентичності особистості оцінили Дж. Ланье, М. Крюгер, У. Брікен. На початку 90-х рр. минулого століття феноменом «віртуальної реальності» зацікавилися філософи, соціологи, політологи, культурологи, психологи, мистецтвознавці, які віднайшли корені цієї проблеми у соціальній і когнітивній психології, які тягнуться від М. Маклюена до соціокультурних аспектів комунікації, філософії науки та техніки. На Заході виходять спеціалізовані дослідження Б. Вулі,

В. Брікена, М. Хейма, Б. Денет, Н. Хейліса, С. Жижека та ін. При цьому стали з'являтися доробки більш спеціального змісту, в яких автори розглядають штучно репродуковану дійсність за допомогою різноманітних засобів упровадження інформаційного світу, у якому можна осмислювати феномени віртуальної реальності. Конкретність виявляється у наповненні суб'єктивним змістом спеціалізованих сайтів в Інтернеті, присвячених даній проблемі, нараховуються десятки тисяч посилань на книги, статті та електронні публікації, один з яких Вашингтонський технологічний центр (Washington Technology Center (WTC)) [http://www.hitl.washington.edu/projects/knowledge base/ onthenet.html](http://www.hitl.washington.edu/projects/knowledge%20base/onthenet.html), який вже у 1999 р. визнав про неможливість врахування всіх публікацій з даної проблематики.

У дослідженнях теоретико-методологічних засад віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості в умовах викликів інформаційного суспільства слід виокремити ряд напрямків:

1) *онтологічний напрямок.* Дослідники першого напрямку зосередили свою увагу на онтологічних характеристиках віртуальної реальності (А. Носов, В. Розін, С. Хоружий), які визначили статус віртуальної реальності, її ознаки і логіку функціонування: так, Н. Носов більше ототожнює віртуальну реальність з актуальною реальністю, а С. Хоружий розглядає її між потенційністю і дійсністю;

2) *антропологічний напрямок.* Дослідники даного напрямку вважають, що феномен віртуальної реальності скоріше має антропологічні засади, ніж онтологічні. До прихильників цього напрямку слід віднести Ж. Бодрійяра, Ж. Делеза, Ж. Ф. Ліотара [3, р. 37–48];

3) *соціологічний напрямок.* Створення соціологічних моделей на основі ідей віртуалістики відбулося практично у Канаді (А. Крокер, М. Вейнштейн), у Німеччині (А. Бюль, М. Паетау), в Росії (Д. Иванов). У цьому контексті основне поле досліджень займає питання про електронне суспільство, яке розглядається як альтернатива сталому субстанціональному світу (А. Бюль, М. Вейнштейн, А. Крокер). Саме ці дослідження відмічають віртуалізацію світу, розуміючи під останньою архітектоніку віртуального простору мережі Internet в умовах глобалізації [4, с. 98];

4) *психологічний напрямок.* Певний інтерес представляють роботи Н. Носова, який є засновником поліонтичного підходу, найбільш популярного у дослідженні віртуальної реальності, який присвячений різним станам свідомості людини;

5) *культурологічно-антропологічний напрямок.* Згідно даного напрямку віртуальна реальність вважається артефактом культури, в якому виділяються такі виміри, як цілеспрямованість, обґрунтованість, ірреальність, ілюзорність (Л. Александрова, Ф. Гіренко, Ю. Петренко). Вчені, що досліджують дане соціальне явище, намагаються вписати віртуальну реальність у культурологічний контекст і з культур-антропологічних позицій розглянути ігрові аспекти віртуальної реальності;

6) *етичний напрямок.* В контексті даних досліджень вводиться в обіг поняття «релігійна віртуальна реальність» та визначається її роль у формуванні релігійної свідомості та досвіду (І. Данченко, В. Кравченко), які аналізують містичні аспекти віртуальної реальності, підкреслюючи важливу роль містичних доктрин у становленні вчення про віртуальне;

7) *естетичний та мистецтвознавчий напрямок*. Вчені, що відносяться до цього напрямку (В. Биков, В. Жданов, Ю. Клименко, Н. Маньковська, Т. Смірнова) намагаються по-новому осмислити моделі у мистецтві, розглянути віртуальну реальність як специфічний когнітивний та соціокультурний феномен;

8) *онтологічно-комунікаційний напрямок*. Віртуальна реальність розглядається як «перетворююча форма» (М. Рибаків), який вважає, що основа для аналізу віртуальної реальності закладена у категорії «становлення», тому слід визначити онтологічний статус віртуальної реальності, описуючи її онтологічно-діалогове тлумачення;

9) *постмодерністський напрямок*. Новим етапом у дослідженні віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості («електронного/чи віртуального суспільства») є роботи М. Кастельса, який відмічає, що хоча розвиток комп'ютерної техніки і технологій значно прискорили процеси віртуалізації, проте віртуалізація різних елементів суспільства у тій чи іншій мірі існувала з початку людської історії, тому в дослідженнях слід враховувати і некомп'ютерну віртуалізацію. У даному аспекті найбільший інтерес викликають роботи Ж. Бодрійяра, Ж. Делеза, Ж. Ф. Ліюгара, які розглядають віртуальне суспільство як закінчене втілення стилю і надбудов постмодерну. Гра образів, децентралізація, тяжіння до безпосереднього досвіду, відмова від претензій на одиничне, об'єктивне описання світу – всі ці ознаки властиві віртуальному світу.

Особливий інтерес представляють доробки Д. Іванова, у яких логіка віртуального суспільства інтерпретується як заміщення реальних речей і вчинків образами-симуляціями. Д. Іванов справедливо вважає, що досягнення у політиці, науці, мистецтві все більше залежать від образів, чим від реальних вчинків і речей, а це висуває групу проблем, пов'язаних з необхідністю пояснити специфіку віртуалізації суспільства.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується стаття. *Проблемна ситуація*. Аналіз літератури з теоретико-методологічних засад віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості свідчить, що на даний момент немає єдиного розуміння сутності віртуального. При всій багатоманітності теоретичних аспектів у дослідженні природи віртуального світу, сьогодні відсутні концепції і теорії, присвячені цілісному осмисленню даного соціального феномена віртуалізованого світу та процесів, які в ньому відбуваються. Багатоманітність підходів до визначення віртуальної реальності свідчить про *багатошарову її сутність*, яка потребує поєднання цих всіх підходів, для того, щоб визначити її сутність, специфіку, проблеми та шляхи їх подолання, зокрема загроз, пов'язаних з інформаційно-комунікаційною діяльністю [5, с. 24–34].

Для дослідження теоретико-методологічних засад віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості ми використовуємо гайдеггерівський принцип вивчення реальності, який нами був проаналізований у попередніх роботах, а саме, з позицій екзистенціальної «аналітики присутності», розглядаємо людину як тимчасово розташовану у «бутті як суще». В той же час розглядаємо людину як можливість включення людини в онтологічну побудову трансцендентної реальності у якості її головної ланки,

базуючись на аналізі і предметності свідомості та відношення людини до реальності, зокрема в контексті освітньої культури інформаційного суспільства [6, с. 225–232].

Основою аналізу онтологічного і соціокультурного методів теоретико-методологічних засад віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості є співставлення інтерпретацій віртуальної реальності, що розгортається в площині визначень як результату перетворення, як «буття в небутті», так і рівня «небуття у бутті», як підміни одного типу буття іншим, так і реальності діалогу. Саме таке розгортання визначень відбувається у контексті міждисциплінарного синтезу філософських, технічних, соціокультурних, психологічних уявлень про віртуальну реальність, зокрема вивчення інформатики, починаючи з молодших класів, – наголошує О. Кивлюк у ряді своїх творів [8, с. 38–41].

Мета наукового дослідження – виявити теоретико-методологічні засади віртуалізації суспільства, дослідивши його природу та специфіку.

Дана мета реалізується в наступних задачах:

- з'ясувати новий феномен віртуальної реальності;
- виявити, що представляє собою новий тип віртуальної ідентичності особистості в умовах віртуальної реальності;
- визначити, що представляє собою новий тип віртуальної ідентичності особистості у віртуальному просторі;
- дати аналіз того, як комп'ютерні віртуальні технології змінюють традиційні уявлення про деякі поняття і явища суспільного життя, зокрема, про простір і час, існування людини у віртуальному світі;
- сформулювати сутність і напрями впливу специфічної субкультури електронних комунікацій на людину, що розвиваються згідно зі своїми законами, правилами, міфами.

Новим феноменом інформаційного суспільства є феномен віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості, що розуміється як новий тип буття культури і формування культурних цінностей, породжених інформаційно-культурною глобалізацією, що несе з собою як позитивні, так і негативні риси. У віртуальній реальності культурні процеси носять зворотний і варіативний характер. Дослідження поліваріативного характеру віртуальної реальності можемо зрозуміти на прикладі архетипічних модельних побудов: «перезавантаження», системи гіпертекстів, системи посилань, пошукових методик тощо. Зворотність віртуальних світів формує зміни аксіологічних і навіть етичних доміант в їх сприйнятті і використанні, що формує новий тип особистості, що диктує необхідність психолого-педагогічних питань вивчення інформатики, починаючи з молодших класів [8, с. 38–41].

Віртуальні реальності занурення особистості у віртуальний світ є особливим типом віртуальної реальності, що має величезну потенцію впливу на культуру і суспільство. З їх розвитком пов'язані нові форми культурної практики і реалізації творчого потенціалу особистості. Феномен віртуального об'єкта (об'єкта віртуального світу) створює передумови для виникнення нового типу ціннісних орієнтирів та способів їх використання у системі школи у початкових класах та необхідності вивчення основ пропедевтики інформатики [9, с. 343–34].

В результаті формується новий тип віртуальної ідентичності особистості, виникає проблема розрізнення реальностей і, як наслідок, нових способів міжособистісної і крос-культурної реальності. Під впливом віртуальних реальностей формується також новий тип тілесної, статевої, вікової ідентифікації і варіативної ідентифікації, що вимагає аналізу, а також формування принципів і форм регуляції, наголошуючи на формуванні елементів комп'ютерної грамотності вже молодших школярів [11]. Використання самих методів віртуального дискурсу, зокрема інтерпретації тіла та свідомості як інтерфейсу дає можливість виявити проблеми та необхідність їх аналізу. В результаті нового типу віртуальної ідентичності особистості виникають нові художні і культурні практики, нові способи їх сприйняття, що у значній мірі збільшує роль споживача культури і наділяє її рядом авторських функцій.

Сьогодні ідея віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості є достатньо розповсюдженою, зокрема привикористанні комп'ютерних реальностей, яка потім розширилася до визначення різних віртуальних реальностей (художніх, психологічних, езотеричних). У якості основних властивостей комп'ютерних віртуальних реальностей (ВР) можемо виділити: занурення (іммерсивність), породженість, автономність, інтерактивність, актуальність.

Віртуальна реальність – це штучно репродукована за допомогою Інтернет сфера-континуум, у якому індивід шукає своєї ідентичності і проникає в іманентному порядку в інший соціо-віртуальний світ, занурюючись в інші виміри нерелевантно-реальних відносин. Комп'ютерні віртуальні реальності відкривають все більше можливостей для самих різноманітних проявів пошуку ідентичності людини. Крім того, віртуальна реальність може здійснювати дійсний, актуальний вплив на константну реальність, тобто реальність даного нам світу. Перенесення будь-чого (знань, умінь, нового досвіду) з однієї реальності в іншу може відігравати велику роль у розвитку і становленні людини. У віртуальній реальності людина може зіткнутися з новими ситуаціями, подіями і явищами, може розширити межі свого сприйняття, наділивши їх особливими здібностями слухати, бачити і т.п. Все це змінює як саму людину, так і бачення нею світу. Система віртуальної реальності змушує людину замислитися про основоположні філософські питання, про те, як влаштований світ, який можна розглядати як новий спосіб осягнення дійсності.

Комп'ютерні віртуальні технології змінюють традиційні уявлення про деякі поняття і явища суспільного життя, зокрема, змінюється уявлення про простір і час, про існування людини у цьому світі. Якщо раніше людина могла бути присутньою тільки в одній точці простору – там, де знаходиться тіло, де вона фізично є присутньою, то з розвитком технічних засобів інформації, людина може бути присутньою в тій чи іншій точці планети віртуально, незалежно від місця свого фізичного походження. В недалекому майбутньому, у зв'язку з подальшим розвитком інформаційно-комунікативного суспільства як різновиду складної соціальної системи і взаємодії, комп'ютерні технології будуть доступними для все більшої кількості людей і стануть невід'ємною частиною сучасної культури [12, с. 266–278]. Людина зможе транспонуватись у нову матрицю

аудіовізуальної реальності і зможе вступати у комунікацію з собою подібними. Специфічна конкретність віртуальної реальності в інтердинамічності, інтреволуційності, яка дає можливість комутувати рефлексивні модифікації достовірними впливами-кореляціями-відносинами, які можуть об'єктивно метаболізувати соціальну реальність і з нею ідентифікуватися. Суб'єкт може бути і реципієнтом, і читачем, співкреатором, дискурсомислюючи кореляції-відносини що розуміється як новий тип буття культури і формування культурних цінностей, породжених інформаційно-культурною глобалізацією, що несе з собою як позитивні, так і негативні риси. У віртуальній реальності культурні процеси носять зворотний і варіативний характер.

Дослідження поліваріативного характеру віртуальної реальності та нового типу віртуальної ідентичності особистості можемо зрозуміти на прикладі архетипічних модельних побудов: «перезавантаження», систем гіпертекстів, систем посилань, пошукових методик тощо. Зворотність віртуальних світів формує зміни аксіологічних і навіть етичних доміант в їх сприйнятті і використанні, що формує новий тип реальних відносин у суспільстві.

Віртуальні реальності занурення особистості у віртуальний світ є особливим типом віртуальної реальності, що має величезну потенцію впливу на культуру і суспільство. З їх розвитком пов'язані нові форми культурної практики і реалізації творчого потенціалу особистості. Феномен віртуального об'єкта (об'єкта віртуального світу) створює передумови для виникнення нового типу ціннісних орієнтирів та способів їх використання у системі формування інтелектуально-духовних пріоритетів цивілізаційного розвитку в умовах трансформації постіндустріального суспільства в інформаційне і «суспільство знань», культивує культуру інформаційного суспільства [13, с. 78–89].

В результаті формується новий тип віртуальної ідентичності особистості, виникає проблема розрізнення реальностей і, як наслідок, нових способів міжособистісної і крос-культурної взаємодії. Під впливом віртуальних реальностей формується також новий тип тілесної, статевої, вікової ідентифікації і варіативної ідентифікації, що вимагає аналізу, а також формування принципів і форм регуляції. Використання самих методів віртуального дискурсу, зокрема інтерпретації тіла як інтерфейсу дає можливість виявити проблеми та необхідність їх аналізу. В результаті нового типу віртуальної ідентичності особистості виникають нові художні і культурні практики, нові способи їх сприйняття, що у значній мірі збільшує роль споживача культури і наділяє її рядом авторських функцій.

Сьогодні ідея віртуальності є достатньо розповсюдженою, зокрема при використанні комп'ютерних реальностей, яка потім розширилася до визначення різних віртуальних реальностей (художніх, психологічних, езотеричних). У якості основних властивостей комп'ютерних віртуальних реальностей (ВР) можемо виділити такі його риси, як: занурення (іммерсивність), породженість, автономність, інтерактивність, актуальність. У цьому контексті слід назвати і плуральні відеоігри, рекламні кліпи, сексюжети, телешопінги, адукаційні програми, антуражно-онтологічні ситуації, відеоролики, віртуалрекламу певної продукції, що представляє собою загальнолюдські

цінності як геоцінності планетарного масштабу [14, с. 139–146].

Панорама віртуальної реальності – це штучно репродукована за допомогою Інтернет сфера–континуум, у якій індивід шукає своєї ідентичності і проникає в іманентному порядку в інший соціо–віртуальний світ в інтерпретаціях гіпервізуалізації, занурюючись в інші виміри нерелевантно–реальних відносин. Комп'ютерні віртуальні реальності відкривають все більше можливостей для самих різноманітних проявів пошуку ідентичності людини. Крім того, віртуальна реальність може здійснювати дійсний, актуальний вплив на константну реальність, з використанням електронно–комп'ютерних мультиефектів. Перенесення будь–чого (знань, умінь, нового досвіду) з однієї реальності на іншу може відігравати роль–очікування у розвитку і становленні людини. У віртуальній реальності людина може зіткнутися з новими ситуаціями, подіями і явищами, може розширити межі свого сприйняття, надаючи матрицям кіберпростору невизначеності, вона може або зупинити час, або його продовжити, або зробити перманентною, або дискретною екзистенцію у контексті своєї комп'ютерно–віртуальної імпровізації [15, с. 251–257].

Диференціальні віртуальні ролі, яку людина приміряє на себе, змінюють як саму людину, так і бачення нею світу у трьох матрицях: 1) егорольових орієнтирів–очікувань; 2) ролеситуаційних вимог; 3) роле–екзистенціальних референцій–виконань. Система віртуальної реальності змушує людину замислитися про основоположні філософські питання, про те, як влаштований світ, який можна розглядати як новий спосіб осягнення проблем у певній соціальній системі координат. Людина на підсвідомому рівні у віртуальному кіберпросторі конститує в інтерпретаціях гіпервізуалізації простір і час, пізнає ментальні структури–моделі у новій віртуальній ідентичності і намагається злитися з нею – на рівні почуттів, емоцій, перцепції, відображення, щоб осягнути предмети–об'єкти, які експлікуються у вербально–оптичному діалозі в адитивності з віртуальною реальністю. Субкультури хакерів і геймерів, рух кіберпанків представляють також продукт виникнення інформаційного суспільства і є першим прикладом впливу комп'ютерних і мережових технологій на формування віртуальної ідентичності [16, с. 21–30].

У даному випадку, коли мова йде про віртуальну реальність та новий тип віртуальної ідентичності особистості, ми під нею розуміємо цілу кіберкультуру, що впливає на особистість і розуміється як мозаїка чи колаж різних субкультур постмодерного типу, що свідчить про її фрагментарність, розірваність та суперечливість. Віртуальна реальність – це принципово незакінчена, ієрархічна мережева система, що динамічно розвивається, у якій індивіду необхідно постійно адаптуватися, щоб спілкуватися з різними типами віртуальної субкультури у проекції посилення інформатизації як засобу репрезентації інформаційних ресурсів глобального інформаційного суспільства [17, с. 194–198].

Отже, в результаті цієї подвійної гри у індивіда виникає декілька типів ідентичностей, з якими індивід не може упоратися, спілкуючись з ілюзорним світом, який є фантомом ідей, так як вони не можуть достовірно відображати реальні процеси сучасного життя. У комунікаційному середовищі віртуальної реальності

діють особливі правила гри, поведінки, етичні правила і принципи, форми спілкування, відмінні від їх реального життя, в основі яких соматично–антропологічні інтерпретації подій і фактів [18, с. 138–149].

Слід зробити висновок.

В умовах глобального інформаційного суспільства фактично виникає своя субкультура електронних комунікацій зі своїми законами, правилами, міфами, концепціями. Віртуальній комунікації властиві такі характеристики, як опосередкованість, інтерактивність, кроскультурний вимір, анонімність учасників гри, які знаходять широкі можливості конституювання віртуальної множинної ідентичності. У віртуальному просторі відсутня статусна ієрархія, має місце невизначеність соціальних норм, маргіналізація і карнавалізація комунікаційних процесів, віртуалізація як наявність «симулякрів». Комп'ютерні мультипроекції накладають відбиток на формування культури і свідомості особистості, яка «працює» лише з дублікатами, які не можуть бути достовірними. Віртуальний простір позбавлений жорсткої ієрархії ідей, пропонує релятивізм, тобто відносність всього існуючого – досвіду і суджень, децентрацію і втрату реального, культ штучного і конституювання максим лінгвістичних ігр–інтерпретацій.

Віртуальні світи та віртуальні екзистенції володіють власною темпоральністю і каузальністю, що приводить до порушення причинно–наслідкових зв'язків. Інформація, що є в мережі, є суперечливою, неперевіреною і навіть неправдивою, тому індивід повинен постійно порівнювати інформацію, її співствавляти, використовуючи історичний і порівняльний методи, з використанням перехресних референцій, медійної навігації, проте, незважаючи на ці негативні характеристики Інтернет як «енциклопедія нового типу» має велике значення, в якій замість алфавітної системи займає пошукову та інші технології пошуку та спілкування з інформацією [19, с. 76].

Список використаних джерел

1. Вашкевич В. М. Історична еволюція наукової картини світу [Текст] / В. М. Вашкевич // Гілея: науковий вісник: зб. наук. праць. – К.: Вид–во УАН ТОВ «НВП» «ВІР», 2016. – Вип.109. – С.133–139.
2. Воронкова В. Г. Філософія розвитку сучасного суспільства: теоретико–методологічний контекст: [Монографія] [Текст] / В. Г. Воронкова. – Запоріжжя: РВВ ЗДІА, 2012. – 262 с.
3. Voronkova Valentina, Maksimenyuk Marina, Nikitenko Vitalina. Humanistic Management in the Context of Philosophic Anthropology: Human Dimension [Текст] / «Intellectual Archive», Vol.5, No.1. – Ontario, Canada, 2016. – P.37–48.
4. Глобалистика: Международный междисциплинарный энциклопедический словарь [Текст] / Гл. ред. И. И. Мазур; А. Н. Чумаков. – М. – СПб. – Н.–Й.: ИЦ «Эмма», ИД «Питер», 2006. – 1160 с.
5. Дзьобань О. П., Соснін О. В. Інформаційна безпека: нові виміри загроз, пов'язаних із інформаційно–комунікативною діяльністю [Текст] / О. П. Дзьобань, О. В. Соснін // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: збірник наукових праць / За ред. В. Г. Воронкової. – Запоріжжя, РВВ ЗДІА, 2015. – Вип.61. – С.24–34.
6. Кивлюк О. П. Освітня культура інформаційного суспільства в контексті глобалізаційної реальності [Текст] / О. П. Кивлюк // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид–во ЗДІА, 2016. – Вип.67. – С.225–232.
7. Кивлюк О. П. Глобалізація та інформатизація освіти в предметному полі філософії освіти [Текст] / О. П. Кивлюк // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид–во ЗДІА, 2014. – Вип.57. – С.192–200.

8. Кивлюк О. П. Деякі психолого–педагогічні питання вивчення інформатики в молодших класах [Текст] / О. П. Кивлюк // Комп'ютер у школі та сім'ї. – Київ: Інститут педагогіки НАПН України, 2000. – №2. – С.38–41.

9. Кивлюк О. П. Можливості пропедевтики основ інформатики в початковій школі та сім'ї. – Київ: Інститут педагогіки НАПН України. – 2001. – №5. – С.33–34.

10. Кивлюк О. П. Аналіз наукових досліджень з проблематики пропедевтики інформатики в початковій школі [Текст] / О. П. Кивлюк // Інформатика та інформаційні технології. – Київ: Вид-во «Освіта України», 2006. – №6. – С.69–72.

11. Кивлюк О. П. Формування елементів комп'ютерної грамотності молодших школярів: дис. ... кандидата педагогічних наук: 13.00.09 (теорія навчання) / Кивлюк Ольга Петрівна. – Київ, 2017. – 210 с.

12. Максименюк М. Ю., Нікітенко В. О. Інформаційно–комунікативне суспільство як різновид складної соціальної системи і взаємодії [Текст] / М. Ю. Максименюк, В. О. Нікітенко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2016. – Вип.66. – С.266–278.

13. Мельник В. В. Интеллектуально–духовные приоритеты цивилизационного развития в условиях трансформации постиндустриального общества в информационное и «общество знаний» [Текст] / В. В. Мельник // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: збірник наукових праць. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2016. – Вип.66. – С.78–89.

14. Нікітенко В. О. Загальнолюдські цінності як геосинності планетарного масштабу: антропологічний вимір [Текст] / В. О. Нікітенко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2013. – Вип.55. – С.139–146.

15. Nikitenko Vitalina. Cultural and social competence creation in the process of English language study: information society aspect [Text] / V. Nikitenko // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2016. – Вип.67. – С.251–257.

16. Пунченко О. П. Інформатизація як засіб репрезентації інформаційних ресурсів суспільства [Текст] / О. П. Пунченко, А. А. Лазаревич // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2015. – Вип.63. – С.21–30.

17. Савченко С. В. Філософія глобального інформаційного суспільства як цивілізаційна парадигма розвитку сучасного суспільства [Текст] / С. В. Савченко // Гілея: науковий вісник: [зб. наук. пр.]. – К.: Вид-во УАН ТОВ «НВП» «ВІР», 2014. – Вип.90. – С.194–198.

18. Сидоренко С. В. Антропологічні засади громадянського суспільства як особливої сфери соціуму: теоретико–методологічний контекст [Текст] / С. В. Сидоренко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб. наук. пр.]. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, 2014. – Вип.57. – С.138–149.

19. Соснін О. В. Інвестиції в людський розвиток в умовах глобальної трансформації: навчальний посібник [Текст] / В. Г. Воронкова, М. А. Ажажа. – Львів: «Магнолія 2006», 2011. – 602 с.

References

1. Vashkevych V. M. Istorychna evoljucija naukovoi' kartyny svitu [Текст] / V. M. Vashkevych // Gileja: naukovyj visnyk: zb. nauk. prac'. – K.: Vyd-vo UAN TOV «NVP» «VIR», 2016. – Vyp.109. – S.133–139.

2. Voronkova V. G. Filosofija rozvytku suchasnogo suspil'stva: teoretyko–metodologichnyj kontekst: [Monografija] [Текст] / V. G. Voronkova. – Zaporizhzhja: RVV ZDIA, 2012. – 262 s.

3. Voronkova Valentina, Maksymenyuk Marina, Nikitenko Vitalina. Humanistic Management in the Context of Philosophic Anthropology: Human Dimension [Текст] / «Intellectual Archive», Vol.5, No.1. – Ontario, Canada, 2016. – P.37–48.

4. Globalistika: Mezhdunarodnyj mezhdisciplinarnyj jenciklopedicheskij slovar' [Текст] / Gl. red. I. I. Mazur; A. N. Chumakov. – M. – Spb. – N.-J.: IC «Jemma», ID «Piter», 2006. – 1160 s.

5. Dz'oban' O. P., Sosnin O. V. Informacijna bezpeka: novi vymiry zagroz, pov'jazanyh iz informacijno–komunikativnoju dijalnistju [Текст] / O. P. Dz'oban', O. V. Sosnin // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': zbirnyk naukovyh prac' / Za red. V. G. Voronkovi'. – Zaporizhzhja, RVV ZDIA, 2015. – Vyp.61. – S.24–34.

6. Kyvljuk O. P. Osvitnja kul'tura informacijnogo suspil'stva v konteksti globalizacijnoi' real'nosti [Текст] / O. P. Kyvljuk // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2016. – Vyp.67. – S.225–232.

7. Kyvljuk O. P. Globalizacija ta informatyzacija osvity v predmetnomu poli filosofii' osvity [Текст] / O. P. Kyvljuk // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2014. – Vyp.57. – S.192–200.

8. Kyvljuk O. P. Dejaki psihologo–pedagogichni pytannja vyvchennja informatyky v molodshyh klashah [Текст] / O. P. Kyvljuk // Komp'juter u shkoli ta sim'i'. – Kyi'v: Instytut pedagogiky NAPN Ukraïny, 2000. – №2. – S.38–41.

9. Kyvljuk O. P. Mozhlyvosti propedevtyky osnov informatyky v pochatkovij shkoli [Текст] / O. P. Kyvljuk // Komp'juter u shkoli ta sim'i'. – Kyi'v: Instytut pedagogiky NAPN Ukraïny. – 2001. – №5. – S.33–34.

10. Kyvljuk O. P. Analiz naukovyh doslidzhen' z problematyky propedevtyky informatyky v pochatkovij shkoli [Текст] / O. P. Kyvljuk // Inzhenerjka ta informacijni tehnologii'. – Kyi'v: Vyd-vo «Osvita Ukraïny», 2006. – №6. – S.69–72.

11. Kyvljuk O. P. Formuvannja elementiv komp'juternoi' gramotnosti molodshyh shkoljariv: dys. ... kandidata pedagogichnyh nauk: 13.00.09 (teorija navchannja) / Kyvljuk Ol'ga Petrivna. – Kyi'v, 2017. – 210 s.

12. Maksymenyuk M. Ju., Nikitenko V. O. Informacijno–komunikativne suspil'stvo jak riznovyd skladnoi' social'noi' systemy i vzajemodii' [Текст] / M. Ju. Maksymenyuk, V. O. Nikitenko // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2016. – Vyp.66. – S.266–278.

13. Mel'nik V. V. Intel'ktual'no–duhovnye priority civilizacijnogo rozvittja v uslovijah transformacii postindustrial'nogo obshhestva v informacionnoe i «obshhestvo znanij» [Текст] / V. V. Mel'nik // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': zbirnyk naukovyh prac'. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2016. – Vyp.66. – S.78–89.

14. Nikitenko V. O. Zagal'noľjudski' cinnosti jak geocinnosti planetarnogo mashtabu: antropologichnyj vymir [Текст] / V. O. Nikitenko // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2013. – Vyp.55. – S.139–146.

15. Nikitenko Vitalina. Cultural and social competence creation in the process of English language study: information society aspect [Text] / V. Nikitenko // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2016. – Vyp.67. – S.251–257.

16. Puchenko O. P. Informatyzacija jak zasib reprezentacii' informacijnyh resursiv suspil'stva [Текст] / O. P. Puchenko, A. A. Lazarevych // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2015. – Vyp.63. – S.21–30.

17. Savchenko S. V. Filosofija global'nogo informacijnogo suspil'stva jak cyvilizacijna paradygma rozvytku suchasnogo suspil'stva [Текст] / S. V. Savchenko // Gileja: naukovyj visnyk: [zb. nauk. pr.]. – K.: Vyd-vo UAN TOV «NVP» «VIR», 2014. – Vyp.90. – S.194–198.

18. Sydorenko S. V. Antropologichni zasady gromadjans'kogo suspil'stva jak osoblyvoi' sfery sociumu: teoretyko–metodologichnyj kontekst [Текст] / S. V. Sydorenko // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii': [zb. nauk. pr.]. – Zaporizhzhja: Vyd-vo ZDIA, 2014. – Vyp.57. – S.138–149.

19. Sosnin O. V. Investicii' v ľjudskij rozvytok v umovah global'noi' transformacii': navchal'nyj posibnyk [Текст] / V. G. Voronkova, M. A. Azhazha. – L'viv: «Magnolija 2006», 2011. – 602 s.

Melnyk V. V., PhD in Philosophy, Associate Professor of Department in management information and analytical activities and European Integration, National Pedagogical Dragomanov University (Ukraine, Kyiv), doc.v.melnik@mail.ru

Theoretical and methodological foundations of virtual reality and a new type of virtual identity of personality

The urgency of the problem is determined by the need analysis of the new phenomenon of virtual reality and a new type of virtual identity. The subject of research is the virtual reality as a rather complex social phenomenon that has arisen in the conditions of the information society. For the analysis of virtual reality and a new type of virtual identity identity used an interdisciplinary approach and a set of methods and approaches, that allowed to infiltrate this complex phenomenon. The aim of the research is a study of the features of virtual reality and virtual identity of the

individual, that is the product of the emergence of the information society. Research methods. The basic principles of research is historical, systematic, comparative, institutional and structural-functional methods and approaches. The scientific and practical significance of the work consists in the study of virtual reality as a new social phenomenon. Found possible negative consequences for the person who is looking for the identity of the virtual world. As a conclusion is the need for adequate interpretation of the virtual world, its nature and specifics and effects on consciousness and the culture of the person who seeks him identity.

Keywords: virtual reality, virtual world, virtual human, virtual, virtual, virtual identity of the person.

* * *

УДК 165.63(4)«16/18»

Моравецький О. М.,
аспірант кафедри історії філософії, Львівський
національний університет ім. Івана Франка (Україна,
Львів), olegfilos@mail.ru

АНТРОПОЛОГІЗАЦІЯ НАУКОВОЇ РАЦІОНАЛЬНОСТІ ЯК ГУМАНІТАРИЗАЦІЯ НАУКОВОГО ДИСКУРСУ

Наукове пізнання є органічним процесом взаємодії об'єктивного та суб'єктивного, процесом об'єктивного відображення світу людським із ментальним світом людської свідомості. Науку завжди творить людина з її власними прагненнями, емоціями, цілями, цінностями, фантазіями.

У зв'язку з цим, метою статті є дослідження феномену антропологізації наукової раціональності, що виявляється в процесі гуманітаризації наукового дискурсу.

Важливою характеристикою науки є її інтерсуб'єктивність, бо результати, які вона демонструє є плодом як індивідуальних так і колективних зусиль. Тому факторами буття науки в системі інших суспільних відносин є і інституціональні, і інтелектуальні, і філософські, і релігійні і навіть естетичні. В позанаукових формах пізнання наука знаходить свої ідеали, цінності, цілі виявляючи таким чином свій антропологічний (людський) вимір.

Використовуються такі наукові методи як: аналіз, порівняння, синтез, індукція, дедукція, аналогія тощо.

Ключові слова: антропологізація, наука, наукове пізнання, раціональність, філософія науки.

Предметом нашого дослідження виступає гуманізація наукового дискурсу як соціального феномену.

Серед дослідників, праці яких тією чи іншою мірою пов'язані із окресленням даної проблеми можна виділити: Дж. Бернала [1], М. Полані [9], В. Вернадського [3], С. Кримського [7], В. Мельника [8], В. Розина [11], Л. Шестова [14] та ін. Однак, усе ще бракує досліджень, у яких було б обґрунтовано значущість гуманізації наукового дискурсу.

Намагання відкрити, розгадати та збагнути феномен людини виливаються в низку означень науки, релігії, мистецтва та й з рештою буденного пізнання які його характеризують. Так філософи, психологи, антропологи, соціологи та інші вчені висловлюють думки про людину як істоту раціональну, емоційну, моральну, культурну, технічну, політичну, соціальну, гуманну, навіть «граючу» і т.д. Так чи інакше, не зважаючи на розставлені акценти відповідно до тієї чи іншої точки зору, без сумніву раціональність окреслюється як безумовно притаманна ознака людської істоти, яку ще античні філософи (наприклад Арістотель) вносять до основних ідентифікуючих детермінант, що проводять межу між тваринним світом та світом людини. Тому, розум є атрибутивно-сутнісною характеристикою, що поряд з вірою та іншими способами пізнання, становить власне міру людського в людині. У зв'язку з цим, раціонально-ірраціональні способи пізнання стають методологією відкриття загадки особистісного буття.

Наукове пізнання, яке в своїй основі має розум виступає не лише засобом відкриття, пізнання та перетворення людиною буття та всіх його елементів а й можливістю віднайдення людиною себе у світі, це спосіб

самоідентифікації, самопізнання, самовідчуття. Науковий розум дає змогу людині віднайти своє походження, призначення в світі а також дати відповіді на основні смисложиттєві питання про сенс існування. Тому, пізнання дозволяє людині не лише проникати в таємниці глибин буття, воно дає їй можливість самого буття, самореалізації в ньому в якості Homo sapiens.

Науку визначають по-різному. Про неї можна говорити як про форму суспільної свідомості (поряд з релігією, філософією, мораллю, мистецтвом, правом та ін.) чи про форму суспільної діяльності (науку розглядають як специфічну форму людської діяльності, яка забезпечує фактично вивірене та логічно впорядковане пізнання світу й ефективне використання у соціальних процесах знань на практиці) також як про систему нагромадженого соціально значущого знання або про особливий соціальний інститут для збирання, оновлення, систематизації критичного аналізу фактів, синтезу нових знань, що описують природні та суспільні явища, дозволяють будувати причинно-наслідкові зв'язки між явищами і прогнозувати їх перебіг.

Отже, наука має два важливі складники – систему наукових знань (теорію, гіпотезу, поняття, наукові методи) та систему наукової діяльності.

Якщо розглядати науку як діяльність, то вона неодмінно включає в себе цілепокладання, прийняття рішень, вибору, забезпечення інтересів, визнання відповідальності. До прикладу, на діяльнісному аспекті розумінні науки наголошував В. Вернадський: «Її (науки) зміст не обмежується науковими теоріями, гіпотезами, моделями, створюваною ними картиною світу: в основі вона головним чином складається з наукових фактів і їхніх емпіричних узагальнень, і головним живим змістом є в ній наукова праця живих людей» [4, с. 252].

Якщо ж науку розглядати як систему знань, що відповідають критеріям об'єктивності, соціальної значущості, істинності, то тут неодмінно слід врахувати той факт, що людина, як носій наукового знання намагається забезпечити собі зону автономії й бути нейтральною стосовно ідеологічних і політичних пріоритетів. Саме тому істинне знання виступає елементом, що конституює науку, і водночас є основною її цінністю.

Інституційне, розуміння науки передбачає її соціальну природу й об'єктивність її буття як форми суспільної свідомості. Тому, наука являє собою певну систему взаємозв'язків між науковими організаціями, членами наукової спільноти, систему норм і цінностей. Важливо те, що із інституційним аспектом науки пов'язані й інші форми суспільної свідомості: релігія, мистецтво, право тощо. Тому, її можна також трактувати як віддзеркалення історичного та культурного стану розвитку суспільства. При цьому можна казати, що вона складає вагомий частину національної культури, а отже постає як соціокультурний феномен.

Очевидним є той факт, що наука як соціальний інститут або форма суспільної свідомості, пов'язана з появою та продукуванням науково-теоретичного знання. У зв'язку з цим, попри інваріантність її змісту цілком однозначною є та складова, що визначає в ній орієнтацію на набуття знання, як основну мету пізнавальної діяльності. Власне наукове знання володіє ознаками об'єктивності, обґрунтованості, системності, експериментальної верифікації чи фальсифікації та ін. Тому наукове знання описує, пояснює