

14. McCombs, ME & Shaw, DL 1972. 'The agenda-setting function of mass media ', *Public Opinion Quarterly*. 36, p. 176–187.
15. McLuhan, M 1967. *Understanding Media: the Extensions of Man*, London, New York: *Sphere Books*, 382 p.

DOI 10.33930/ed.2019.5007.29(12)-3

УДК 111.12:004.946.5

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР: ЗРУШЕННЯ ВІД СОМАТИЧНОГО ДО СЕМАНТИЧНОГО РІВНЯ ВИЗНАЧЕННЯ СУТНОСТІ

VIRTUAL SPACE: A SHIFT FROM THE SOMATIC TO THE SEMANTIC LEVEL OF DEFINITION OF THE ESSENCE

О. Д. Яценко

Актуальність проблеми дослідження. Місце проживання настільки органічно дозволяє викласти сутність тварини, що конфліктна ситуація від цього найменування є малоймовірною. Людина ж, навпаки, в своєму прагненні освоєння простору не тільки пізнає та перетворює його, але й створює його особливий вимір: семіотичний або віртуальний.

Постановка проблеми. Людина не вписується в контекст як його органічний елемент. Людина має здатність виступати як активний співавтор контексту чи світу, в якому координуються її життя. Тваринна сутність пояснюється за допомогою території, тоді як стосовно простору людини мова йде про поле: смислове, морально-етичне, ціннісне тощо. Це фундаментальна диференціація.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Європейські дослідники наводять результати проведеного експерименту. Вони досліджують особливості сприйняття простору реальності у порівнянні із фізичними візуалізаціями іммерсивного віртуального середовища. В. Хуанг та Дж. Чен аналізують питання геовізуалізації, надзвичайно затребуване сучасними природничими науками та економікою. Група ізраїльських вчених дослідили феномен синестезії в реальному (тактильному) та віртуальному (трьохвимірному) просторі. К. Чен та Е. Калай вбачають у створенні віртуальних середовищ

Urgency of the research. The place of residence is so organic that it is possible to state the essence of the animal that a conflict situation from this name is unlikely. Human, on the contrary, in his desire to inhabit space not only knows and transforms it, but also creates its special dimension: semiotic or virtual.

Target setting. Human does not fit into the context as its organic element. A person has the ability to act as an active co-author of the context or world in which his life is coordinated. The animal essence is explained with the help of territory, while in relation to human space we are talking about the field: semantic, moral and ethical, value, and so on. This is a fundamental differentiation.

Actual scientific researches and issues analysis. European researchers (Kynthia Chamilothoni, Jan Wienold & Marilyn Andersen) present the results of the experiment. They study the peculiarities of perception of reality space in comparison with physical visualizations of immersive virtual environment. W. Huang and J. Chen analyze the issues of geovisualization, extremely popular with modern natural sciences and economics. A group of Israeli scientists (Liana Diesendruck, Limor Gertner, Lior Botzer, Liat Goldfarb, Amir Karniel & Avishai Henik) studied the phenomenon of synesthesia in real (tactile) and virtual

поєднання функцій архітектора (розробка контексту та конфігурації світу) та режисера (створення змісту, або контенту).

Постановка завдання. Оскільки проблема простору є найбільш фундаментальною моделлю визначення специфіки взаємних відносин між людиною та світом, то актуальною задачею постає обґрунтування припущення про створення віртуальної реальності як реалізації стратегії підкорення простору.

Виклад основного матеріалу. Віртуальний простір суттєво змінює звичні уявлення про можливість та дійсність. Логічно, що константи фізичного світу певною мірою імітовані у віртуальній реальності, оскільки за інших умов складно уявити ефективну орієнтацію людини в такому середовищі. Віртуальний простір доречніше розглядати за аналогією із змістовністю перцептивного досвіду, який є акцидентальним контекстом чистого ноематичного акту свідомості.

Окремі локальності, що стихійно формують певні цілісності та спільноти з легкістю трансформуються в інші конфігурації взаємодії, утворюючи номадичну поверхню інтерсуб'єктивності. Зазначена інтерсуб'єктивність є показовим продуктом глобалізації реального соціуму, оскільки у кіберпросторі нівелюються етнічні, культурні, особистісні детермінації на користь гейміфікованого простору необмеженого волевиявлення, сублімації несвідомого та реалізації афектів. Аватектура віртуального простору своєрідним чином утилізує прагматику мовленнєвих процедур.

Висновки. Філософська аналітика онтологічної сутності віртуальної реальності базується на принципах антропогенності та антропоморфності віртуального світу. Іншими словами, онтологія віртуального простору є людиноподібною, людинорозмірною та людино-телеологічною. І якщо

(three-dimensional) space. K. Chen and E. Kalai creating virtual environments combining the functions of an architect (developing the context and configuration of the world) and a director (creating sense, or content).

The research objective. As the problem of space is the most fundamental model for determining the specifics of the relationship between human and the world, the urgent task is to substantiate the assumption of creating virtual reality as a strategy for the conquest of space.

The statement of basic material. Virtual space significantly changes the usual notions of possibility and reality. It is logical that the constants of the physical world are to some extent imitated in virtual reality, because under other conditions it is difficult to imagine the effective orientation of human in such an environment. It is more appropriate to consider virtual space by analogy with the content of perceptual experience, which is the accidental context of a pure noematic act of consciousness.

Individual localities that spontaneously form certain wholes and communities are easily transformed into other configurations of interaction, forming a nomadic surface of intersubjectivity. This intersubjectivity is an indicative product of the globalization of the real society, as in cyberspace ethnic, cultural, personal determinations are leveled in favor of the gamified space of unlimited expression of will, sublimation of the unconscious and realization of affects. The avatecture of virtual space in a way utilizes the pragmatics of speech procedures.

Conclusions. Philosophical analysis of the ontological essence of virtual reality is based on the principles of anthropogenicity and anthropomorphism of the virtual world. In other words, the ontology of virtual space is human-like, human-sized and human-teleological. And if the classical ontology aimed to substantiate

класична онтологія мала метою обґрунтування цілісності та впорядкованості світу безвідносно до участі людини, то уявити онтологію віртуального без її творця та споживача просто неможливо. І навіть якщо уявити, що за певних обставин біологічна складова вичерпає свій еволюційний потенціал, а людина продовжить своє існування в техніко-віртуальному вигляді, то уявлення про людську природу щодо сприйняття та аналітики світу залишиться константою динаміки буття віртуального.

Ключові слова: простір, час, хронотоп, культура, суб'єктивність, інтерсуб'єктивність.

the integrity and orderliness of the world regardless of human participation, it is simply impossible to imagine an ontology of the virtual without its creator and consumer. And even if we imagine that under certain circumstances the biological component will exhaust its evolutionary potential, and man will continue to exist in technical and virtual form, the idea of human nature in terms of perception and analysis of the world will remain a constant dynamics of virtual existence.

Keywords: space, time, chronotope, culture, subjectivity, intersubjectivity.

Актуальність проблеми дослідження. Життя - це боротьба. Кожна форма життя активна і реалізує себе у якомусь прагненні, подоланні чи здійсненні. Подібна стратегія виживання з необхідністю передбачає навички орієнтування. Тварина, потрапивши у певну екологічну нішу, повністю визначається контекстом. Основою телеологізму, або мотивації певної поведінки є зовнішні фактори або стимули, що тягнуть за собою прогноз і відповідні типи реакцій.

Людина має свою стратегію виживання, а отже, і принцип її орієнтації у світі суттєво відрізняється. Прагнення, властиве життю, в людських експлікаціях має характер трансцендентного, тобто можливості розумного подолання меж наявного буття. Людина не є заручницею даної, підвладної і доступної їй дійсності. Жан Бодріяр дає таке трактування цього явища: "тварина не має несвідомого, у неї є територія" [1, с. 133]. Отже, місце проживання настільки органічно дозволяє викласти сутність тварини, що конфліктна ситуація від цього найменування є малоімовірною. Людина ж, навпаки, в своєму прагненні обживання простору не тільки пізнає та перетворює його, але й створює його особливий вимір: семіотичний або віртуальний.

Постановка проблеми. Людина не вписується в контекст як його органічний елемент. Людина має здатність виступати як активний співавтор контексту чи світу, в якому координується її життя. Тваринна сутність пояснюється за допомогою території, тоді як стосовно простору людини мова йде про поле: смислове, морально-етичне, ціннісне тощо. Це фундаментальна диференціація.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Європейські дослідники, такі як К. Чамілоторі та інші наводять результати проведеного експерименту. Вони досліджують особливості сприйняття простору реальності у порівнянні із фізичними візуалізаціями іммерсивного віртуального середовища. Автори здійснюють апробацію методу оцінки п'яти аспектів суб'єктивного сприйняття простору, що сприймається зором, а саме: приємність споглядання, інтерес, хвилювання, складність і задоволеність кількістю погляду в просторі. На основі експерименту із 29

учасниками було встановлено, що ніяких суттєвих розбіжностей між сприйняттям простору в реальному і віртуальному середовищі немає. Тобто процесуальність перебування у віртуальному просторі за основними критеріями верифікації є тотожною показникам реальності константної.

До такого ж висновку схиляються і В. Хуанг та Дж. Чен [12], які аналізують питання геовізуалізації, надзвичайно затребуване сучасними природничими науками та економікою. Автори стверджують, що поєднання віртуальної реальності з актуальними картографічними знаннями про світ, дозволяє не тільки спроектувати в реальному суб'єктивному досвіді процес перебування в конкретному місці на Землі, але дає можливість взаємодіяти із багатомасштабними просторовими даними на основі природної поведінки. В дослідженні обґрунтовується доцільність методу багатомасштабної VR-навігації, що складається з двох алгоритмів. Перший з них статичний: відображає реальний простір в просторі віртуальної локалізації. Другий динамічний: кореляція та корекція точок сприйняття простору в режимі реального часу. Такий метод експериментально підтверджений, та фактично формує основу для взаємодії людини та комп'ютера у віртуальних світах.

Група ізраїльських вчених [10] дослідили феномен синестезії в реальному (тактильному) та віртуальному (трьохвимірному) просторі. Результати експериментів продемонстрували конгруентність просторових (геометричних) та мовленнєвих (семантичних) стимулів у орієнтаціях учасників як у реальному, так і у віртуальному середовищі. На цій основі автори доходять висновку, що виявлені особливості уваги та сприйняття впливають не тільки на приховані когнітивні процеси, але і на явну поведінку (тобто на рухи рук). Такі результати дають підстави стверджувати про ідентичність стратегій активності в обох названих модифікаціях реальності.

Знаковим та визначальним стосовно віртуального простору є його створений людиною статус. Відповідно, в основу його організації покладено антропоморфні детермінанти. В цьому відношенні цікавими є доробки вчених К. Чен та Е. Келай [9], які вбачають у створенні віртуальних середовищ поєднання функцій архітектора (розробка контексту та конфігурації світу) та режисера (створення змісту, або контенту). Тільки за умови такого творчого поєднання функцій можливо створити віртуальний простір, який буде співставним за своїми предикаціями із фізичною реальністю.

Отже, останні дослідження доводять, що віртуальний простір відповідає вимогам адекватності та повноти перцепції, семантики, прагматики, або орієнтації, змістовності, доцільності тощо. Відповідно, постульована вище теза про призначення віртуального як антропоморфного простору є достатньо обґрунтованою.

Постановка завдання. Оскільки проблема простору є найбільш фундаментальною моделлю визначення специфіки взаємних відносин між людиною та світом, то актуальною задачею постає обґрунтування припущення про створення віртуальної реальності як реалізації стратегії підкорення простору.

Виклад основного матеріалу. З інтелектуально-творчого розгляду проблеми простору фактично починається філософська рефлексія як така. Європейська філософія дає ряд рецептів для вирішення

проблеми простору. Простір як діалектика порожнечі та повноти починається в атомістичній філософії. До цієї парадигми приєднуються пізніше Р. Декарт, І. Ньютон та інші. Простір як принцип організації, як устрій зовнішнього світу (Г. Лейбніц) та внутрішній досвід (Дж. Берклі, І. Кант) - це дослідження посилення сміливості та відчуження суб'єкта, який пізнає світ і самого себе. Тенденція інтеріоризації простору протягом історії, безумовно, не випадкова. За змістом цей процес можна прирівняти до прогресу свободи людини, вважає Гегель. Культивуючи зростаючий суб'єктивізм, спровокований християнською парадигмою світогляду, і зростаючий внутрішній світ, внутрішній простір, робить суттєвий вплив на природу соціальності. Для людини поряд з необхідністю орієнтації на зовнішній простір, як природний, так і соціальний, існує необхідність організації внутрішнього простору. Права пріоритетності та актуальності в цій стратегічній опозиції на стороні внутрішнього простору. Отже, проблема простору в класичній філософії різноманітна між двома полюсами: простором як зовнішнім, об'єктивним, матеріальним та простором як раціоналістичною процедурою структурування, тобто внутрішньою, суб'єктивною, ідеальною.

Некласична філософія відмовляється від рішення проблеми простору в координатах фізики, а також від диз'юнктивного принципу формальної логіки. Питання полягає у взаємному проникненні один до одного полів різного характеру. Подібна інтерпретація проблеми простору розкривається, наприклад, у концепції географічного детермінізму Шарля-Луї Монтеск'є. Простір у цьому напрямку трактується як ефект співпраці суспільства з природним середовищем. Ця ідея призводить до формування концепції "Життєвого світу" Едмунда Гуссерля. Людина як агент соціальної та культурної творчості вводить власну міру у зовнішнє середовище, веде хаос до порядку, різноманітність до єдності. При такому підході знімається негнучкість протиставлення "суб'єкт-об'єкт" і дихотомія "внутрішнє-зовнішнє". Некласична філософія відмовляється від твердості онтологічного кордону між внутрішнім, суб'єктивним простором та зовнішнім, об'єктивним. При такому підході раціональність як основа філософствування замінюється есе, втратою специфіки філософської думки. Така конвенція кордону, яка "видавлює" простір і позбавляє людину ґрунту, фундаментальних підстав її буття. Опорні точки координації ("близько" та "далеко" у Мартіна Гайдеггера) змішані. Проживання людини стає непридатним для життя, непередбачуваним та загрозливим.

Проблема соціального та культурного обґрунтування про становлення простору як над-природної конструкції дуже оригінально представлена в концепції Освальда Шпенглера [5]. На думку автора, культура є методом стояння у часі, або динамікою змін у повноті вираження. Простір у такій інтерпретації мається на увазі як "слід" культури - цивілізація, сфера виробництва та споживання, але не простір Духа. Є всі підстави стверджувати правдивість цієї тези. ХХ століття - епоха амнезії Духу. Окрім великої кількості грандіозних перетворень та відкриттів, ця епоха ознаменована перевідкриттям проблеми простору-часу.

Волонтаризм суб'єкта, що героїчно відкидає метафізичні кайдани Духа, підводить його до висновку про неможливість власного існування.

Роботи постмодерну досить часто викликають асоціацію з щоквартальним звітом про роботу бюро ритуальних служб. Планета виявляється занадто малою при простому утилітарному розгляді. Зростаючий і затишний гул цивілізації, який часто називають прогресом, видавлює простір. Звідси починається спеціалізація знань (особливо, у фізиці та математиці), більш вузька локалізація галузей дослідження проблеми. Так постає вакуум спілкування, непроникною сферою предмета, ізоляцією духу. Тому виникає потреба у формуванні дискурсивної етики, етики комунікативного простору в такому темпі цивілізаційного становлення.

Комунікативний простір має бути впорядкований як система високого порядку організації. Порядок подібного рівня продукується відповідним категоріальним строем. Однак останнім часом філософія не буде великих систем. Отже, системний принцип думки як такий є дещо скомпрометованим. Людина описується як агент створення певних наслідків. Цей принцип простежується, наприклад, у семіотиці та граматології дуже яскраво та послідовно. Наукові теорії, що містять запал анти метафізики в основі, відверто носять умовний характер, окрім крайнього звуження проблемного поля, яке було зазначено вище. Аналітична філософія потребує обмеження підстав, інакше питання про критерій істини впадає в погану нескінченність. Нескладно помітити, що вся західноєвропейська метафізика - це виклик проти погані нескінченності, прагнення осягнути розумом, впорядкувати, а отже підкорити часо-просторовий горизонт.

Концепція сутності простору передбачає наявність елемента, здатного створити систему, і, відповідно, можливості подальшої локалізації предмета. Культура - це такий збір простору в інтелегібельній конструкції. Це специфічний характер людського буття у Всесвіті, такий спосіб перебування у світі.

Термін “віртуальна реальність” в основі своєї конотації традиційно містить вказівку на штучний характер способу свого існування. Така дефініція пояснюється його похідним характером від людської суб’єктивності порівняно із незалежним та самостійним способом існування фізичного світу. Тому віртуальність розуміється як візуалізація, моделювання уявлених образів свідомості людини засобами сучасних технологій. “У віртуальній реальності поступово зникають просторові та часові розмежування, стираються міждержавні кордони, пропагуються нові цінності, моделі поведінки, світоглядні стереотипи. Феномен віртуалізації просторово-часового континууму, в якому існують людина та суспільство, характеризує принципово новий тип символічного існування людини, соціуму, культури” [2, с. 123].

Час і простір віртуального світу утворюють якісно новий та незвичний людині хронотоп. Його особливість полягає в тому, що перцептивність віртуального простору не обмежується каузальністю фізичного світу. На цій основі виникає переконання у міфологічній природі часо-простору віртуального, оскільки такий хронотоп продукує власну іманентну логіку розгортання, яка довільно змінюється відповідно до запитів та потреб користувача. Як і міф в цілому, віртуальний простір створює власний континуум продукування та легітимізації смислів, який для обґрунтування своєї доцільності та достовірності не потребує атрибуції до фізичного світу речей та явищ. Логічно, “Тому у щільному сплетінні

ризомних з'єднань для інформаційного продукту надзвичайно важливим є модус “теперішнього”. Минуле й майбутнє для інформації та інформаційного продукту в соціальних мережах існують тільки як потенція. Постійний потік нової інформації зносить із поверхні інформаційної атенції старий. Після нього можуть залишитися гіпертекстові сліди: посилання, теги, мітки, за якими може рухатися індивід, як за ниткою Аріадни. Але в наш час для пересічного індивіда це може бути свого роду подвигом, оскільки потребує докладання вольових зусиль” [4, с. 172].

Якщо простір маркований людським прагненням самоактуалізації, то час констатної реальності є невідворотним, на відміну від віртуального. Так, Н. А. Асімакаполос [7] пропонує концептуальне та технологічне вирішення проблеми часових інтервалів в автоматизованих мультимедійних презентаціях. Автор пропонує алгоритм, розширений для об'єктів у довільному n-вимірному просторі. Відповідно, таким чином артикулюється принципова свобода міри хронотопу віртуального. Іншими словами, людська уява спроможна продукувати власний зразок впорядкування та організації, масштабність реалізації якої складно обґрунтовано визначити.

Довільність віртуального часо-простору означає тотожність реального та потенційного. Так, Р. Сталнакер [13] пропонує використовувати моделі Кріпке про існування речей, які насправді не існують, в якості репрезентативних пристроїв реалістичної інтерпретації модальної мови. Віртуальна реальність унаочнює структуру моделі можливих світів, яким притаманні домени неіснуючих речей. Відповідно, така методологія ґрунтується на аналогії релятивістської теорії просторових якостей та відносин. Разом з тим мають місце також більш радикальні висновки. Наприклад, П. Адамс [6] вважає, що як теорія комунікації, так і практика віртуальної реальності, традиційно використовують метафори топології простору: “кіберпростір”, “інформаційна супермагістраль”, “електронна межа” тощо. Так само топологія простору має місце у визначенні структури соціальної реальності, політичних інституцій тощо. Іншими словами, найперша та найбільш фундаментальна стратегія взаємодії людини зі світом визначається впорядкуванням та маркуванням простору, зміст та сутність будь-якого рівня онтологічної складності суцього визначається у метафорах просторової локалізації.

Відомий австралійський дослідник Р. Вілкен [14] вивчає специфіку поняття місця в літературі про комп'ютерно-опосередковані інформаційні та комунікативні технології, або дискурс віртуального. Автор зазначає, що по-перше, такі технології дозволяють створювати “нові” простори, які відмежовані від звичайних місць. А по-друге, метафора середовища є основоположною для соціальної взаємодії в мережі Інтернет. Іншими словами, метафора місця, або простору, є областю відомого та зрозумілого для активності, взаємодії та орієнтації. Без цього базису уявити конфігурацію віртуального видається неможливим.

Пластичність часо-простору віртуальної реальності логічно пояснюється її інтерактивним характером. Дійсно, віртуальний світ складно однозначно трактувати з позицій об'єктивного та суб'єктивного. З одного боку, контент віртуальності є експлікацією суб'єктивності,

продуктом діяльності людської свідомості та мислення. Але ця технологія є об'єктивацією суб'єктивності, і ступінь суб'єктивного впливу обмежений технічними можливостями, особливостями мови програмування та іншими факторами. Тому інтерактивність є по суті “зняттям” опозиції суб'єктивного та об'єктивного в такому наочному та поширеному втіленні як віртуальна реальність. Інтерактивність в контексті проблем віртуального доречно інтерпретувати в світлі філософських рефлексій проблеми трансцендентного. Дійсно, як мистецтво втілює наочні та зрозумілі форми універсальних принципів буття, соціальної взаємодії, особистісних екзистенційних моментів, так і віртуальність зображує, унаочнює певні уявлення людини про дійсність, які не вичерпуються областю наявного буття окремої персоналії. Іншими словами, інтерактивність віртуального світу є так само виходом за межі буденного сприйняття, розуміння та оцінки, як і реальні когнітивні процеси в дійсності. Чи доречно проводити таку аналогію, або можливо більш виправданим буде вважати таке подолання актуальних меж суб'єктивності актом трансгресії, рухом на номадичній площині ризоморфно структурованого простору? “Актуалізація віртуального як форма трансгресії може сприяти збагаченню сфер свідомості та діяльності особистості, розширенню її життєвого світу і життєвих можливостей. Але актуалізація віртуальної складової життєвого простору й часу може бути й деструктивною для особистості, оскільки містить загрозу нічим не обмеженої, демонічної творчості, яка може знищити як особистість, так і суще” [3, с. 177]. Специфіка віртуального часу полягає у тривалості актуальності, час триває у модусі теперішнього, дії-дійсності. Разом із тим, темпоральність віртуального характеризується “ампутованою пам'яттю”, відсутністю минулого як такого, що не вартує уваги та цінності. В константній реальності модус минулого - це горизонт історії, шлях становлення суб'єктивності та соціуму, той досвід, що визначає зміст актуального стану речей та перспективи подальших трансформацій. Віртуальність скасовує диз'юнктивність константної реальності, коли людина змушена робити вибір і нести відповідальність за наслідки. Так само і майбутнє не викликає відчуття трансцендентального жаху невизначеності, оскільки різні можливості не скасовують одна одну, а пролонговані у невизначену нескінченність. Логічно припустити, що провідним пізнавальним принципом у віртуальному вимірі доцільно вважати декартівський сумнів, критичність сприйняття та аналітики віртуальних об'єктів та процесів. Так, окремі автори вважають методологію сумніву ефективним інструментом “повернення користувача з віртуального світу до світу свого “Я”, тобто основою збереження власної ідентичності та адекватності сприйняття та оцінок щодо навколишньої дійсності.

Віртуальний простір суттєво змінює звичні уявлення про можливість та дійсність. Логічно, що константи фізичного світу певною мірою імітовані у віртуальній реальності, оскільки за інших умов складно уявити ефективну орієнтацію людини в такому середовищі. Віртуальний простір доречніше розглядати за аналогією із змістовністю перцептивного досвіду, який є акцидентальним контекстом чистого ноематичного акту свідомості. Більшість дослідників віртуального простору наголошують на доцільності вжитку метафори ризоми Ж. Дельоза для дескрипції

життєвого світу кіберпростору. Властиві ризомі принципи множинності, гетерогенності, умовності центру та периферії, стійкості структури за рахунок відсутності ієрархії влучно унаочнюють специфіку віртуального простору. Окремі локальності, що стихійно формують певні цілісності та спільноти з легкістю трансформуються в інші конфігурації взаємодії, утворюючи номадичну поверхню інтерсуб'єктивності. Зазначена інтерсуб'єктивність є показовим продуктом глобалізації реального соціуму, оскільки у кіберпросторі нівелюються етнічні, культурні, особистісні детермінації на користь гейміфікованого простору необмеженого волевиявлення, сублімації несвідомого та реалізації афектів. Фактично, симулятивний характер віртуального нівелює культурно-етичні норми, акумульовані історією, та стає полігоном первісних інстинктів та архетипіки суб'єктивності в анонімному комунікативному просторі.

Інформація у віртуальному просторі є не просто ресурсом, але також і інструментом впливу, і знаряддям маніпуляції, як наприклад, агресивний маркетинг товарів та послуг в мережі Інтернет. Але разом із тим віртуальний простір дає можливості для задоволення якщо не всіх, то максимально широкого спектру потреб людини. Відповідно до цього переконливого аргументу, виникає занепокоєння, що суб'єктивність, перебуваючи у віртуальному світі, зосереджується на принципі задоволення як провідній мотивації активності. Віртуальність як актуалізація можливості, простір безмежної уяви, може бути небезпечною з точки зору редукції когнітивних, комунікативних, соціальних здібностей людини на користь естетико-гедоністичних складових життєдіяльності. Але разом з тим, віртуальна реальність продукує, як мінімум, дві важливі для самоідентифікації суб'єктивності перспективи. По-перше, віртуальна реальність розширює межі можливого досвіду. В її вимірах суб'єктивність має можливість, фрагментарно та симулятивно, але "прожити" інші життя, в інших історичних епохах, інших світах, інших іпостасях. А по-друге, віртуальний світ є своєрідною лінзою стереоскопічного бачення як світу в цілому, так і себе в цьому світові. Якщо психоаналітичні процедури ґрунтуються на вербалізації суб'єктивних переживань, то доречно припустити, що практики візуалізації емоційних та мотиваційних станів індивіда засобами віртуальної реальності є корисним ресурсом як для самоаналізу, рефлексії та саморефлексії, так і для професійної діагностики та корекційної роботи.

Віртуальний простір справедливо називають простором комунікативним. На його теренах здійснюється комунікація суб'єктивності з Іншим, інтеріоризація Іншого до структур власної суб'єктивності, сприйняття експлікацій своєї суб'єктивності як Інакшості, становлення глобального семіотичного поля інтерсуб'єктивності. Обґрунтованою є позиція М. Хейма [11], який базисом цифрових комунікацій вважає аналітику форм руху змісту комунікації. На його думку, формалізація змісту таких зрушень призводить до формування суб'єктивності нового типу. Для позначення цієї легкості, рухомості, автор використовує термін "flow" - течія, потік, номадологічне ковзання часо-просторовими флуктуаціями. Цей концепт втілює відчуття-переживання естетики "проживання" та переміщення в просторі. Як швидко та легко користувач ширяє різними сайтами, порталами, цифровими

платформами, так само невимушено змінюються його емоційні стани та враження в естетико-гедоністичній картині світосприйняття. В авторській термінології така картина дістає назву “аватектури”, тобто поєднання аватарів як семіотичних концептів в єдину систему архітектури простору, віртуальної динаміки подієвої взаємодії в комунікації. За цією логікою аватари набувають ознак та предикацій соціальності в глобальному просторі віртуальної інтерсуб’єктивності. Іншими словами, складається парадоксальна ситуація: віртуальна близькість та доступність Іншого у кіберпросторі розмиває межі ідентичності, нівелює унікальність суб’єктивності на користь трендових та тиражованих зразків суб’єктивності.

Отже, віртуальний простір є семіотичним за специфікою свого функціонування. У віртуальній реальності відбувається зрушення від соматичного до семантичного рівня ви-значення та о-значення сутності предметів. Раціональність традиційного зразку, що ґрунтується на логіці семантики, синтактики та прагматики природної мови, у віртуальному просторі використовується як допоміжний інструмент, додаток або супровід відносно візуального образу, наочності просторового сприйняття на відміну від темпоральності мовленнєвих конструкцій.

Аватектура віртуального простору своєрідним чином утилізує прагматику мовленнєвих процедур. Спричинений пришвидшенням та збільшенням комунікативних зв’язків, цей факт проявляється як примітивізація семантики та синтактики мовлення, показовий аграмматизм, довільність о-значення, фрагментація та контекстуальність висловлювань. Якщо абстрагуватись від оціночних суджень, то очевидним буде висновок, що такий формат комунікативних зв’язків у просторі віртуального не просто виправданий, але необхідний. Формальні структури природної мови містять значний обсяг коннотативних смислів та нюансів, а прагматика спілкування у динамічному просторі віртуального техніками еволюційного добору нівелює “надлишкові” компоненти повідомлення.

Висновки. Масштабна експансія технологій віртуальної реальності в практично всі сфери суспільного життя призвела до формування значного та стійкого дослідницького інтересу до вивчення цього феномену та його впливу на людину та соціум. Відомо, що прагматизм окремих наук є запорукою результативності наукових розвідок, проте значення технологій віртуальної реальності в сучасній соціокультурі є всі підстави вважати глобальним, якщо не тотальним. Частково-специфічні дослідження віртуальної реальності і потрібні, і корисні. Але очевидно є необхідність комплексного, філософсько-гуманітарного аналізу змісту та значення віртуальної реальності як в модусі сьогодення, так і в перспективі прогностичних функцій світоглядних практик. Філософська аналітика онтологічної сутності віртуальної реальності базується на принципах антропогенності та антропоморфності віртуального світу. Іншими словами, онтологія віртуального простору є людиноподібною, людинорозмірною та людино-телеологічною. Здавалося б, як продукт людського творіння технології та практики віртуальності мають бути не тільки знайомі та зрозумілі людині, але й передбачувані в своїх реаліях здійснення. Проте ситуація складніша, оскільки віртуальний світ втілює відображення не самої людини, а розуміння людиною принципів і законів

існування константної реальності. І якщо класична онтологія мала метою обґрунтування цілісності та впорядкованості світу безвідносно до участі людини, то уявити онтологію віртуального без її творця та споживача просто неможливо. І навіть якщо уявити, що за певних обставин біологічна складова вичерпає свій еволюційний потенціал, а людина продовжить своє існування в техніко-віртуальному вигляді, то уявлення про людську природу щодо сприйняття та аналітики світу залишиться константою динаміки буття віртуального.

Список використаної літератури:

1. Бодрийяр, Ж 2016. Симулякры и симуляции, пер. с фр. А. Качалова, Москва: *ПОСТУМ*, 238 с.
2. Елхова, ОИ 2011. Онтология виртуальной реальности, Уфа: *РИЦ БашГУ*, 228 с.
3. Карпицкий, Н 1999. *Онтология виртуальной реальности*. Available from: <<http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>>. [16 Грудень 2020].
4. Сілютіна, ІМ 2017. 'Інформаційна діяльність в мережевому суспільстві', *Гілея : наук. Вісник*, гол. ред. ВМ Вашкевич, Київ: *Гілея*, Вип. 120 (5), с. 170–173.
5. Шпенглер, О 1998. 'Закат Европы: Очерки морфологии мировой истории', *Т. 1: Образ и действительность*, пер. НФ Гарелина, Минск: *Попурри*, 688 с.
6. Adams, Paul 1998. 'Network Topologies and Virtual Place', *Annals of the Association of American Geographers*, Volume 88, Issue 1, p. 88-106. Available from: <<https://doi.org/10.1111/1467-8306.00086>>. [16 December 2020].
7. Assimakopoulos Nikitas, A 1999. 'A generic spatial temporal computation model for systemic multimedia presentations', *Cybernetics and Systems, An International Journal*, Volume 30, Issue 6, p. 509-531. Available from: <<https://doi.org/10.1080/019697299125082>>. [16 December 2020].
8. Chamilothoni, Kynthia, Wienold, Jan & Andersen, Marilyne 2019. 'Adequacy of Immersive Virtual Reality for the Perception of Daylit Spaces: Comparison of Real and Virtual Environments', *LEUKOS, the Journal of the Illuminating Engineering Society*, Volume 15, Issue 2-3: *Lighting Research Methods*, p. 203-226. Available from: <<https://doi.org/10.1080/15502724.2017.1404918>>. [16 December 2020].
9. Chen, Sh 2008. 'Some theoretical characteristics of the philosophy of culture', *Social Sciences in China*, 29:4, p. 163-173. Available from: <<https://doi.org/10.1080/02529200802500490>>. [16 December 2020].
10. Diesendruck, L, Gertner, L, Botzer, L, Goldfarb, L, Karniel, A & Henik, A 2010. 'Months in space: Synaesthesia modulates attention and action', *Cognitive Neuropsychology*, Volume 27, Issue 8, p. 665-679. Available from: <<https://doi.org/10.1080/02643294.2011.599796>>. [20 December 2020].
11. Heim, M 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*, N. Y. Oxford : *Oxford University Press*, 175 p.
12. Huang, Wumeng & Chen, Jing 2019. 'A multi-scale VR navigation method for VR globes', *International Journal of Digital Earth*. Volume 12, Issue 2: *Human-Centered Virtual and Augmented Reality Geovisualization Environments*, p. 228-249. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17538947.2018.1426646>>. [18 December 2020].
13. Stalnaker, Robert 2016. 'Models and reality', *Canadian Journal of Philosophy*, Volume 46, Issue 4-5: *Williamson on Modality*, p. 709-726. Available from: <<https://doi.org/10.1080/00455091.2016.1156979>>. [16 December 2020].
14. Wilken, Rowan 2007. 'The Haunting Affect of Place in the Discourse of the Virtual', *Ethics, Place & Environment, a Journal of Philosophy & Geography*, Volume 10, Issue 1: *Technological Change Guest*, editor: Paul C. Adams, p. 49-63. Available from: <<https://doi.org/10.1080/13668790601150545>>. [16 December 2020].

References:

1. Bodriyyar, Zh 2016. Simulyakry i simulyacii (Simulacra and simulations), per. s fr. A. Kachalova, Moskva: *POSTUM*, 238 s.
2. Elhova, OI 2011. Ontologiya virtualnoj realnosti (Ontology of virtual reality), Ufa: *RIC BashGU*, 228 s.
3. Karpickij, N 1999. *Ontologiya virtualnoj realnosti (Ontology of virtual reality)*. Dostupno: <<http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>>. [16 Gruden 2020].
4. Silyutina, IM 2017. 'Informacijna diyalnist v merezhenomu suspilstvi (Information activity in a networked society)', *Gileya : nauk. Visnik*, gol. red. VM Vashkevich, Kiyiv: *Gileya*, Vip. 120 (5), s. 170–173.
5. Shpengler, O 1998. 'Zakat Evropy: Ocherki morfologii mirovoj istorii (The Decline of Europe: Essays on the morphology of world history)', *T. 1: Obraz i dejstvitel'nost*, per. NF Garelina, Minsk: *Popurri*, 688 s.
6. Adams, Paul 1998. 'Network Topologies and Virtual Place', *Annals of the Association of American Geographers*, Volume 88, Issue 1, p. 88-106. Available from: <<https://doi.org/10.1111/1467-8306.00086>>. [16 December 2020].
7. Assimakopoulos Nikitas, A 1999. 'A generic spatial temporal computation model for systemic multimedia presentations', *Cybernetics and Systems, An International Journal*, Volume 30, Issue 6, p. 509-531. Available from: <<https://doi.org/10.1080/019697299125082>>. [16 December 2020].
8. Chamilothoni, Kynthia, Wienold, Jan & Andersen, Marilyne 2019. 'Adequacy of Immersive Virtual Reality for the Perception of Daylit Spaces: Comparison of Real and Virtual Environments', *LEUKOS, the Journal of the Illuminating Engineering Society*, Volume 15, Issue 2-3: *Lighting Research Methods*, p. 203-226. Available from: <<https://doi.org/10.1080/15502724.2017.1404918>>. [16 December 2020].
9. Chen, Sh 2008. 'Some theoretical characteristics of the philosophy of culture', *Social Sciences in China*, 29:4, p. 163-173. Available from: <<https://doi.org/10.1080/02529200802500490>>. [16 December 2020].
10. Diesendruck, L, Gertner, L, Botzer, L, Goldfarb, L, Karniel, A & Henik, A 2010. 'Months in space: Synaesthesia modulates attention and action', *Cognitive Neuropsychology*, Volume 27, Issue 8, p. 665-679. Available from: <<https://doi.org/10.1080/02643294.2011.599796>>. [20 December 2020].
11. Heim, M 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*, N. Y. Oxford : *Oxford University Press*, 175 p.
12. Huang, Wumeng & Chen, Jing 2019. 'A multi-scale VR navigation method for VR globes', *International Journal of Digital Earth*. Volume 12, Issue 2: *Human-Centered Virtual and Augmented Reality Geovisualization Environments*, p. 228-249. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17538947.2018.1426646>>. [18 December 2020].
13. Stalnaker, Robert 2016. 'Models and reality', *Canadian Journal of Philosophy*, Volume 46, Issue 4-5: *Williamson on Modality*, p. 709-726. Available from: <<https://doi.org/10.1080/00455091.2016.1156979>>. [16 December 2020].
14. Wilken, Rowan 2007. 'The Haunting Affect of Place in the Discourse of the Virtual', *Ethics, Place & Environment, a Journal of Philosophy & Geography*, Volume 10, Issue 1: *Technological Change Guest*, editor: Paul C. Adams, p. 49-63. Available from: <<https://doi.org/10.1080/13668790601150545>>. [16 December 2020].