

Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Філософський факультет  
Кафедра теоретичної і практичної філософії

**«Реальність віртуального світу»**  
**“Reality of the virtual world”**

Кваліфікаційна робота за освітньо-професійною програмою  
«Прикладна філософія»  
за спеціальністю 033 Філософія  
на здобуття освітнього ступеня магістра філософії

Студент-виконавець:  
Калганов Михайло Андрійович  
II курс, ОС - Магістр

---

(підпис)

Науковий керівник:  
Пролеєв Сергій Вікторович, д.ф.н.,  
професор кафедри теоретичної  
і практичної філософії

---

(підпис)

Допущено до захисту:  
на засіданні кафедри теоретичної  
і практичної філософії  
протокол № \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2021 р.

Завідувач кафедри теоретичної і практичної філософії,  
доктор філософських наук, професор  
Шашкова Людмила Олексіївна \_\_\_\_\_

**Київ-2021**

## Зміст

Вступ .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ.....</b>	
1.1. Віртуальна реальність як предмет філософського та культурологічного дослідження .....	5
1.2. Віртуальна реальність як поняття і як онтологічна проблема .....	9
1.3. Парадигмальні установки у визначенні онтологічного змісту віртуальної реальності.....	24
Висновки до розділу 1 .....	33
<b>РОЗДІЛ 2. ХАРАКТЕРИСТИКИ І КОРДОНИ ІГРОВОЇ КУЛЬТУРИ В СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ (НА ПРИКЛАДІ ІГРОВОГО СИМУЛЯТОРУ THE SIMS).....</b>	
2.1. Специфіка гри як життєвого симулятора .....	34
2.2. Репрезентація «духу капіталізму» як реалогічного аспекту в грі .....	42
2.3. Семіотичне поле гри: нереальна реальність чи реальність віртуального через призму теорії симулякрів Ж. Бодріяра. ....	45
Висновки до розділу 2 .....	47
<b>РОЗДІЛ 3. ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА.....</b>	
3.1. Тенденції і форми соціальних трансформацій: як проявляється сучасна воля до влади. ....	48
3.2. Філософія турботи як культурне зрушення сучасного суспільства .....	53
3.3. Вплив віртуальної реальності на масову свідомість.....	58
3.4. Трансформація свідомості у віртуальному середовищі: від мережевої до віртуальної особистості .....	65
Висновки до розділу 3 .....	73
Висновки .....	75
Список використаних джерел .....	77

## Вступ

Віртуальна проблематика в останнє десятиліття виступає актуальною тематикою для дослідників різних областей знання. Це обумовлено як розвитком новітніх технологій в цій галузі, так і сучасними тенденціями, визріваючими в області філософії, зумовленими зародженням нового філософського дискурсу, умовно званого «віртуалістика».

Метою даної роботи - продемонструвати максимально широкий, наскільки це можливо, погляд на тему віртуального світу і розглянути різні її аспекти. На сьогоднішньому етапі розвитку даної теми проблемою виступає невизначеність самого терміна «віртуальне», а його різні трактування вносять плутанину в розуміння суті даного феномена. Популярність віртуальності і її аналіз в різних науках з їх вузькою специфікою ускладнює її загальне розуміння. Крім того, обговорюваний термін має велику історію, хоч і малу популярність в минулому, і дослідники часто вдаються до ранніх описів віртуальності, ще більше ускладнюючи ситуацію. А тому **метою** роботи виступає докладне вивчення різних підходів до «віртуального» і розробка власної комплексної концепції даної проблематики на базі єдиної сучасної онтології, що вимагає формування нового підходу, іншого дискурсу, який відмовляється від старих умоглядів і оперує новими поняттями.

Для виконання поставленої мети будуть вирішуватися наступні **завдання**:

- прояснити онтологію віртуальної реальності та її вивчення у філософських вченнях;
- дати аналіз семіотики гри на базі вчення про симулякри Ж. Бодріяра;
- простежити соціальні прояви феномена віртуальності;
- розглянути і проаналізувати візуальні, психологічні і соціально-орієнтовані аспекти технічних реалізацій віртуальної реальності на прикладі ігрового симулятора THE SIMS.

**Об'єктом** дослідження виступає віртуальна реальність. У якості **предмета** розглядаються взаємопов'язані аспекти онтології, соціології і технологій віртуального на прикладі симулятора-гри SIMS.

Як **методологія**, яка використовується в роботі, виступає: упродовж усього дослідження – порівняльний аналіз, компаративістика в філософських текстах, історико-філософський аналіз, в окремих частинах тексту – прийоми психоаналізу, феноменологічний підхід до вивчення реальності віртуального.

Як **матеріал** для дослідження, крім літературних джерел, використовується популярна і специфічна комп'ютерна гра THE SIMS, яка демонструє аспекти дослідження.

Особливу увагу в дослідженні приділено саме комп'ютерній грі як найпоширенішому засобу занурення в віртуальне середовище, чим зумовлено звернення до вищеописаних методів. Крім того, розглядається технічний базис не тільки комп'ютерних ігор, але і віртуальної реальності в цілому, приділяючи увагу різним сферам застосування даних технологій. Віртуальні технології викликають різні емоції як у дослідників, так і у користувачів. Частина бачить в них основу майбутнього розвитку людства, нове символічне середовище, в якому людина буде проводити більшу частину свого часу, отримуючи нові можливості взаємодії з оточенням і собою. Але більшість людей, все ж, поділяє побоювання щодо зростаючої динаміки розробки пристосувань занурення у віртуальне середовище, заснованих на тривозі перед відчуженням століття від справжньої реальності з усіма можливими наслідками. Дослідження дотримується позитивних зрушень та чинників феномену віртуальної реальності. У цій роботі досліджується розуміння віртуальності через трансдисциплінарний підхід, де зустрічаються наука і філософія.

## РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

### 1.1. Віртуальна реальність як предмет філософського та культурологічного дослідження

Поява комп'ютерів абсолютно перетворила наш світ, як реальний, так і віртуальний. Стрімке зростання розвитку інформаційної індустрії в найкоротші терміни перевершило всі прогнози і очікування. Після того, як люди розкрили можливості Інтернету, стався справжній прорив у розвитку нових взаємозв'язків у суспільстві. У наші дні це визначає розвиток суспільства і всіх його складових елементів. З'явився новий світ — світ віртуальної реальності. Він не обмежується просторами Інтернету, тому що за допомогою новітніх цифрових пристроїв створюються реалії, які не могли б виникнути в природі без допомоги людського розуму.

Поняття «віртуальна реальність» з'явилося у літературі ще за часів середньовіччя. У схоластиці це поняття вже має категоріальний статус: «було зафіксовано наявність певного зв'язку (за допомогою «virtus») між реальностями, що належать до різних рівнів у власній ієрархії» [93, с. 81]. У сучасній культурі поняття «virtus» включає в себе кілька значень, які зовсім не належать до комп'ютерної сфери, наприклад: в перекладі з англійської «virtus» — чеснота [104].

Термін «реальність» досить популярний у вживанні, але він неоднозначний. У широкому сенсі — це вся існуюча дійсність. Загалом, у філософському сенсі «реальність» означає в пізнанні єдність об'єктивної і суб'єктивної реальностей» [35]. Варто сказати, що в філософії термін «реальність» пов'язаний з поглядами М. Бахтіна [37], С. Л. Франка та іншими [35]. Їхні думки перетинаються в тому, що реальність не є незалежне буття саме по собі. Вона не виникає сама по собі, а з'являється в результаті активності суб'єкта, в той час, коли він мислить і творить. Дане поняття знаходиться на

кордоні між областями пізнання і іншими сферами людської діяльності. У сучасному науково-філософському пізнанні «реальністю» позначається фрагмент універсаріум, що становить предметну область, що співвідноситься з поняттями — «соціальна реальність», «фізична реальність», «віртуальна реальність» та інші види реальностей.

Поняття «віртуальна реальність» ґрунтується на концепціях інформаційного суспільства М. Кастельса [78], Д. Белла [38], Е. Тоффлера [103]. Новітні інтерактивні технології утворюють комунікаційну систему, в якій різні реальності утворюють віртуальний світ, який іманентно вміщає образи, як вигадані людиною, так і подібні реальним об'єктам світу: інтернет-кафе, інтернет-магазини і т. д. Поняття «образ» в цьому сенсі (значенні, що корелює з віртуальною реальністю) введено М. Кастельсом. Семантичне його наповнення зводиться до того, що образ — це будь-яке заміщення реальності, тобто симуляція.

Проблема поширення віртуальних технологій і осмислення буття людини в світі, сконструйованому за допомогою цих технологій, виходить за межі спеціальних наук, стаючи проблемою філософського узагальнення. Застосування філософії як методологічного інструменту аналізу дозволяє більш глибоко розкрити зміст понять. Поняття «віртуальність», як уже зазначалося вище, широко розроблялося в схоластиці і використовувалося для вирішення ключових проблем схоластичної філософії, наприклад, можливості співіснування реальностей різного рівня, утворення складних речей із простих. Ф. Аквінський за допомогою поняття «віртуальності» вирішував проблеми середньовічної філософії, наприклад: душа мисляча, душа рослинна, душа тваринна. Сучасний філософ Н. А. Носов зазначає, що «віртуальна реальність» позначає таку реальність, яка може існувати як в потенційному, можливому стані, так і в актуально існуючому, діючому стані. Він виділив унікальні властивості віртуальної реальності: породження, актуальність, автономність, інтерактивність [94]. Останнє актуалізує методологічні розробки щодо

модальної онтології [89, с. 86], за допомогою якої можна досліджувати потенційні конфігурації буття, а у нашому випадку, - віртуальної реальності.

Сучасна людина більшу частину часу проводить наодинці з гаджетами, що дозволяють перебувати в віртуальному світі, наприклад, здобувати освіту, спілкуватися, грати. Люди, занурюючись в середовище віртуальності, не помічають, що вона впливає на всі органи чуття, інтуїцію, уяву і творчі здібності. Даний факт дозволяє говорити про «віртуалізацію» суспільства [93]. У сучасному світі деякі елементи припиняють своє реальне існування, тобто вони віртуалізуються, змінюючи свій статус і відповідну йому роль. Але вважати віртуалізацію суспільства новим явищем ніяк не можна, бо, згідно з науковими дослідженнями вчених, що займаються даним питанням, можна стверджувати, що цей феномен існував і раніше, тільки в іншому своєму прояві.

З появою культури з'являється новий простір, відмінний від природного. Можна припустити, що світ культурних артефактів — це теж якимось віртуальне буття. Розглядаючи ту чи іншу галузь культури, чи то музичні, літературні, кінематографічні твори, можна відзначити, що у всіх перерахованих формах спостерігається імітація, яка має різні цілі. Наприклад, театральні постановки, в яких відбувається імітація дій, емоцій, поведінки, занурюють глядача в якусь віртуальну реальність. Спортивні ігри, що є імітацією цілої війни, здійснюються в межах певних правил. Але практично ніколи, ані виконавці, ані спостерігачі не замислюються і не беруть до уваги, що всі ці дії є лише набором імітацій, що моделюють реальність. Звісно ж, що до віртуальної реальності можна віднести і ефекти в свідомості, що виникають як наслідок вживання наркотичних засобів людиною. Першим поясненням цього є те, що на рівні підсвідомості людини народжується новий світ, в якому перебуває тільки ця людина. До цього можна віднести всі ілюзії, в лоні яких знаходиться ця людина. Вони, в більшості, зачіпають почуття, уяву і взагалі все мислення, бо люди можуть не тільки бачити світ природи, але цей ефект навіть може проявлятися аж до того, що люди потрапляють в абсолютно інші виміри.

Прорив людини в світ віртуальної реальності можна інтерпретувати як певний виклик існуючій природній, соціальній та технічній реальності. Але за цим зрушенням стоять як позитивні, так і негативні наслідки. Тому що світ пристроїв і різних способів, які допомагають створити людині світ віртуальної реальності, входить в кожен будинок, часом незалежно від бажання людини, як, наприклад, це сталося з появою телевізора в минулому столітті. Можливо, це буде деформувати духовний світ і культуру людини, спосіб її життя, мислення, як в гарний, так і поганий бік. Наприклад, окуляри віртуальної реальності, зараз продаються, як розвага для підлітків і навіть дорослих. Але ніхто не думає, що може ховатися за зворотною стороною цього явища. Можливо, що в кінцевому підсумку, люди перетворяться на легко маніпульованих роботів, без потреби в живих почуттях, спілкуванні, відбудеться переоцінка моральних і духовних цінностей. Тому що все більше і більше зростає панування світу пристроїв над людиною, незважаючи на те, з якою метою вона їх використовує. Тому вкрай важливо на ранніх стадіях розвитку техніки віртуальної реальності поставити під контроль її прогрес, здійснюючи його діагностику, пов'язану з впливом на моральність. Потрібно добре розуміти, для яких цілей вона створюється, тим самим хоча б частково запобігти її негативним наслідкам.

У результаті можна дійти висновку про те, що проблема віртуальної реальності дуже важлива для людства, ініціюючи філософський підхід до її інтерпретації. Аргументацією цього є її глибинний зв'язок з витоками людського існування. Вона фактично іманентно присутня у всіх сферах життя, залишаючи як негативний, так і позитивний слід. Глибоке дослідження і всебічне вивчення її проявів надасть величезні можливості для застосування в різних областях: однією з головних є — медицина. Технології віртуальної реальності, створені на її основі, вже починають приносити відчутну користь, якісно змінюючи життя, в тому числі, створюючи нові конфігурації людського буття. Щоб визначити цю сутність буття, варто звернутися до онтології, як науки про буття та за допомогою її понять розкрити суть віртуальної реальності.



## 1.2. Віртуальна реальність як поняття і як онтологічна проблема

У зв'язку з посиленням фіксації статусу феномена віртуальної реальності і активним впровадженням відповідних технологій в різні сфери життєдіяльності людини розвивається і наукове осмислення різних аспектів цього феномена. Можна виділити кілька підходів до розуміння віртуальної реальності. Частина дослідників не бачать необхідності у виділенні «віртуального» як особливої категорії і ставлять віртуальне в один ряд із можливим і потенційним. Більшість словників визначають віртуальне як можливе, таке, що може або має проявитися за певних умов [80, с. 207]. Віртуальне бачиться як неіснуюче, але потенційно здійсненне чи ні. У словнику синонімів серед аналогів «можливого» є такі, як «мислиме», «неймовірне» поряд з «посильне» і «правдоподібне».

Васюков В. Л. розглядає віртуальні об'єкти як «можливі, іншими словами, модальні» [54, с. 30]. Значить, тут маються на увазі модальні твердження, особливість яких полягає в тому, що під модальністю як правило розуміється «спосіб, яким щось мислиться або описується» [54, с. 30]. Автор представляє віртуальні об'єкти як ідеальні «введені для того, щоб збільшити закономірності в мові» [54, с. 30]. У такому розумінні використовуємо імена подібних об'єктів для отримання простих формулювань з метою уникнення збільшення числа всіляких приватних випадків. Прикладами виступають « $\pm \infty$ » в теорії дійсних чисел, «нескінченно віддалена точка» в проєктивній геометрії і «віртуальні класи» в теорії множин. Хоч віртуальні об'єкти і визначаються через можливі, вони, однак, не володіють рівними правами з дійсними і можливими об'єктами. Для пояснення автор статті наводить вислів Д. Скотта:  $A \leq D \leq V$ . 'A' тут виступає областю дійсних об'єктів, 'D' - можливих, а 'V' - віртуальних.

Інші автори вважають за необхідне відокремити поняття віртуального від терміну можливого, бо очевидна різна семантика. Одним з таких дослідників є Гусєв С. С., який розділяє можливе і віртуальне. Для нього можливе визначається реалізацією в будь-яких, нехай ще не існуючих умовах, віртуальне, в свою чергу, може і не бути пов'язане з допущенням реалізації.

Якщо можливе є «ступінь здійснення буття» [66, с. 10], і воно мислиться з урахуванням певних обмежень, пов'язаних зі структурою реальної дійсності, то віртуальне таких обмежень не вимагає, воно мислиться без урахування конкретних умов, вільно від дійсного, ймовірність віртуальних подій є нульовою. У такому підході віртуальне зближується з уявним, воно не може існувати поза свідомістю, не має об'єктивної форми, є фрагментом можливого.

У статті «Можливі світи і розподіл мислення» Гусєв С. С. пише: «Віртуальність щось на зразок уявного полігону, на якому теоретик здійснює дії, недоступні емпірику» [66, с. 15]. Виходить, що віртуальне виступає деякою фантазією, далекою від дійсності. Однак, при конкретизації цих фантазій, при певній прив'язці їх до умов реальності є можливість перейти з віртуального в можливе, а при подальшій конкретизації і виконанні - в дійсне. Так, виникає вже якийсь міст між віртуальним, можливим і дійсним.

Розмежовуючи можливе і віртуальне, відбувається ототожнення віртуального з уявним, та й саме розрізнення можливого і віртуального виявляється досить неясним. І те, і інше є ступінь здійснення буття, але у віртуального цей ступінь нульовий. Ступінь здійснення визначається за відповідністю умовам наявного буття, але виникає питання про те, як же визначити цю відповідність? Можливе допускає відсутність умов втілення в наявному бутті і їх появу в майбутньому. Крім того, можливе в семантиці можливих світів розглядається, як один із сценаріїв розвитку подій, який в нашому світі може ніколи і не втілитися, і тоді не втілені сценарії в такому трактуванні повинні кваліфікуватися як віртуальні.

Крім усього іншого, описаний міст між віртуальним і можливим ще більш ускладнює ситуацію. Виходить, що віртуальне сьогодні – це можливе завтра? Навіщо тоді взагалі проводити це розмежування? Таким чином, спроба розвести віртуальне і можливе не виявилася успішною, крім того, віртуальне було поставлено в один ряд з уявним, і його відмінність від інших категорій залишилася незрозумілою.

Онтологічний аспект такого роду проблеми вирішується іншими дослідниками, тими, хто виносить термін віртуального в особливе поняття, що вимагає виходу за межі дискурсу. Прикладом такого підходу можна назвати аналіз Хоружого С. С. У своїй статті «Рід або недорід? Нотатки до онтології віртуальності» він акцентує першорядну необхідність визначити, яка філософія підходить, а яка — ні, для роботи з віртуальним. Він виділяє дві традиції: дискурс сутності і дискурс енергії. Перший є переважаючим в європейській традиції і передбачає в якості першооснови категорію сутності, інші ж поняття розглядаються в зв'язку з есенціальними началами.

Хоружий С. С. пише про те, що всі події в есенціалістських дискурсах «укладають в собі певну сутність, реалізують певну форму і мету, або ж «мета-кінець», телос; і вони характеризуються повнотою наявного, у я котрому перебувають і стійкою присутністю» [114]. За такого підходу проблематичний аналіз віртуальної події, бо в розумінні Хоружого С. С., віртуальне не досягає суті, тут не відбувається актуалізація, віртуальній події невластива наявність, а також стійка присутність, що відноситься до подій в есенціалістських дискурсах. Віртуальна реальність — це реальність зовсім іншого роду, що вимагає особливого підходу в іншому ракурсі розгляду, відмінного від всього попереднього. Очевидним стає той факт, що необхідний неесенціалістський дискурс. Що нам тоді залишається? Відповідь на це питання і дає нам робота Хоружого С. С. Нам необхідно вийти за межі есенціалістського філософствування, відмовитися від верховенства суті і форми, подивитися за межі наявного існування. Звільняючись від примату суті, приходимо до основної позиції енергії, до енергійного дискурсу, що є міцною основою для роботи з поняттям віртуального.

Підхід Хоружого С. С. на даний момент постає найбільш детальним і опрацьованим в області віртуалістики. Мислитель піднімає проблему віртуального, як він сам це називає, «через повернення до витоків» і звертається для цього до аристотелівської тріади: *δυναμις* — можливість або потенція; *ενεργεια* — енергія, діяльність або здійснення; *εντελεχεια* — ентелехія,

дійсність або здійсненність. «Можливістю називається початок руху або зміни речі, що знаходиться в іншому або в ній самій, оскільки вона — інше» [36, с. 93]. За допомогою енергії, яка характеризує діяльність, при якій ще не суще, а лише потенційне в процесі виникнення здійснюється, тобто стає дійсністю. Таким чином, можливе через дію енергії актуалізується в ентелехію. Поняття енергії довгий час було зближене зі здійсненням, як це й описував сам Аристотель.

У роботі Нікуліна Д. В. термін енергії розглядається як діяльність: «Справа — мета, а діяльність — справа, чому і діяльність (ενεργεια) похідна від справи і націлена на здійсненність (εντελεχεια). Енергія характеризує діяльність, втілену в актуальне здійснення, насправді, а ентелехія скоріше набуття сутності свого завершення, кінця, телоса, місця в ієрархії сущого в гармонійності космосу» [91].

Хоружий С. С., у свою чергу, навмисно виділяє інші тенденції в сучасній філософії: коли енергія відокремлюється від діяльності, їй віддається першорядне, а не посередницьке місце, а ентелехія перестає бути ключовим концептом. У такому дискурсі енергія зближується з потенцією, відділяючись від ентелехії і стаючи смисловим центром цієї тріади. Хоружий С. С. пише: «Енергія тепер концентрує в собі весь суттєвий зміст події; вона стає вільною від підпорядкування суті-ентелехії і віднімає у неї роль домінуючого начала в структурі події, а потім, відповідно, і роль вироблення принципу філософського дискурсу. Одночасно із сутністю, вона втрачає зв'язок і зі всіма дотичними до неї принципами: де-есенціалізується» [114]. Це єдиний при такому онтологічному підході для філософа адекватний і повноцінний розгляд терміну віртуальність.

У класичному дискурсі є «подія переведення в наявне», тобто всяка подія за допомогою енергії прагне до переведення в наявність, тобто здійсненню суті з можливості. У енергійному ж дискурсі, коли енергія прив'язана до можливості, можливість, в свою чергу, пов'язана з ще-небуттям, потенційне може здійснитися, а може і не стати сущим, тут не має місця жодна

обов'язковість. Тому, в даному контексті, можливі дві події: перехід у наявність і не-перехід у наявність. Так виявляється онтологічна неоднозначність енергії. Таким чином, є два види енергії: пов'язаної з формою і вільної від неї. У контексті віртуальної реальності інтерес для нас представляє другий варіант.

Отже, вільна енергія, не прив'язана до суті і зближення з можливістю, виявляється «початковим зусиллям», це не повноцінний рух до здійснення, а лише спонукання, «чистий імпульс». Це можна навіть ще назвати не рухом, а деяким «по-рухом» з потенції до актуалізації. Така подія, позначена лише настанням з можливості, навіть не має тривалості, і саме цей факт і утримує таку подію від оформлення. Якщо подія має тривалість, то вона з необхідністю набуває форми. Тривалість нашої події настільки мала, що становить лише найкоротшу мить, що не має темпоральності, і від того не віднесена до якогось телосу. У описуваної події немає часу оформитися, це «чисто деесенціалізована подія», головною особливістю якої виступає відсутність тривалості. Йдеться про особливу невідображувану подію, яка характеризується не сутністю, а особливою енергією, вона не має протяжності, не триває, але має особливу дискретну темпоральність поза темпоральністю наявного буття.

Вищеописані характеристики притаманні віртуальним подіям. Із запропонованих Хоружим С. С. подій є дві: подія переведення в наявність, має місце в дискурсі суті, і не відображувану подію, що знаходиться в центрі уваги в неесенціалістському підході і звана віртуальною подією. Тут доречно стверджувати деяке недо-виникнення або виникнення без здійснення. Такі події навіть не мають низки причин, таких як формальна і цільова, але має лише енергію в якості діючої причини. Віртуальне залишається недо-народженим, яке отримало лише первинний поштовх до народження, звідси його назва «недорід буття».

Окрім того, якщо, слідуючи за М. Гайдеггером, визначаємо виникнення як постановку в рід, то виявляється, що віртуальне не досягає цієї постановки. «Це - недорід буття в сенсі таксономічних категорій, так само як і в сенсі народжуваного буттєвого імпульсу» [114]. У зв'язку з тим, що час віртуальної

події не зливається з нормальною тривалістю, темпоральність такої події можна назвати недо-часом. «Чиста вільна енергія виключає час як тривалість і перебування» [114, с. 224]. Відповідно, отримуємо такі властивості віртуальності як такої, що не має роду і перебуває в недочасі.

Тепер накладемо перераховані вище властивості, наприклад, на комп'ютерну віртуальну реальність. Сутності вона не досягає, віртуальні комп'ютерні об'єкти не прагнуть до здійснення, «не народжуються», в термінах Хоружого С. С. Однак, що ж відбувається з тривалістю? Віртуальний об'єкт є і змінюється з плином часу. Хоружий С. С. стверджує, що віртуальній події належить лише мить, що не має темпоральності.

Подивимося визначення тривалості в Філософській енциклопедії і побачимо: «Тривалість — це продовження існування речей у часі» [104]. Хоружий С. С. то стверджує, що у віртуальності є особлива неklasична тривалість, то заперечує її взагалі. Філософ до всіх характеристик реальної події додає частку «недо» і отримує характеристики віртуальної події. З одного боку, це нам здається зрозумілим і доречним, тому що відсутність здійсненості робить всі ці характеристики неповноцінними в класичному сенсі. Термін недовтіленої події приймається як такий, що є, тому що подія не знаходить суті і недонароджена. Але ось до недочасу як до відсутності тривалості виникає недовіра.

Якби С. Хоружий просто зробив акцент на тому, що це особлива недотривалість нездійсненого об'єкту, то не виникло б жодних питань, але з запереченням тривалості як такої погодитися складно, коли спостерігаємо її на власні очі в віртуальній події, нехай і в якості, званої недо-тривалістю. «Час — це порядок явищ в їх послідовності» [104]. Однак, як і щодо тривалості, у визначенні часу як порядку часто додається, що це порядок в матеріальній дійсності, і, не маючи матеріальної дійсності, для початку на даному етапі роздумів можна погодитися з поняттям недочасу. Усе ж віртуальні події в певній послідовності відбуваються і змінюють одна іншу, а значить, що це не найкоротша мить, а особлива темпоральність.

I. Кант обґрунтовано і докладно говорить про апіорні форми пізнання, якими виступають простір і час. Простір і час є онтологічними принципами чуттєвого пізнання. У «Критиці чистого розуму» філософ говорить: «Час є необхідне уявлення, яке лежить в основі всіх споглядань. Коли ми маємо справу з явищами взагалі, ми не можемо усунути саме час ... Тільки в ньому можлива вся дійсність явищ. Усі явища можуть зникнути, саме ж час (як загальну умову їх можливості) усунути не можна» [76, с. 71-72]. Потрібно нагадати, що під явищем I. Кант розуміє невизначений предмет емпіричного споглядання. Віртуальна подія є об'єкт споглядання, тобто представляється явищем. Час, як було сказано вище, необхідна умова можливості явищ. За I. Кантом, «час не є щось таке, що існувало б саме по собі або було б притаманне речам як об'єктивне визначення» [76, с. 73].

Хоружий С.С. каже же про час, як про властивість самого явища, і стверджує, що переведені в наявність події володіють часом, а віртуальні – ні. Читаємо далі I. Канта: «Час є... суб'єктивна умова, при якій єдино мають місце в нас споглядання. Час є апіорна формальна умова всіх явищ взагалі: він є безпосередня умова внутрішніх явищ (нашої душі) і, тим самим, побічно також умова зовнішніх явищ... всі предмети почуттів існують в часі і необхідно знаходяться у відносинах часу...», час суб'єктивний, він відноситься до нашого сприйняття, (яке завжди має чуттєвий характер, оскільки ми піддаємося впливу предметів), і сам по собі, поза суб'єктом є ніщо. Проте, по відношенню до всіх явищ, і стосовно всіх речей, які можуть зустрітися нам у досвіді, він необхідним чином об'єктивний. Не можемо сказати, що всі речі знаходяться в часі, тому що в понятті речі взагалі відволікаємося від усіх видів споглядання речі, між тим як споглядання є та сама умова, за якої час входить в уявлення про предмети. Але якщо цю умову приєднано до поняття речі, і якщо всі речі як явища (як предмети чуттєвого споглядання) знаходяться в часі, то це основоположення володіє об'єктивною істинністю і апіорною загальністю.

Таким чином, такі твердження показують емпіричну реальність часу, тобто об'єктивну значимість його для всіх предметів, які коли-небудь можуть

бути дані нашим почуттям. Враховуючи, що споглядання завжди чуттєве, то в досвіді ніколи не може бути даний предмет, непідлеглий умові часу [76, с. 74-75].

Узагальнюючи вищесказане, зазначимо, що поняття часу як категорії, притаманної предмету самому по собі, не має місця. Час існує лише як суб'єктивна форма споглядання явищ. Не можемо говорити про час, як притаманний одним об'єктам самим по собі і не притаманним іншим об'єктам, бо він не належить жодному з них. Віртуальні події сприймаються нами, як і будь-які інші об'єкти. Підводячи підсумок, відмовляємося від характеристики віртуальності, як такої, що не володіє часом, бо представляємо таку характеристику порожньою, позбавленою сенсу. Віртуальна подія, як і будь-яка інша, для нашого сприйняття відбувається в часі.

Таким чином, із запропонованих Хоружим С. С. характеристик віртуальної події використовуються недовтілення і недонародження. Повернемося до віртуального часу, наявність якого тільки що констатували, а, тим самим, повернули собі можливість про нього говорити, бо в контексті роботи Хоружого С. С. не було сенсу особливо розмірковувати на цю тему. Очевидно, що розуміння віртуального часу відмінне від нашого сприйняття часу реальних об'єктів. Проводити аналіз віртуального часу будемо через порівняння його з часом реальним. Віртуальна реальність є породженням іншої реальності, будемо називати її константною. Отже, наявні два види темпоральності: константна і віртуальна. Як зазначалося вище, константна реальність породжує віртуальну, а, значить, віртуальна темпоральність знаходиться в підлеглому стані по відношенню до константної. Константна темпоральність існує без віртуальної, остання ж, в свою чергу, без першої існувати не може. Найчастіше константну темпоральність описують як континуальну, а віртуальну на протигагу реальній як дискретну. Цікаве пояснення в цей розподіл вносить Микола Карпицький в статті «Віртуальність і темпоральність». Він пише: «І віртуальна і константна темпоральність самі по собі носять континуальний характер, що означає неперервний потік від одного



моменту до іншого. Однак, по відношенню до константної темпоральності, віртуальна темпоральність втрачає свою континуальність і стає дискретною» [77, с.133]. Віртуальну подію можна перезапустити, почати з початку, вона дискретна і повторна. Тут М. Карпицький вірно звертає увагу на один факт, що пропускається багатьма дослідниками, а саме, щоб знову запустити віртуальну подію, суб'єкт змушений повернутися в константну реальність і включити цю подію заново. У середині самої віртуальної темпоральності час також континуальний, події протікають безперервно і незворотно до тих пір, поки не виходимо в константну реальність, щоб здійснити маніпуляції над ними. За умови відмови від константної темпоральності досягаємо континуальності у віртуальній темпоральності. У такому випадку людина може відчувати віртуальну темпоральність як вихідну.

М. Карпицький виділяє наступні екзистенційні характеристики константної темпоральності: минуцність, невідворотність, смертність, трагізм життя. У ситуації можливості виходу і нового обігравання віртуальних подій, віртуальний простір позбавляється екзистенціальних властивостей.

Підведемо короткий підсумок вищесказаного: віртуальний час сам по собі має ті ж характеристики, що й константний, крім того, що він знаходиться в залежності від другого. Однак, у відношенні до реального часу при здійсненні виходу з віртуального в константне у віртуальній темпоральності з'являються інші властивості такі як дискретність і оборотність на відміну від континуальності і незворотності константної темпоральності. Крім того, віртуальна реальність через можливість переходу в константну втрачає екзистенційну цінність. М. Карпицький говорить про те, що поняття константної темпоральності має на увазі наявність власної апіорної і емпіричної темпоральності. Структурування сприйманого ряду подій в емпіричній темпоральності відбувається за принципом казуальності. Віртуальна реальність існує у своїй власній емпіричній темпоральності, а значить, утворюються і інші казуальні принципи. Але ось через залежне положення від константної темпоральності, віртуальна реальність не може мати

власної апіорної темпоральності, але і відтворювати структуру апіорної темпоральності константної реальності не здатна, хоч в якійсь мірі спирається на неї. Якраз через ці невідповідності апіорної і віртуальної темпоральностей остання і стає дискретною, розпадається на цикли і різні події ряди. Крім іншого, маючи власні казуальні принципи, віртуальна реальність стає нераціональною для константної реальності, хоч всередині себе і володіє власною раціональністю.

М. Карпицький ілюструє позараціональний характер віртуальної темпоральності на прикладі комп'ютерних ігор. Гра створюється за допомогою мови програмування, яка внутрішньо абсолютно раціональна, вона має суворий синтаксис і обов'язкові правила. Однак, ця раціональність абсолютно не співвідноситься з раціональністю запущеного продукту. Усі переживання, що виникають у нас при взаємодії з комп'ютерними іграми, ніяк не співвідносяться з раціональністю комп'ютерної мови, на якій написана певна гра. Зміст віртуальної гри підпорядкований власним законам значно більше, ніж законам мови програмування.

Таким чином, аналізуючи віртуальний час, доходимо до нових характеристик віртуальної реальності, а саме - втрати екзистенціального змісту константної реальності, позараціональності і дискретності по відношенню до константної реальності.

Проаналізувавши проблемний тимчасовий аспект віртуальної реальності, і виявивши її додаткові характеристики, повертаємося до аналізу роботи Хоружого С. С. Одним із прикладів віртуальної реальності у філософа виступають віртуальні частки в фізиці, а це складне і вкрай спірне питання. Почнемо з того, що визначимо поняття з Фізичної енциклопедії: «Віртуальні частки — короткострокові невидимі частки, що виникають в вакуумі при зіткненні або розпаді часток. При зіткненнях та розпаді часток віртуальні частки відіграють роль таких, що переносять взаємодію. Взаємодія і взаємоперетворення часток у квантовій теорії описуються як народження або поглинання вільною часткою віртуальних часток. Так, наприклад, електрон

породжує і поглинає віртуальні фотони» [104]. Існують декілька підходів до віртуальної частки: одні розглядають її лише як зручний конструкт для математичних обчислень, що не має під собою реального сенсу, інші ж розуміються її в якості реального об'єкта. В. С. Готт в книзі «Філософські питання сучасної фізики» піднімає це питання. Противники об'єктивності віртуальних часток, аргументують свою позицію тим, що для них не виконується зв'язок між енергією і імпульсом, віртуальна частка може з'явитися тільки при спрощенні наявного виразу. Навіть недосвідчені факти породили уявлення про віртуальну частку, це поняття було виявлено з математичного апарату квантової фізики, що привело дослідників до висновку про те, що віртуальна частка є уможливлене поняття, пристосоване для математичних обчислень. Крім цього, факт ненааявності для них виганяє дане поняття з фізичної реальності, тому що неспостережувані процеси фізичної реальності мати не можуть.

Прихильники об'єктивності існування віртуальної частки захищають її тим, що це поняття має об'єктивний зміст, що відображає явище природи. До того ж «неможливість спостерігати віртуальні частки в вимірювальних приладах не спростовує їх об'єктивного існування. Можна створювати віртуальні частки, використовувати їх для впливу на інші частки, впливати на них і перетворювати в дійсні частки» [62].

Ставлення до віртуальних часток двояке, для когось вони виступають віртуальними в сенсі С. С. Хоружого, для інших же вони володіють існуванням, а значить, віртуальними, в нашому розумінні, називатися не можуть. Сам опис віртуальної частки ставить під питання її віртуальний характер. З цього визначення можемо заперечувати існування віртуальної частки в класичному сенсі, але не суть. Сутність визначається сукупністю основоположних властивостей об'єкта. Севальніков А. Ю. пише: «З фізичної точки зору поняття сутності для елементарних часток виражається в таких її поняттях як маса, заряд, тобто в тих їх властивостях, які дають можливість їх розрізнення одна від іншої. Віртуальні частки, незважаючи на свій недовтілений стан, володіють

тими чи іншими фізичними параметрами, тобто вони мають сутність. Інша справа, що їх сутність і дає їм саме таке недовтілене існування» [99, с.236].

Виходить, що наявність параметрів робить віртуальну частку не віртуальною, а існуючою. Мало того, що положення віртуальної частки спірне і по-різному трактується, так і в тексті самого Хоружого С. С., який є прихильником віртуальності віртуальної частки, можна визначити критерії, які доводять її існування. Іншим і більш відповідним прикладом виступає психологічна віртуальна реальність, він відрізняє її від усіх інших продуктів свідомості або уяви і описує як особливий образ реальності, створений в свідомості. Необхідною умовою виступає усвідомлення людиною себе приналежною до цієї реальності. Такою може бути комп'ютерна віртуальна реальність, де за допомогою комп'ютерних технологій в психіці людини утворюється своєрідний вид реальності, що не має сутнісних характеристик константної реальності.

А.Ю. Севальніков називає такий образ психотехнічним, де людина сприймає себе такою, що знаходиться в цій реальності і здатна будь-яким способом в ній діяти. У контексті комп'ютерної віртуальної реальності дійсно маємо справу з неарістотелівським дискурсом. Ця реальність може нами сприйматися як існуюча, в якій в той чи інший спосіб орієнтуємося, впливаємо на неї, але в дійсності ніякої сутності вона не володіє. Сутність є буття саме по собі, а не в чомусь іншому. Віртуальна реальність породжується константною реальністю і самодостатнім буттям не володіє. Вона не «існує» (ми ставимо лапки, тому що термін існування в класичному сенсі не може бути вживаним до віртуального, але за відсутністю іншого терміну використовуємо даний) без носія. До речі, кажучи про термінологію, відмовляючись від здійсненності віртуального, воно якимось чином є, а ось терміна для його особливого «існування» у нас немає, що вказує на те, що над філософією досі тяжіє дискурс ентелехії. Нам доводиться використовувати термін, який існує по відношенню до об'єкта, якого в класичному дискурсі немає, адже, наближений до потенції, він знаходиться в сфері іншого. У подальшому аналізі, вживається термін

«існує», але в контексті віртуальної реальності треба розуміти, що це своєрідне «недоіснування». Віртуальність, нагадаємо, неесенціальна, ніколи не володіє завершеністю, це чиста дія без мети, адже мета події є телос, якого віртуальне ніколи не досягає.

Крім усього перерахованого слід додати важливий момент, що стосується віртуальної реальності, і це присутність людини. Людина виступає точкою сходження різних горизонтів буття. Вона ж і постає точкою біфуркації цих онтологічних горизонтів, а буття людини є буття біфуркації. Важливим є наявність у людини Волі. Саме актом воління вона здатна здійснювати одні енергії і події і не здійснювати інші, тобто залишати їх у сфері можливого. У такій онтології, де повністю враховується топіка людини, віртуальна реальність не може виступати в якості автономного роду буття. Таким чином приходимо до чергового обґрунтуванню віртуального як недоріду буття.

Розглянуто підхід Хоружого С. С., і, здавалося б, відзначено всі сильні і слабкі сторони, внесені всі можливі уточнення, але це не зовсім так. Севальніков А. Ю. в статті «Онтологічні аспекти віртуальної реальності» критично підходить до роботи Хоружого С. С. і дає нам новий ґрунт для роздумів. Мислитель для роз'яснення аналізує Арістотеля: «... ентелехія є сутність, яка перебуває в стані здійснення, між ними є істотна відмінність. Ентелехія є те, що вийшло до мети, до кінця, до завершеності. Але стає чимось, що приходить до буття, те, що в ньому ще не відбулось. Це і є сутність... Сутність є визначеність буття без самого буття. Будь-яка річ має свою сутність, але вона не належить тутешнього горизонту, хоча і тут втілюється, здійснюється, існує сама по собі лише в інобутті» [99, с. 240].

Відокремлюючи сутність від ентелехії Севальніков А. Ю. приходить не до тріади буття, а до чотирьохаспектного буття: ο σία — сутність речі; ὁ δυναμις — можливість, потенція; ενεργεια — енергія, дія; εντελεχεια — ентелехія, дійсність. У віртуального об'єкта немає ентелехії, але є сутність. Тоді віртуальні частки відновлюються в ролі віртуальних. Севальніков А. Ю. задається питанням: «... якщо немає ніякої форми, ніякої суті, то що ж тоді

виступає з потенції? Що і як описується в квантовій електродинаміці — якщо немає нічого? Чому ми надаємо якісь характеристики — заряд, масу и т. д.?» [99, с. 240].

Аналізуючи віртуальні частки, Севальніков А. Ю. приходиться до необхідності визнання існування форми, сутності. Сутність виступатиме тією основою, за якою розрізняються віртуальні об'єкти. Однак, що в такому міркуванні відбувається з комп'ютерною віртуальною реальністю, визначеною нами як єдино потрібний нам приклад віртуального у Хоружого С. С., змушені визнати у ній якусь сутність? Зовсім ні, відповідає нам А. Ю. Севальніков. Більше того, через відсутність у віртуальній реальності суті, він називає її віртуальністю в повному розумінні слова. Що ж тоді є віртуальні частки — недовіртуальне? Навіщо вводити нові категорії, щоб надалі оперувати «зовсім-віртуальними» і «не-зовсім-віртуальними» об'єктами? Чи не правильніше було б або залишити все, як було у Хоружого С. С., або затвердити віртуальність за комп'ютерною віртуальною реальністю і поставити під сумнів віртуальність віртуальних часток?

Щоб розібратися з цим питанням, нам потрібно звернутися до текстів самого Аристотеля і поставити всі крапки над «і». Неточність інтерпретації Севальнікова А. Ю. полягає в тому, що він об'єднує поняття суті й сутності. Нам слід для початку розглянути рівні сущого, а потім зупинитися на необхідних нам елементах. Виділяється п'ять рівнів сущого:

1. Сутність. «Сутність предмета — що він є» [36, с. 157];
2. Суть. «Суть буття кожної речі означає те, що ця річ є саме по собі» [36, с. 165];
3. Ентелехія — єдність матеріальної, формальної, діючої та цільової причин;
4. Енергія — актуальна в даний час діяльність;
5. Єдина річ.

У даному переліку відсутня можливість, так як мова йде про суще. Якщо Хоружий С. С. слабо розводив сутність і ентелехію, то Севальніков А. Ю. об'єднує сутність і суть.

У цілому, при прочитанні Аристотеля складно відокремити суть і сутність, через те, що одне часто визначається через інше, як наприклад: «Сутність є суть буття речі» [36, с. 174]. Лосєв А. Ф. зазначає неясність визначень Аристотеля через те, що вони не завжди подібні між собою, але він же і допомагає нам пояснити ці поняття, особливо розуміння суті речі, називаючи її «щойність». Лосєв А. Ф. пише: «Щойність для кожної речі є те, що говорить про неї саму... обдуману, з точки зору глузду... Щойність є таке осмислення речі, в якому вона сама хоча і не міститься, але тим не менш називається ним... щойність – сенс чого є визначення... кожне визначення є сенсом» [86].

У «щойності», таким чином, виражається суть буття речі, а ця «щойність» і є суть. Щоб проникнути в «щойність» речі, звертаємо увагу на те, що кожна річ має певний сенс, що не схожий зі змістом будь-якої іншої речі. Нам необхідно виділити особливості даної речі, розглянути те, чим вона відрізняється від усіх інших, зрозуміти її як таку, як неподільну одиничність, незважаючи на те, що фактично вона має дуже багато різних акциденцій [86]. Чому обираємо суть речі як «щойність» рисою віртуального, а не сутність? Останній термін є більш вузьким і більш відповідним для нашого міркування. Лосєв А. Ф. виділяє у сутності дві сфери: сенс і факт. Область сенсу і є суть речі. Безумовно, кожен факт має сенс, і вони в якійсь мірі тотожні, але їх тотожність не цікавить нас в даній роботі. Важливо те, що сенс здійснюється, в іншому випадку він спочатку був би річчю. Нам і потрібно це здійснення. Як Хоружий С. С. відділив ентелехію від енергії і потенції, так і відокремимо суть від матеріальної речі.

Зрозуміло, Аристотель не передбачає нескінченне здійснення сенсу, яка не досягла втілення в дійсності, але намагаємося вийти за межі дискурсу ентелехії. Для нас суть – це чиста думка. Фактичні або речові якості сенсу

представляють його акциденції. Сам же сенс факту є найсуттєвіше у факті, без чого не могли б його представити. Хоружим С. С. не піднімається питання про те, що якимось чином визначається віртуальне, а для цього нам потрібно відновити його суть, відокремлену в нашому дискурсі від субстанції. Грунтовним є зауваження Севальнікова А. Ю.: «Що є цей об'єкт?».

Підсумовуючи вищевикладене, виділяємо чотири рівні віртуального: 1. Суть; 2. Потенція; 3. Енергія, рух; 4. Віртуальний об'єкт. Так, на нашу думку, виглядають шаблі становлення віртуального. Починаючи аналіз з поглядів С. С. Хоружого, але в своїх міркуваннях ідучи ще далі, продовжуючи розпочату ним відмову від дискурсу ентелехії.

### 1.3. Парадигмальні установки у визначенні онтологічного змісту віртуальної реальності

Зазначені тенденції мають місце бути і говорять про зародження процесів віртуалізації, що набирають активності і охоплюють все більше сфер діяльності людини. Тут не дається оцінка, що відбувається в суспільстві трансформацій, хочемо лише вказати на те, що відбуваються корінні зміни, відмічені філософами, психологами і соціологами, які розгортаються в даний конкретний час, перехід до нового погляду на світ і людину. Постає необхідність заміщення старої парадигми і формування нової віртуальної парадигми.

У посткласичній філософії метафорою «смерть метафізики» підводять ризику під всією метафізичною традицією і відкривають простір для тотальної критики всіх її претензій і преференцій в багатовіковій інтелектуальній історії. Фактично скидають «prima philosophia», з легкої руки А. Родоського пізніше названої метафізикою, в якій бачили єдино вільну науку, належну існувати заради знання і розуміння. Але вона була філософським першопроходьцем, що осмислює цілісний світ, і для цього обрала спекулятивний шлях побудови великих системних концепцій, які, на думку Н. Гартмана, всі звалилися, тільки-но критика злегка торкнулася їх



фундаменту. Це, мабуть, її основна помилка, за якою потягнувся шлейф різних неприйнятних наслідків з сучасної точки зору. Констатація «смерті метафізики» – це і яскраво виражене бажання втратити і забути її в минулому часі, забути її ідеали і тріумфи, і, нарешті, встановити межу, за якою можлива генеалогія постметафізичного життя філософії.

Правда, ці рубежі, виявилось, складно визначити і ось Ж. Дерріда міркує: «Чи померла філософія вчора, після Гегеля, Маркса, Ніцше чи Гайдеггера – чи їй ще тільки належить попрямувати до змісту своєї смерті ... » [70, с. 124]. У цій невизначеності проявляється хитрість метафізики, вона як птах Фенікс постійно відроджується, тим самим заявляючи про своє безсмертя. Акцентуація уваги на даному феномені не випадкова, оскільки від долі метафізики залежить і статус сучасної онтології, традиційно яка визначається як вчення про буття або суще.

У принципі, питання про співвідношення метафізики і онтології не пусте, тому що занадто довгий час вони йшли пліч-о-пліч, спочатку їх предметні області взагалі спеціально не диференціювалися, а навпаки ототожнювалися. І тільки Х. Вольф виділив онтологію в якості самостійного розділу в цілісній структурі метафізики. Її, до певної міри, автономія підтверджувалася тим фактом, що онтологія розглядалася в якості загальної частини метафізики, висновки якої є необхідними на відміну від висновків емпіричних наук. Однак, І. Кант висунув контраргумент вольф'янській позиції на тій підставі, що не можна міркувати про дійсність саму «по собі», без суб'єкта, оскільки предмет пізнання знаходиться не в бутті, а в поняттях і визначеннях і, таким чином, будь-яке прагнення побудувати тільки об'єктивну онтологію є догматичним.

У результаті онтологія, що не приділяла належної уваги суб'єктивності, поступається місцем новій, що гносеологічно зв'язує питання про буття з рішенням проблем пізнання. Але це призводить до розмивання кордонів між вченням про буття і пізнання, а поділ проблем на онтологічні і теоретико-пізнавальні набуває досить умовний характер. У цьому випадку свідомість сприймає себе як особливе суще, об'єктивація якого можлива шляхом пізнання світу.

Подальше розгортання нова традиція отримає в феноменологічному проєкті Е. Гусерля як логічному розвитку кантівського трансценденталізму. Інституалізація теорії пізнання привела до того, що гносеологічні і теоретико-методологічні програми стали визначати лик цього історичного контексту. У результаті, компетенції онтології звужуються, вона з пріоритетного філософського вчення проблеми існування реальності як такої перетворилась в периферійне і мало кому цікаве філософствування. Разом із тим, до онтології доля виявилася більш прихильною, що особливо помітно на тлі посилення критики метафізики, раніше розпочатої І. Кантом, але з ще більшим критичним запалом продовженої Г. Гегелем на користь діалектики як теорії розвитку. Своє завдання він бачив у подоланні розриву між онтологією і теорією пізнання, щоб представити тотожність буття і мислення як діалектичну єдність логіки, онтології і теорії пізнання.

На тлі негативного ставлення до спекулятивної і догматичної метафізики, антропологічних акцентуацій неокласики, лінгвістичного повороту, антипсихологічних настроїв та інших не менш важливих тенденцій поступово починається ренесанс онтології. Становлення нової парадигми онтології пов'язують з роботами Е. Гусерля, М. Гайдеггера, М. Шелера, М. Гартмана, для яких десубстанціалізація метафізики стала «справою честі», тому що відкриває нові дослідницькі простори. Помилка старої онтології, що користувалася установками метафізики, на думку Е. Гусерля, як раз в тому й полягає, що вона, поряд з феноменами свідомості, виявляє якісь трансцендентні речі свідомості, що призводить до подвоєння реальності. Феномени – це те, що виявляє себе в собі самому, а не репрезентує суті, вони не збігаються. Свідомість - не просто найбільш очевидна реальність, але реальність абсолютна, основа будь-якої реальності. У цьому контексті будь-який предмет повинен розумітися тільки як корелят свідомості, сприйняття, сумніви та ін. Онтологія зосередила увагу на сфері тотожного і не включала в свій ареал щось інше нетотожне, обмеживши свої можливості і заклавши доступ до сфері становлення. Таким чином, «трансцендентальне вивчення свідомості – це не вивчення природи і взагалі не

вивчення світу, воно не може навіть припускати таке своїми умовами, тому що за трансцендентальної установки природа і взагалі весь всесвіт принципово ставляться в дужки» [67, с. 111].

І тут спостерігається повернення погляду від трансцендентного до його іманентного кореляту, а феноменологічна редукція забезпечує перехід від онтичного до онтологічного розгляду світу. У Е. Гусерля релятивною, а не безумовною підставою онтології, є ідея інтенціональності, коли предметом стає будь-сущє – матеріальне або ідеальне, на яке вона спрямована. У межах феноменологічної онтології з'ясовуються формальні умови існування процесуальної даності предметів і тих відносин, завдяки яким і в формах яких вони нам дані. Включенням в структури онтології поняття життєвий світ Е. Гусерль показав, що він є інтенціональним горизонтом будь-якої практичної і теоретичної діяльності людей, їх цілепокладання і оцінок. Життєвий світ і є справжня реальність.

У сучасній філософії феноменологія розглядається в якості однієї з провідних онтологічних стратегій. М. Гайдеггер, хоча і не поділяв установки трансценденталізму, але також прагнув подолати умоглядно-спекулятивне філософствування шляхом інтерпретації буття не як чогось предметного, а як буття людського існування на тій підставі, що справжня філософія повинна уникати протистояння суб'єкта і об'єкта, адже вона росте з людського існування, а світ є те, що невіддільне від існування. Суть в тому, що пізнавальне і практичне значення набувають не світ сам по собі або «світ-у-собі», а світ, який має сенс для людини.

У результаті в «фундаментальній онтології» здійснено свій поворот до справжніх реалій буття. Інноваційність екзистенційно-феноменологічних проєктів онтології бачиться в тому, що питання буттєвого характеру висвітлюються з позицій різних горизонтів – Часу (М. Гайдеггер), Ніщо (Ж. П. Сартр), системи «Я - Інший-світ» (М. Мерло-Понті). У цих підходах буття постає як плюральне, різнорідне, що стає, яке неможливо без насильства підвести під деяку єдність і усунути існуючі відмінності всередині

нього. Онтологічна картина ніби перевертається, бо різниця передувала тотожності, як і можливість – дійсності, а людське існування стає джерелом нової постановки питання про буття. Орієнтація посткласичного мислення на інше розуміння тотожного створює умови для онтології становлення, логіці якої доступний диференційований і процесуальний світ.

Нова система онтологічних категорій – «буття-в-світі» (М. Гайдеггер), «буття-в-собі», «буття-для-себе», «буття-для-інших» (Ж.-П. Сартр), «Я-інший-світ», «видиме-невидиме буття» (М. Мерло-Понті), «одиничне множинне буття» (Ж.-Л. Нансі) та ін. – вагомий тому доказ. При радикальний перегляд розумової традиції 150 років тому писав і Н. Гартман, аргументуючи свою позицію тим, що без онтологічного обґрунтування всі філософські установки «провисають». Критичний аналіз онтології як спекулятивної і догматичної програми, апріорний характер якої не вписується в нові реалії, привів його до думки, що її необхідно розвивати індуктивним шляхом, ґрунтуючись на досвіді. При цьому, як стверджував Н. Гартман, задача «критичної онтології» передбачала здійснити аналіз категорій як фундаментальних визначень буття всередині кожного з шарів і розкрити їх взаємозв'язок і співвіднесеність. Тому нова онтологія виходить з тієї презумпції, що і «будова» (те, що зазвичай називають об'єктами) і «процеси» потрібно розглядати не в дихотомії, а як цілісне утворення.

Н. Гартман, на підставі онтологічного закону світового взаємозв'язку, виділяє чотири рівня реального буття: фізично-матеріальний, органічно-живий, душевний, історично-духовний. У цих утвореннях спосіб збереження здійснюється не через субстанціональність, а через внутрішню рівновагу, регулювання або самодіяльне перетворення. Це вже не субстанція, а консистенція, результатом якої є хоча і не вічна, але досить довга тривалість. Її дія тому не міститься в причині, а «виникає заново», відусюди і «нове поняття реальності», пов'язане «з тимчасовістю, процесністю і індивідуальністю» [57, с. 321].

Незважаючи на те, що в гартманівському варіанті онтології іноді вбачають перехідну форму до наукової онтології і оцінюють його позицію як «модернізований аристотелізм», проте свою гідний внесок він зробив у розвиток філософії становлення.

Лінгвістичний поворот, у свою чергу, інспірував епістемологічний антиреалізм, що ставить під сумнів можливість безпосереднього пізнання об'єктів зовнішнього світу в їх сутнісному началі (проблема «коперніканського перевороту» І. Канта), і наполягає на тому, що реальність переломлюється у свідомості. Йдеться про те, що адекватне виявлення структур мислення здійснюється завдяки аналізу структур мови. Ще Л. Вітгенштайн в «Логіко-філософському трактаті» акцентував увагу на тому, що думка – це завжди «осмислена пропозиція», і філософія повинна зосередитися саме на її проясненні, оскільки пропозиція репрезентує модель дійсності, як людина її собі мислить.

Раніше Г. Фреге вважав, що з предмета логіки слід вигнати психологізм, який вносить в неї свої фальш класифікації, адже психології «байдуже, можуть чи ні називатися істинними продукти душевно-психічних процесів, якими вона займається. Те, що істинно, не є, отже, продуктом наших душевно-психічних процесів або активності нашого внутрішнього світу; бо продукт внутрішньої активності однієї особи не є продуктом внутрішньої активності іншого, якими б подібними вони не були» [108, с. 288]. На відміну від неї, підкреслює Г. Фреге, «логіку не цікавлять уявні думки. ... Я називаю думкою сенс стверджувального-розповідного речення. Думками є, наприклад, закони природи, математичні закони, історичні факти; всі вони знаходять своє вираження в ствердно-оповідних пропозиціях» [108, с. 309]. Думка, за Г. Фреге, являє собою щось об'єктивне, особливого роду абстрактний і по природі ідеальний об'єкт, і тільки такі об'єкти можуть бути істинними. Таким чином, думка є носієм істини.

Наведені тут концепції служать своєрідною ілюстрацією тієї філософської динаміки, яка сформувала нову конфігурацію когерентних відносин між онтологією, гносеологією і філософською антропологією, що

створює передумови для трансформації класичної онтології і формування цілого букета регіональних онтологій. Кожна з них зайнята як експлікацією власного категоріального апарату, так і вирішенням конкретних задач у сфері свого аналізу. Специфіка онтологічного знання пов'язана з обґрунтуванням принципів і засад дійсності, що дозволяють виявити її справжню природу, не звертаючись до неї безпосередньо. Таким механізмом є рефлексивний перехід від опису природної реальності з її емпіричними об'єктами до ідеальних об'єктів мислення, робота з якими дозволяє сформулювати загальні питання про існування. Парадигма в онтології залежить від установки свідомості, що дозволяє побачити ту грань, яка відмежовує залежність або дистанціювання від метафізичних припущень, і тим самим визначити з яким типом об'єктів має справу онтологія.

Посткласична онтологія базується на установках свідомості рефлексивного або феноменотехнологічного типу і, природно, мислення відволікається від світу трансцендентних предметів і переключається на себе, на свої статки, завдяки яким є те, що в природній установці називалося світом речей, існуючих «самих по собі». Н. Гартман вважав, що «онтологія починається в якомусь положенні по цей бік змісту метафізичних проблем... Для її способу постановки питань зовсім неважливо, чи існує якась «основа світу», чи володіє воно формою інтелігенції чи ні, чи є будова світу осмисленою, а світовий процес цілеспрямованим. Все це мало змінює в характері суцього як такого. Ці відмінності набувають значення лише при подальшому диференціюванні проблем» [58, с. 143].

У цьому контексті онтологія має право претендувати на статус метафізичної програми по відношенню до власних онтологічних припущень, оскільки будь-яка регіональна парадигма стикається з необхідністю різниці стратегії дослідження, формулювання вихідних принципів при оформленні концептуальної матриці об'єкта вивчення і мови його репрезентації. Легітимація онтології як метафізики в нинішньому її розумінні виправдана через поки неясний статус метафізики в структурі філософського

знання, оскільки в її оновленому варіанті хочуть бачити якесь нове і більш інструментальне знання, яке не обтяжене колишнім досвідом. Зрозуміло, що мова йде про парадигмальний статус онтології, а не про відтворення архітекτονіки класичної метафізики, тим більше, що крім філософської онтології, функціонують і природнича, діалектична, формально-логічна, віртуальна, соціальна і т. д. У кожній з них є свої предметні області і тут важливі ті філософські установки, від яких залежить відповідь на питання: «Що, дійсно, існує?». Адекватність відповіді, її істинність залежать від системи прийнятих критеріїв, основними з яких, мабуть, є наступні: 1) експлікація природи об'єктів і їх типів; 2) визначення способу їх існування; 3) встановлення типу зв'язку між об'єктами. Ці критерії дозволяють визначити, з одного боку, до якого класу віднести той чи інший об'єкт (реальних або ідеальних, конкретних або абстрактних і т.д.); з іншого, - встановити зв'язки між об'єктами (різного роду відносини, механізми взаємодії та ін.).

У цьому випадку категоріальна система спочатку задається як відкрита, релятивна, комплементарна, що описує різного роду відносини, взаємодії і т. п. Протягом ХХ образ онтології, звичайно, змінився, але її референтний статус зберігається і сьогодні, тому що тематизація різних аспектів людського буття і аналіз конкретних форм досвіду – завдання неминущого значення. Це особливо помітно на тлі цифрових технологій, адже вже друге десятиліття обговорюється ситуація (спочатку з пафосом, а сьогодні зі здриганням), що під поняттям «суспільства знання» маскується суспільство інформації та автоматичного машинного інтелекту, якому тепер немає потреби думати і говорити. У онтологічному сенсі – це орієнтація на «безбуттєве, (пост-, над-) свідоме, безглуздо-інструментальне комунікаційне мислення», тому що «виникають люди без свідомості, тобто без почуттів, душі, смислів і цінностей... », їх «майбутній світ – віртуальна реальність, з «тілами без органів» і «без простору» [81, с. 45-47].

У цьому контексті чергова метафора «кінця свідомості» передбачає певні соціально-онтологічні підстави, оскільки віртуалізація соціальних комунікацій

породжує синдром «вислизання соціальності». У цьому контексті вже давно пишуть про розмивання стійких соціальних об'єднань і плинності соціальних структур постіндустріального суспільства. У результаті спостерігають процеси «нової атомізації» і масовізації, що діагностують «смерть соціального» і зникнення соціальності як такої. Фрагментація в особистому та суспільному житті, орієнтація на неповільний успіх за принципом «все і відразу», деградація соціальних комунікацій є додатковими маркерами цього феномена [81, с. 57-59].

Нарешті, не можна не згадати, що віртуалізація призводить до «зникнення реальності» в її об'єктивному природному сенсі, оскільки ті ж комп'ютерні відеоігри жодним чином зі світом природи не пов'язані. Там своя реальність і свої правила її ідентифікації. Цікаво те, що тут реанімується давня метафізична проблема, пов'язана із з'ясуванням питання: на чому ґрунтується природа реальності – на ідеях розуму, або вона існує окремо і незалежно від знання і свідомості? І сьогодні метафізика знаходить способи заявити про себе, тому проблема її смерті занадто перебільшена. Проте, які б трансформації з нею не відбувалися, зрозуміло, що всеосяжна метафізика з її з'ясуванням абсолютного начала всього сущого «наказала довго жити». У сучасній філософії зрушення онтологічної проблематики здійснюється в сторону посибілізма і потенціювання, що розширює простір онтології за рахунок актуалізації маси специфічних об'єктів, але як предметностей регіональних (дисциплінарних) онтологій. Відповідно, парадигмальний статус філософської онтології в чималій мірі пов'язаний з осмисленням характеру взаємовідносин між собою цих різних регіональних онтологій, їх категоріального мови і методології онтологічного пізнання. У зв'язку з цим питання про новий культурно-історичний тип метафізики, адекватний сучасним реаліям, як і раніше, актуальний.



## Висновки до розділу 1

Підводячи підсумок, узагальнимо все вищесказане. Віртуальна реальність в онтологічному сенсі видається особливою реальністю, автономною і інтерактивною. У віртуальній реальності по-іншому сприймаються простір і час, час стає дискретним, але тільки по відношенню до константної реальності. Інакше сприймає себе і сама людина, по-іншому вона бачить власну особистість, змінюється статус її свідомості і волі. На віртуальну реальність людиною не накладаються які-небудь екзистенційні властивості константної реальності, адже перша позбавлена основних характеристик дійсності.

## РОЗДІЛ 2. ХАРАКТЕРИСТИКИ І КОРДОНИ ІГРОВОЇ КУЛЬТУРИ В СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ (НА ПРИКЛАДІ ІГРОВОГО СИМУЛЯТОРУ THE SIMS)

### 2.1. Специфіка гри як життєвого симулятора

THE SIMS — це симулятор життя, де ви керуєте віртуальним персонажем (Сімом), він може завести сім'ю, облаштувати будинок, знайти роботу, влаштувати домашню вечірку і т. д. Гра не має суворої сюжетної лінії, не можна виграти, управляти персонажами можна практично вічно, якщо ви звичайно не вирішите їх позбутися. THE SIMS — це симуляція повсякденної реальності, де потрібно займатися точно такими ж рутинними справами, тому ідею творця гри довго не сприймали всерйоз, кому потрібна віртуальна гра в ляльки, в якій немає ані чаклунства, ані рівня складності, ані сюжету. THE SIMS стала революцією у світі ігор ще й тому, що вона змогла вперше залучити широку жіночу аудиторію.

У THE SIMS є три головні ігрові сценарії — дизайн будинку, створення та управління персонажем. Потім ідуть незліченні доповнення, де віртуальні чоловічки можуть заводити домашніх улюбленців, вступити до університету або чаклувати. Багатьом гравцям було достатньо створити Сіма та його будинок, але творці гри вважали, що головне в грі це управління персонажем, основне завдання задовольнити різноманітні потреби сімів, від базових фізіологічних — харчування, сон - до соціальної – спілкування. Розваги і затишок, чим більше потреб задоволено, тим щасливіший персонаж. Над його головою горять яскраво зелені кристали, якщо показники на низькому рівні кристал стає червоним, Сім перестає реагувати на накази гравця, впадає в істерику і тупає ногами, щоб задовольнити ці потреби. У Сіма має бути джерело доходу, віртуальні чоловічки можуть освоювати різні професії. Сіми як і люди соціальні істоти їм необхідно ходити на вечірки заводити знайомство з сусідами і закохуватися, тобто все майже як у житті, але чому це так затягує?

То що ж лежить в основі такого життєвого симулякру? Людство завжди прагнуло до побудови цілісного філософського образу людини. Філософський підхід до людини передбачає виявлення її сутності, конкретно-історичної детермінації форм її активності, розкриття різних історично існуючих форм її буття. Прояви людської сутності вкрай різноманітні — це воля, розум, праця і спілкування. Людина думає, радіє, страждає, любить і ненавидить, постійно чогось прагне, ставить перед собою нові цілі, завдання та реалізує свій трудовий та творчий потенціал.

Природними елементами предметного поля філософських досліджень є феномени людської діяльності, в тому числі й ігрова діяльність. Діяльність у цьому контексті сприймається як духовна діяльність, що реалізується в інтелектуальному чи художньому творчому зусиллі. Зусилля — це дія, і в грі дія набуває чільне значення, оскільки важливий не стільки результат гри, скільки сам процес або дія гри. Людство у процесі творення культури різними способами використовувало і використовує гру. Воно створювало собі різного роду гри: олімпійські, військові, політичні, театральні тощо. У цьому соціальний зміст феномена гри. Що приховано у грі і чому вона так приваблює? Важливий крок в осмисленні гри як цілісного феномену зробив визначний нідерландський мислитель та історик культури Йоган Гейзінга (1872–1945). У книзі «*Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури*» (1938 р.) він сформулював ігрову концепцію культури, розглянувши гру як культуротворчий чинник, загальний принцип становлення людської культури: справжня культура не може існувати без ігрового змісту, вона «розгортається у грі і як гра» [111, с. 2]. Й. Гейзінга досить переконливо розкрив роль гри у формуванні та розвитку архаїчних культів і міфів, а також у виникненні різних форм життя: мистецтва, науки, юриспруденції, ремесла, підприємництва, політики тощо. У виявленні співвідношення ігрового моменту з іншими чинниками життя суспільства вчений керувався антитезою: гра — нездатність до гри, гра — серйозне. Всебічно вивчивши феномен гри, мислитель виділив її визначальні властивості:

- непримусовий характер гри, що розгортається як вільний вибір;
- гра не є «повсякденним життям», вона не пов'язана з безпосереднім задоволенням потреб і пристрастей;
  - вона «розігрується» у певних межах місця та часу; гра встановлює порядок та неможлива без дотримання певних правил;
  - у грі реалізується не лише прагнення людини до суперництва, а й потреба у відпочинку, розрядці;
  - з грою тісно пов'язане поняття виграшу, тобто своєрідного піднесення у результаті гри [81, с. 3].

Гра — одне з ключових понять сучасної культурології, соціальної психології, філософії культури та філософської антропології. Багато в чому це пов'язано з переосмисленням значення символічних форм життя: мистецтва, сновидінь, фантазій, релігійних уявлень. Дослідження філософів показали, що символічні форми життя — це не просто вторинне відображення чогось уже існуючого, це, навпаки, самостійна дійсність, про що йшлося в першому розділі. Символи — це реальність, у якій народжуються і зазнають змін як соціокультурні явища, так і сама людина. Людина як продукт культурного розвитку і як творець культури. Фактично вже на початку роботи вчений порушує питання про взаємини гри та серйозності. «Змістовність серйозного визначається і вичерпується запереченням гри, — пише Й. Гейзінга. — Серйозне — це не гра, і нічого більше [53, с. 142]. Змістовність гри, навпаки, жодною мірою не описується через поняття несерйозного і не вичерпується. Гра є щось своєрідне. Поняття гри як такої — вищого ладу, ніж поняття серйозного».

Перефразувавши наступну за цим думку автора, можна сказати, що серйозність виключає гру з такою ж серйозністю, з якою легкістю гра включає її, серйозність.

У грі «закладено її власну і навіть священну серйозність», — підкреслює Х.-Г. Гадамер [81, с. 79]. Філософія, і в цьому одне з її завдань, намагається знайти якусь універсальну сферу, навіть якийсь універсальний простір, де

духовна складова людського життя проявляється з найбільшою силою. На думку авторів, такою сферою виступає діяльність. Якщо діяльність — це зіткнення волі суб'єкта і об'єктивності буття, то діяльність ігрова — це зіткнення самих суб'єктів з метою показати себе першим, виграти змагання сили, розуму, енергії і т. д. Це бажання першості проявляється в різних формах. Через систему цінностей, також представлених у культурі через певного роду символіку, здійснюється успадкування історично розвиненої сутності людини. Гра може включатись у цей складний процес як діяльність, задана суспільством. У такому разі в ній відбувається складне поєднання самодетермінант, що йдуть від внутрішньої активності мозку, від фантазії та зовнішніх, заданих через культурні символи соціальних умов буття. [96, с. 445].

Існує безліч способів, якими люди змагаються між собою, вони так само різні, як і речі, за які вони борються. Різні й дії, у яких вони беруть участь. У грі все вирішує сила та спритність, швидкість, інтелектуальність роботи. Люди змагаються у хитрості та спритності, мужності чи витривалості, майстерності чи знанні. Усе це, по суті, є грою, і в цій якості гри лежить вихідна точка для розуміння ролі та місця змагання у культурі. Ці рольові особливості гри і становлять її культуротворчі функції. На початку будь-якого змагання стоїть домовленість про те, щоб гра йшла у межах місця та часу, за певними правилами, у певній формі. При цьому обговорюється, що гра йде поза звичайною течією життя. Адже одна з суттєвих ознак та умов гри - встановлення меж ігрового простору, всередині якого і відбувається дія відповідно до встановлених правил. Гра чітко фіксується у часі. Вона вичерпується сама по собі і поза собою не має власної мети. Її підтримує свідомість радісного відпочинку, уникнення умов повсякденного життя. Гра, в такий спосіб, стає сферою мистецтва. Багато дослідників розглядають гру як протиставлення серйозного та несерйозного. Гра належить до одного з найпривабливіших видів діяльності. Вона дозволяє поєднати приємне з корисним, розширити кругозір, закріпити та поглибити свої знання, розвинути

пам'ять, кмітливість, винахідливість, спостережливість та інші індивідуальні особливості.

Виникнувши в давнину, ще в докласовому родовому суспільстві, гра розвивалася і вбирала в себе різноманіття явищ дійсності [65, с. 3]. Можна говорити про гру як про особливий тип світорозуміння. Найчастіше гру визначають як сукупність певних форм людської діяльності. Невипадково більшість філософів визначають гру як діяльність, що має сенс, знову-таки, у собі і виправдовує своє існування. Антропологічний зміст гри включає у собі навчально-виховні аспекти. Це знайшло своє відображення у педагогічному розумінні гри. Отже, гра — це інституційна діяльність, оскільки вона має організаційні форми, залишкові явища самої гри, у якій закладено екзистенційне начало, особливий підхід до життя, що виявляється у всьому, проте, ні з чим не пов'язаний.

Визначеність і невловимість, чіткість і розмитість, серйозність і гра, раціональне та ірраціональне. Гра як кордон: вона і поділяє, і об'єднує в один і той самий час. Грати означає дотримуватися певного порядку, з одного боку, що перешкоджає реалізації свободи гравця, а з іншого спонукає до неї. Щоб у грі запанував порядок, необхідно відмовитися від повсякденної рутини, уявити вакуум між грою та світом. У грі відбувається тимчасове царювання хаосу і водночас відбувається встановлення нового порядку як самоорганізації (синтетичний підхід до гри).

Насправді, гра — це свого роду втеча із повсякденного життєвого світу, де панують тяжка праця, насильство, приниження та гніт встановлених моральних цінностей. Однак, гра повертає і важливі життєві цінності: працю і любов, владу і справедливість, але лише у своєрідній, відстороненій формі. У міру того як соціалізація особистості ускладнюється, суспільство починає культивувати гру як спосіб формування вільної установки до здійснення складних видів суспільної діяльності, реальне оволодіння якими буде можливе тільки після досягнення особистістю, що розвивається, певної міри зрілості. Вирішальним у цій грі виявляється не змагальність, а моделювання

дійсності [81, с. 446]. Гра — це вихід з-за меж життя у тимчасову сферу діяльності, що має власну спрямованість. Для людини, що грає, властиві особлива налаштованість, почуття задоволення від гри. Це викликано змістом гри, що полягає у особливому поєднанні духовного і тілесного, реального і нереального, тому настільки суттєвий у ній антропологічний момент. Гра здійснюється в межах особливого внутрішнього світу, зв'язок гри та світу передбачає творчу інтерпретацію. Звідси елементи двозначності, суперечливості, і навіть ірраціональності, символізму в ігрових ситуаціях. У грі настає гармонія ірраціонального та раціонального. Гра постає як цікавість, інстинктивне прагнення пізнання, а ці якості важливі для творчості, винахідництва, які, своєю чергою, є основою міфів, ритуалів і науки. Це природна якість для кожної людини. Будь-які відкриття та творча діяльність схожі на гру. Вчений, який робить відкриття, відчуває захоплення, схоже на захоплення і захват граючої дитини.

Слід визнати, що прогрес та культура народжуються саме у грі. Мета того, хто грає не в отриманні практики, а набагато більше, в самому процесі гри. Це радість від дійства. Здатність грати, що проявляється у дитячих забавах і розвагах дорослих, тобто здатність давати волю своїй уяві, не переймаючись результатом, становить саму суть людського досвіду. Грають усі, у тому числі й дорослі. Суспільство стало використовувати гру у виховній практиці, у практиці розвитку ділових навичок людини у дорослому віці. Тренінги, що проводяться в ігровій формі, склали цілу галузь фахівців у галузі бізнесу, політики, зв'язків із громадськістю [81, с. 435].

У гри є мотиви та виграш. Будь-яка установа як соціальний інститут частково схожа на гру. Адже людина бачить світ через соціальні зв'язки і встановлювати ці зв'язки допомагає йому гра. Філософські, культурологічні та педагогічні концепції гри, що виникли у різні періоди розвитку цивілізації, свідчать про те, що вона може служити в освітньому процесі своєрідним творчим кореспондентом, потужним каналом залучення до знань, практичного досвіду, праці, розумової діяльності [90, с. 142]. Для цього потрібний один

обов'язковий елемент духу гри, атмосфера гри. Зрозуміло, що в установі з його офіційною атмосферою досягти цього непросто, але можливо. Таким чином, можна сказати, що все життя - це гра. Гра пронизує всі сфери нашого життя, вона має місце у житті кожної людини незалежно від її віку. Ігрові навички, відпрацьовані з досвідом, часто допомагають нам у житті. Але сприймаючи життя через призму гри, не можна остаточно втратити зв'язок із дійсністю. Хоча феномен гри допомагає формуватися людському в людині і наповнює життя ігровими моментами, в ній, як у грі, не можна, помилившись, почати спочатку.

Девід Чалмерз в одній із своїх лекцій підіймає проблематику віртуальної гри: «Сучасна версія декартівської ідеї ґрунтується на гіпотезі, що ми перебуваємо в комп'ютерній симуляції. Можливо, ми живемо в симульованому світі на зразок описаного в фільмі «Матриця», де є комп'ютер, який керує світом з допомогою вибудовування моделей дерев, машин і будинків, але насправді людський мозок тільки отримує відповідні сигнали: все це нереально. А може, я сам частина симуляції: мій мозок симульований, решта світу симульована, нічого з цього не існує? Багато філософів вважають, що цей приклад із комп'ютерних технологій блискуче ілюструє думку Р. Декарта. Як ви можете знати, що ви не в комп'ютерній симуляції, якщо ви в комп'ютерній симуляції, де ніщо не є реальним? Як ви можете знати хоч щось?» [115].

Ця проблема останнім часом зазвучала голосніше завдяки вкладу філософа Ніка Бострома, який за допомогою статистики оцінював можливість перебування в комп'ютерній симуляції. Ідея виглядає приблизно так. Технології симуляції стають все кращими і кращими.

Тепер у всіх нас є відеоігри з невеликими симульованими світами: *THE SIMS*, *SimCity*, *SimLife*; з часом у нас буде і *SimUniverse*, що дозволяє симулювати цілі всесвіти. З розвитком технологій майже від кожної розвиненої цивілізації очікується, що вона керуватиме симульованими світами з багатьма симульованими істотами. Якщо замислитись про це, то можна помітити, що



на кожну людину в одному з цих всесвітів можна створити сотні симульованих. Згодом симульованих всесвітів буде неймовірно багато, а симульованих людей значно більше, ніж справжніх.

На кожну несимульовану людину будуть тисячі та мільйони симульованих. Тоді постає питання: звідки мені знати, що я не симульований? Це щось на кшталт статистичного доводу. Можливо, варто розглядати як дуже ймовірний варіант, що людство живе у симуляції, чи живемо у симуляції, де щось відбувається не так, і це не дає симуляції розвиватися. У будь-якому випадку це привід для того, щоб сприймати всерйоз ідею, що наш світ — симуляція.

Якщо людина живе в симуляції, це повинно мати досить цікаві наслідки. Наприклад, може виявитися, що ця симуляція була створена кимось. Ймовірно, програмістом із всесвіту рівнем вище. Можливо, цього програміста слід розглядати як Бога нашого світу. У нього може не бути традиційних божественних якостей, він або вона може бути просто підлітком, який зламав комп'ютер і крутить на ньому кілька всесвітів в фоновому режимі. Швидше за все, такий творець може не бути всемогутнім або милосердним, і людина не повинна йому поклонятися, але тим не менш, це може бути хтось, хто в відношенні нашого світу всемогутній, всезнаючий, що тягне цікаві наслідки для теології. У свою чергу, для епістемології та метафізики всі об'єкти, як і раніше, реальні, навіть якщо живемо в симуляції, то це перенаправляє хід думок з приводу проблеми скептицизму в інше русло.

Аналіз гіпотези симуляції лише зміцнює наше знання світу, а не послаблює його. Незалежно від того, чи живе людина в симуляції, чи ми спимо чи обдурені злим генієм, навколо нас все одно є світ, все одно є столи та стільці. Це в якомусь розумінні стратегія, що дозволяє перемогти скептиків і сказати: людина справді знає щось про навколишній світ.

Фундаментально наше розуміння зовнішнього світу – це розуміння його структури, яка може існувати у фізичному світі або в симуляції, як творіння

злого демона або в якомусь іншому вигляді. Людина розуміє структуру світу, математичну чи логічну, і вже в межах цієї структури наш досвід можна створювати у різний спосіб.

Д. Литвінцев в своєму дослідженні соціальної складової життєвого симулятора робить висновок про занадто велику реалогічність гри: «Більшість коментарів геймерів, наведених поза дискурсом The Sims, було б практично неможливо співвіднести саме з комп'ютерною грою — в ході дослідження неодноразово виникало відчуття, що гравці обговорюють свої реально існуючі міські квартири, що характеризує наявність якогось ізоморфізму, взаємопроникнення реального світу і віртуальної гри. Рівень симуляції життя, досягнутий розробниками гри, безумовно, не є межею ані в технічному, ані в соціальному плані, що зумовлює необхідність подальших міждисциплінарних досліджень феномену симуляції як у існуючих, так і майбутніх іграх серії The Sims» [85].

## 2.2. Репрезентація «духу капіталізму» як реалогічного аспекту в грі

Гра THE SIMS — це алюзія на типовий американський стиль життя: приватний будинок з ідеальним садом та басейном — одне з втілень американської мрії, важливого культурного феномену США. THE SIMS є своєрідною пародією на суспільство пізнього капіталізму, його цінності успіх, активну життєву позицію, демократію та культ споживання. Про те, чому з'явився капіталізм і як він змінив суспільство, розповів у своїй знаменитій книжці «Протестантська етика і дух капіталізму» класик соціології Макс Вебер, вчений, що бачив причини появи капіталізму в протестантському розумінні ролі людини. Згідно з ідеями протестантизму людина не пасивна істота, яка повністю залежить від волі Бога, навпаки вона намісник Бога на землі, через неї діє Святий дух, у католицькому та православному християнстві багатство - це скоріше порок, а прагнення до матеріального вважається гріхом. У протестантизмі всі інакше: отримання прибутку це прояви благочестя чесноти

та Божого благословення. М. Вебер вважав, що суспільство розвивається не через зміни економічних умов, як це стверджував К. Маркс, на його думку, духовні причини панують над матеріальними і свідомість визначає буття, а не навпаки [55].

Як казав Мартін Лютер один із батьків протестантської етики, «якщо хтось хоче бути багатим, нехай бере в руки плуг і видобуває від землі», для цього людина має бути вільною. Протестантизм стверджує свободу як найвищу цінність, і гра THE SIMS дає людині можливість відчувати себе творцем. Віл Райт зізнавався, що хотів створити гру сутттю, який стане процес створення, а не результат. Його завжди цікавили емоції та почуття людини, у грі ваше головне завдання зробити персонажа щасливим у капіталістичному значенні цього слова. Так, один дослідник спробував відтворити життя Курта Кобейна і зіткнувся з тим, що гра не дає йому це зробити, його чоловічок ні з ким не спілкувався, не працював, гра всіма можливими способами змушувала гравця повернутися до нормального життя, низька продуктивність та апатія - ось справжні гріхи протестантської етики.

Ми вже вказували на те, що серед жанрів комп'ютерних ігор особливим дискурсом, що імітує тотальну владу, відрізняється гра THE SIMS або так званий «симулятор Бога». Ігри такого роду в народі прозвали «Сімами».

Творцем «Сімів» є дизайнер Віл Райт, якого одне із західних видань включило до сотні «найкреативніших людей в індустрії розваг». Перший симулятор називався SimCity і був невеликим віртуальним містечком, чий зовнішній вигляд, устрій і добробут знаходилися в руках гравця. Це була перша іграшка, що дозволяє повністю контролювати та керувати життям головного персонажа. Під час гри людина стає одночасно і Диктатором і Творцем.

У нових версіях гра надавала необмежені можливості у виборі персональних параметрів героя – починаючи з радикальної зміни іміджу і закінчуючи створенням потомства. Гравці могли не тільки «вирощувати» своїх симів, але будувати їм будинки, заводити сім'ю, планувати відпустку та просувати кар'єрними сходами. Для багатьох гравців гра дала можливість

перетворити свого персонажа на копію чоловіка чи дружини, відчутти себе дизайнером домашнього інтер'єру. З симулятора життя однієї людини гра фактично перетворилася на симулятор життя окремо взятої сім'ї. Сіми, власне, стали проводити віртуальні експерименти над мікросоціумом.

Розробникам гри не знадобилося багато зусиль, щоб її розрекламувати. Випустивши спочатку обмеженим тиражем першу версію THE SIMS, В. Райт зрозумів, що потрапив у яблучко: у ситуації нестабільності та психологічної невпевненості люди прагнуть втекти від проблем у віртуальну реальність і реалізувати в ній свої бажання. Подальші версії ігор розробникам нагадувало саме суспільство. Версія THE SIMS2: бізнес призначення для тих, хто бажає реалізувати себе у сфері підприємництва. Ця гра моделювала будівництво власного бізнесу. Тим же, хто не хоче спантеличуватися виконанням бізнес-плану, а бажає вести богемний та гламурний спосіб життя, розробники запропонували версії «Нічне життя», «Holiday Edition», «Glamour Life», які дають можливість відчутти драйв, розважаючись у клубі або катаючись по нічному місту. Розробники врахували і такі віртуальні можливості, як догляд за домашніми тваринами (THE SIMS2: Домашні улюбленці), навчання в університеті (THE SIMS2: Університет), здобуття різних професій. Ось у яких сферах віртуальний чоловічок може здобути професію: кримінал, військова справа, охорона, кулінарія, наука, спорт, бізнес, медицина, політика, шоу-бізнес, парапсихологія, мистецтво, екологія.

З появою гри THE SIMS2: Пори року додалися такі професії: музикант, юрист, журналіст, учитель, дослідник, ігрова індустрія. А з появою THE SIMS2: Вільний час — ще 5 професій: танці, розваги, розвідка, океанографія, архітектура.

«Сіми» заволоділи мізками мільйонів. У них грають топ-менеджери, бухгалтери, журналісти, політики, домогосподарки, студенти та діти. Створено спільноти та сайти «аматорів THE SIMS». «Симонія» перетворилася на один із варіантів віртуальної залежності. Причому 60% «аматорів Сімів» — це жінки. Саме вони могли безоглядно експериментувати зі своєю зовнішністю,

фліртувати, віртуально народжувати та виховувати дітей. Усе те, про що жінка могла тільки мріяти в реальному житті, виконувалося у грі за невеликих зусиль.

У THE SIMS у кожного персонажа є прагнення, яке визначає його бажання та страхи. Якщо бажання здійснюється, він отримує певну кількість «пунктів успіху», якщо ж відбувається щось, чого Сім боїться, він втрачає пункти успіху. Наприклад, серед бажання — придбання машини, знайомство з іншим Сімом, народження дитини. Приклади страхів — смерть близького, старість, самотність, таргани та ін. Бажання та страхи згодом змінюються, проте страх чи бажання може бути зафіксовано до його виникнення. У Сімів-дітей програмується одне прагнення — дорослішання.

Таким чином, світ THE SIMS — це багатопланова симуляція реального життя капіталістичного суспільства, але з урахуванням ряду умов, повний «симулякр» життя, як означив для нас відмінність від реального Ж. Бодріяр.

2.3. Семіотичне поле гри: нереальна реальність чи реальність віртуального через призму теорії симулякрів Ж. Бодріяра

В ХХ столітті французький філософ Жан Бодріяр поставив питання, а чи дійсно те, що навколо нас є справжня реальність? Чи може все навколо бути симуляцією?

Так, THE SIMS реалізував один із головних страхів сучасної культури, страх опинитися у віртуальному світі, як це сталося у фільмі Матриця. З появою цифрових технологій страх перед реальністю того, що відбувається, тільки посилюється. THE SIMS показує нам, як розкласти людину на базові потреби, цифри та числа, якими можна керувати. Але сьогодні акценти змістилися, тепер філософи частіше говорять не про нереальність реального, а про реальність нереального, віртуальні персонажі стають такими ж повноправними учасниками комунікацій, а людина будує з ними відносини такі ж, як і в реальному світі.

Філософські дослідження феномена гри дозволяють припускати, що гра – це не просто вид діяльності, вона виступає невідповідною частиною соціальної дійсності. Одним із тих, хто демонструє це перед нами, є Ж. Бодріяр, завдяки якому феномен гри, поряд з поняттями симулякра, симуляції та віртуальної реальності, отримав нові вектори осмислення. Крім того, що Жан Бодріяр «заслужив собі титул мага постмодерністської сцени, гуру постмодерну, Діснея сучасної метафізики» [46, с. 69], його слід розмістити серед представників філософії ХХ ст., які розширили онтологічні межі поняття концепції гри в межах суспільно-гуманітарних дисциплін. Гра виступає головним елементом багатьох робіт філософа, відрізняється поліваріативною інтерпретацією; гра тісно переплетена, вбудована в інші концепції автора, що ускладнює можливість її вилучення або відділення від інших філософських концепцій. Також важливо відзначити, що французький філософ не ставив перед собою задачу створення логічно оформленої концепції гри.

У роботі «Суспільство споживання. Його міфи і структура» гра напряму пов'язана зі знаковими потребами, що є важливим елементом знакової реальності. Саме в цій роботі Ж. Бодріяр вводить поняття «соціальна гра», як гри в людських відносинах, які представляють собою: «Гігантську модель «симуляції» взаємин, що не існують. Для неї характерна не прихованість, а функціональна симуляція» [42, с. 208]. Виступаючи з критикою сучасної культури, заявляючи, що ЗМІ, поряд з іншими знаками, в загальній потребі формують спрощену ігрову культуру, Ж. Бодріяр констатує: «Саме ігрова діяльність все більш управляє нашим відношенням до речей, до людей, до культури» [42, с. 149]. Такі ознаки потреби є невідповідною частиною соціальної ігри, у якій користувач, як соціальний гравець, грає власну персоналізацію, «перехід» від одного медіаконтента до іншого.

## Висновки до розділу 2

Заголом, The Sims, здійснила революцію в ігровій індустрії, перетворивши класичний сценарій, де гравець долає різні рівні складності і доходить до умовного “Боса”. Суть гри в самій грі, вона може зайняти 20 хвилин або 20 годин, в залежності від ступеня вашої захопленості, і вперше гравець сам створює свій власний сценарій, він може зосередитись на кар’єрі або, навпаки, на сім’ї, основна цінність світу The Sims це – свобода! Ніяких обмежень, світ у ваших долонях, можна бути ким завгодно, і ніхто не засудить. У цьому проглядається світобачення не тільки творців гри, а і подібно скульптурам Мікеланджело, відображення нашої сучасної дійсності. Сьогодні дня людей головне почуття та враження, міленіали (а це головна аудиторія гри) не відрізняються вмінням будувати плани на майбутнє або заощаджувати кошти, все спрямоване на здобуття моментального враження, це простежується і в сучасних фільмах, серіалах, комп’ютерних іграх, музиці і т. д. Подібно своїм кумирам - Курту Кобейну, Віктору Цюю, Лілу Піпу, Майку Науменко та багатьом іншим - сучасна молодь бажає взяти від життя все і за короткий час.

## РОЗДІЛ 3. ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

### 3.1. Тенденції і форми соціальних трансформацій: як проявляється сучасна воля до влади

Коли людина грає у відеогру, вона вступає з нею в діалог і отримує зворотний зв'язок. У THE SIMS для цього є різні інструменти, шкали потреб, індикатори стану дії самого Сіма. Як можна будувати цю комунікацію? Перший варіант — на відносинах влади, адже саме неконтрольована влада над персонажами приваблює багатьох користувачів. У світі THE SIMS гравець — практично всемогутній Бог, відсутність будь-яких обмежень та безкарність може призводити до насильства.

Яскравим прикладом насильницької природи в людині є перформанс Марини Абрамович [95]. Виглядало це так — художниця розклала перед глядачами кілька десятків предметів і запропонувала їм використовувати будь-які з них для маніпуляцій з її тілом, запевнивши, що всю відповідальність за те, що відбувається, вона бере на себе. У результаті це призвело до причини жорстокості, експеримент художниці продемонстрував як легко людина може забути про пристойність і норми моралі, але треба пам'ятати, що перформанс — це художнє висловлювання.

Однак, останні соціологічні дослідження свідчать про зворотне: в наші дні люди все менше чинять насильства, навіть, якщо знають, що їм за це нічого не буде, цей тренд описав учений і популяризатор науки Стівен Пінкер у книзі «Краще у нас», але ми не можемо заперечувати, що влада може бути дуже привабливою. На прикладі гри достатньо зайти на форум, де гравці обмінюються інструкціями як можна помучити віртуального чоловічка. Наявність чит-кодів в грі на гроші дає можливість відчувати себе нескінченно багатим, а значить, - всемогутнім, але гра влаштована так, що на ці гроші можна, наприклад, побудувати шикарний будинок з красивими інтер'єрами, інших серйозних переваг вони не дають, через це багатство може швидко



набриднути, а використання чит-кодів позбавляє гравця доступу до деяких механік, так влада швидко стає обтяжуючим фактором. Чітка аналогія з чиновниками, які застосовують такий чит-код, але крім своїх палаців більше нічого не можуть, адже їм доводиться приховувати свої доходи.

Вирішення проблемного ландшафту гри саме по собі не забезпечує якісний досвід гри, розробник повинен зробити проблемний ландшафт викликаючим, створивши метафору, що об'єднує сценарії, події, дії та реакції навколо нього, щоб ігровий простір набував реальних значень. Гравець підходить до гри, шукаючи просту метафору, яка допоможе зрозуміти проблему ландшафту, дії, які дозволено виконувати відповідно до набору правил, і наслідки цих дій відповідно до топографії розробки. Тому, зіткнувшись з відносно невідомим ландшафтом гри, гравець намагається будувати ментальну модель того, як він мислить в реальному житті. Це визначає можливості простору і те, як виконувані дії, впливатимуть на розвиток гри.

Простір гри змодельований таким чином, щоб надати гравцю можливість розвивати просту метафору, досліджувати простір, експериментувати з рішеннями і спостерігати за наслідками. Дослідження простору рішення додає деталі до розуму гравця. Оскільки ментальна модель гравця починає нагадувати встановлені правила і простір можливостей, стратегії вдосконалюються. Так, завдяки грі відбувається певне змагання між розробником, що допомагає побудувати ментальну модель у свідомості гравця. Якщо топографія здається невиправданою, оскільки, наприклад, виконання однієї і тієї ж дії за тих самих умов не дає того самого результату, ментальна модель гравця дуже швидко руйнується. В. Райта приваблює розробка ігор, які дозволяють творчість гравця. Його захоплюють ігри, які ставлять гравця в дизайнерську роль, роль розробника, це його владне начало в грі. Створюючи гру, він хоче дати гравцеві інструмент для створення речей разом зі світом, контекстом для творіння, яке реагує на ті речі, і, роблячи це, створює для них сенс і мету.

У Симуляторі гравець виконує роль дизайнера, тому набір рішень має бути якомога ширшим. Коли простір для вирішення дуже великий, це для гравця стає можливістю знайти рішення проблеми, яке ніколи раніше не виникало. Якщо гравець знає, що його рішення є унікальними, він буде більше ними перейматися. Як дизайнер, В. Райт не хоче закріпити однакову ментальну модель у розумі кожного гравця, він пробуджує творче начало з його владними інтенціями та іншими ментальними особливостями. Він вірить, що як дизайнер він повинен бути лише каталізатором для гравців, розробник повинен дуже мало впливати на результат гри.

Контекст для створення гравця включає внутрішню психологічну модель героїв і зовнішні очікування «SimSociety». Як і в реальному житті, рішення і вибір гравець робить про те, чим займається персонаж, врівноважуючи і розглядаючи психологічну модель характеру в контексті очікувань суспільства, в якому живе персонаж. Тоді як зовнішня соціальна модель відносно прихована від гравця, він може лише зробити припущення про те, як елементи суспільства реагуватимуть на персонажів, діючи в певних ситуаціях через їх знайомство з тим, як функціонує сучасне суспільство. Наприклад, один із аспектів суспільної моделі в THE SIMS полягає в тому, що використання землі та електроенергії є послугами, які потребують витрат. Ці витрати представлені у вигляді рахунків, які надходять поштою та товариством, що очікує, що персонажі оплачуватимуть ці рахунки, якщо вони користуються послугами. Якщо персонажі не оплачують ці рахунки, соціальний елемент забезпечує волю суспільства, видаляючи предмет без волі персонажа: будинок, який так само цінний, як і сума грошей, необхідна для проігнорованого законопроєкту.

Таким чином, наративне рішення бути безробітним призводить до того, що персонажу не вистачає грошей. Залишатися в такому стані є неможливим, адже персонаж не здатний підтримувати власні потреби і залишатися безробітним. Коли гроші закінчуються, у персонажів немає можливості задовольнити свої базові потреби, приміром, харчування. Як тільки рахунки перестануть оплачуватися, суспільство видалить з дому цінні речі, включаючи

деякі з найнеобхідніших предметів, необхідних для задоволення потреб персонажів, такі як туалет і душ. Таким чином у сюжеті присутній владний елемент соціуму, чогось вищого за волю персонажа. У такий спосіб вбудовується розуміння моделі, що існування без соціальних вимог неможливе.

Внутрішня психологічна модель героїв також відносно прихована, тому гравець повинен створити власну ментальну модель того, як внутрішня психологічна модель персонажів буде реагувати на різні ситуації і стимули. Очевидно, що гравець має перевагу в тому, що розуміє як це бути людиною. Враховуючи припущення, що внутрішня модель персонажів заснована на відображенні із загального досвіду, гравець може легко зробити велику кількість припущень про те, як герої реагуватимуть на ситуації. Наприклад, досвід показує, що сон у ліжку призведе до більш комфортного відпочинку, який відновить більше енергії, ніж сон на підлозі. Модель внутрішнього характеру погоджується з цим.

Очевидно, що модель внутрішнього характеру є значним спрощенням невеликої частки величезних складнощів людської поведінки. Тому вибір включати певні механізми, що нагадують поведінку людини, які становлять основу моделі внутрішнього характеру, є ознаками набору спостереження за поведінкою людини. Враховуючи те, що внутрішній характер моделі відносно прихований від гравця, неможливо повністю зрозуміти тонкощі моделі. Натомість, представляємо основні аспекти моделі та показуємо основні припущення. Максимум на поверхневому рівні поведінка персонажа регулюється взаємодією двох наборів параметрів, які представляють характер вроджений, незмінну особистість і актуальність характеру, високо мінливий настрій і потреби [21].

Поєднання тенденції діяти в певні способи і поточні потреби персонажа демонструють це. Сімс дотримується точки зору здорового глузду про поведінку людей, що регулюється поєднанням вроджених генетичних ознак і локалізованих обставин. Однак, розрив між реальністю моделювання полягає у відсутності можливості засвоїти уроки попередньої дії. Наприклад, коли

персонаж готує їжу, іноді виникають пожежі. Вони часто дуже травматичні для персонажа: майже будь-які потреби параметра максимізуються, а їх настрої падає до найнижчого рівня. Однак, практично у всіх випадках, коли нова піч купується на заміну старій, персонаж не боїться знову готувати. І в деяких випадках той самий герой призводить до більшої кількості пожеж. Хоча в THE SIMS існує незліченна кількість способів розробки наративів, багато гравців приймають рішення або дотримуватися матеріального способу життя, або асоціального способу життя. Внаслідок цього вибору в якості одного прикладу бачимо тезу, яку неявно стверджує THE SIMS, що людина має психологічну потребу в умовах вибору лише з двох шляхів поведінки: такого, який прийнятний для нього, або того, що заборонений.

Якщо ми звернемося до матеріального способу життя, ми побачимо, що хоча це викликає депресію в героя, будівництво більших будинків і покупка приємніших об'єктів задовольняють потребу персонажа в приємному оточенні. Наявна система винагороди спонукає гравця до матеріального способу життя, незважаючи на тезу, що такого щастя не існує. Гроші набувають аналогу балів, що означає перемогу у грі. Тобто гравець знову працює згідно суспільного наратива: у кого більше грошей, той і виграв. Граючи так, що персонаж має гроші, щоб купити приємніші речі, можна дозволити йому задовольнити власні споживчі бажання, купуючи приємніші речі.

Формування розповіді навколо матеріального способу життя також дозволяє гравцеві діяти в традиційній симуляції: цикл побудови, підтримки, розширення. Коли закінчується місце для розміщення куплених речей, можна збільшити будинок і наповнити його іншими речі. Незважаючи на неявну тезу про те, що низка соціальних взаємодій може сприяти щастю персонажа, побудова стосунків може бути абсолютно стомлюючим для гравця варіантом. Наратив має тенденцію максимізувати щастя. Часто побудова відносин ключова частина гри. Зрозуміло, що однією з цілей дизайну, які впливають із довгострокової гри, є те, що розповідь має також служити розвагою для гравця. Це ключовий приклад, де те, що приносить користь

гравцеві, не обов'язково приносить користь персонажу. Тут відбувається зіткнення особистості віртуальної і реальної, про що говорив Ж. Бодріяр.

Дійсно, іноді будувати відносини просто для того, щоб їх зруйнувати, дуже потужне розважальне заняття для гравця [32]. І хоча фальшива теза про щастя все ще залишається в силі, THE SIMS також стверджує тезу про життя, по суті, визнає, що деякі з найцікавіших частин життя не обов'язково ведуть до найбільшого щастя чи до найповнішого досягнення мети.

Вивчення філософії, яка керує В. Райтом в ігровому дизайні THE SIMS в межах філософії віртуального, взагалі веде нас до дослідження ігрової механіки THE SIMS, яка стверджує різні наявні тези про людську поведінку та життя. Через вивчення розвитку гри можна побачити, що, незважаючи на скромне начало, THE SIMS перетворилася на надзвичайно складний симулятор людей, який дозволяє гравцям досліджувати дизайн наративів, які можуть відображатися самі по собі: персонаж живе або просто служить, щоб розважити їх, і при цьому ж виконує педагогічну функцію — чи виявить гравець свою волю до влади, чи виявить спротив суспільству, чи навпаки, будуючи ідеального персонажа у грі, навчиться конструювати власну реальність.

### 3.2. Філософія турботи як культурне зрушення сучасного суспільства

Криза капіталізму, про яку пишуть багато філософів, соціологів, економістів показала, що в сучасній культурі є гостра потреба не тільки у продуктивності, а й у турботі. Очевидний запит на капіталізм з людським обличчям: цим шляхом пішли так звані північні демократії — Норвегія, Фінляндія. У філософії значення поняття «турбота» набагато ширше ніж у повсякденному уявленні. У філософії Мартіна Гайдеггера «турбота» — це суще людського існування. Справжнє існування людини можливе лише за умови її стурбованості навколишнім світом, вона може висловлюватися у турботі про життя іншого, турботі про загальне благо і обов'язково має бути виражена у діях.

У першу чергу, гравець THE SIMS піклується про персонажа, це його віртуальний вихованець, який не може жити автономно, його потрібно годувати, розважати і вчити, своїми діями людина допомагає розвитку індивідуальності Сіма та його соціалізації. Але є ще один важливий момент — турбота про Сіма — це ще й турбота про себе, гра візуалізувала просту ідею, що незакриті потреби негативно впливають на людину. Може бути так, що наші цифрові аватари живуть у набагато більш зрозумілому та передбачуваному світі, гра дає можливість відчувати себе у безпеці, повернути відчуття контролю.

Популярність THE SIMS — це не просто розваги для школярів, а серйозна частина масової культури, яка говорить про нас набагато більше, ніж ми думаємо. THE SIMS приховують наші бажання, страхи та побоювання, головне у грі — це придумана реальність, у якій гравець розпоряджається цією свободою. А «свобода є онтологічною умовою етики. Але етика є продумана форма, яку приймає свобода» [110, с. 245], - пише М. Фуко, - «... не треба піклування про інших ставити попереду турботи про себе; турбота про себе етично первинна тільки тією мірою, якою ставлення до себе первинно онтологічно» [110, с. 250]. «Якщо ви дбаєте про себе як треба, тобто якщо ви онтологічно знаєте, хто ви такі, тобто, якщо ви знаєте ще й на що ви здатні... нарешті, якщо ви знаєте, що у вас не повинно бути страху смерті — ну що ж! — ось тоді ви не зможете зловживати вашою владою над іншими» [110, с. 251-252]. «Турбота про себе виступає як одна з педагогічних, етичних, і навіть онтологічних умов формування хорошого правителя» [110, с. 259].

Центральна тема цих висловлювань демонструє свою разючу подібність з аналітикою Dasein, оскільки, коли М. Гайдеггер говорить про те, що буття Dasein конституційовано його завжди-моїм характером [112, с.42], він якраз і стверджує, що турбота про себе онтологічно передує турботі про інших. Після виходу його книги це висловлювання було багато разів неправильно витлумачено [2, с. 25], і згодом М. Гайдеггер зробив цілу серію прояснень. Найважливіші з них з'являються у «Метафізичних підставах логіки» (1928) [14], в есе «Про істоту підстави» (1928) [16] й у «Фундаментальних концепціях

метафізики» (1929/30) [15]. Саме змішання онтичного та онтологічного становить основну причину невірною тлумачення висловлювання про *Jemeinigkei*t. Треба розглянути це розуміння, адже практично треба визначити чи турбота про віртуального персонажа — це турбота про іншого, чи, все таки, - конструювання, можливо, саме того онтологічного розуміння самого себе.

Твердження, що *Dasein* у кожному випадку є моїм, є екзистенційно-онтологічним визначенням буття *Dasein* як самості, але не є твердженням, яке протиставляє самість Іншому. Сказати, що *Dasein* існує заради себе, не означає стверджувати етичний егоїзм. Це онтологічне висловлювання про те, що властиво будь-якому *Dasein* як такому.

Що таке *Dasein*, М. Гайдеггер пояснює у своїй роботі «Про істоту підстави»: «Теза: присутність екзистує заради себе, не містить ніякого егоїстично-онтичного переродження на користь сліпого себелюбства конкретно фактичної людини. Її тому не можна спростувати, скажімо, вказівкою на те, що багато людей жертвують собою для інших і взагалі люди екзистують не для себе одних, але в суспільстві. У названій тезі не криється ні соліпсистська ізоляція присутності, ні її егоїстичне звеличення. Натомість вона, звичайно, задає умову можливості того, що людина може поводити «себе» або «егоїстично» або «альтруїстично». Лише оскільки присутність як така визначається через самість, я-самість здатна вступити у відношення до ти-самості. Самостійність є передумовою для можливості Я, яке розмикається завжди тільки в Ти. Ніколи, однак, самість не віднесена до Ти, але — роблячи все це вперше можливим — вона нейтральна до Я-буття і Ти-буття і вже звичайно, скажімо, до «статевої відмінності». Усі суттєві тези онтологічної аналітики присутності у людині беруть це ще заздалегідь у цій нейтральності» [113, с. 112].

Думка М. Гайдеггера полягає у тому, що буття самості *Dasein*, її буття-собою, повинно бути витлумачено як буття «Я». Самостійність (завжди-моє) означає опозиції «Я» versus «ти», але є онтологічною структурою буття, яка

визначає кожне «Я» (як і «ти») у його бутті. Онтологічне визначення «Я», яке передує його онтичним визначенням, а також перевершує будь-яке з них.

Тим не менш, онтологічна нейтральність буття самоті не є порожньою формальністю, в іншому випадку твердження, що Dasein у своєму бутті існує заради себе самого, не відрізнялося б від кантівського трансцендентального суб'єкта — суто формального визначення людини як мети в собі, що має здатність до самовизначення. Хоча твердження М. Гайдеггера про сутність належить до універсального, воно є формальним і абстрактним. Філософ пояснює, що всі висловлювання про сутність є «формальними» тільки в тому сенсі, що вони формально індикативні: «... вони в кожному випадку вказують на конкретність індивідуального Dasein у людській істоті, але ніколи не несуть разом із собою зміст цієї конкретності» [14, с. 429]. У даному випадку «моє» у завжди-моєму або самоті Dasein, безсумнівно, вказує на конкретність кожного окремо взятого Dasein, хоча останнє не зводиться виключно до індивідуації.

Таким чином, самотійність, або завжди моє, повинні бути витлумачені як онтологічне ставлення до себе, яке тотожне буттю самоті. Буття самоті — це присутність тіла, що емпірично не споглядається, але й не є трансцендентальним суб'єктом, що стверджує себе в актах мислення, але не є предметом емпіричного досвіду. Буття самоті як ставлення себе в аналітиці Dasein є онтологічною умовою будь-якої окремої оптичної дії — «... буття ставленням себе, як буття собою, є передумовою, започаткуванням щодо різноманітних можливостей онтичної відповідності собі» [14, с. 244].

Важливо підкреслити, що ставлення до себе не є ставленням нейтрального себе до конкретного себе, але суть ставлення до себе занедбаного, втіленого, чия присутність у світі не виходить від вже існуючого себе, а свідчить лише про відкритість Dasein світу. У твердженні, що Dasein існує заради самого себе, як це пояснює М. Гайдеггер у роботі «Про існування підстави», «заради» артикулює лише те, що Dasein є трансценденцією до світу, який вперше темпоралізує самість, що це саме світ «демонструє себе як те, заради чого існує Dasein. Саме світ володіє фундаментальною характеристикою



цього «заради чого». Як ставитися до заклику дискурсу, до заклику того знання, яке «працює» у цьому дискурсі і є, зрештою, особистою справою індивіда, його ставкою та грою? Ставлення до себе як ставлення до можливості вимагає продумування дуже важливих питань: які інтерпретації мають владу наді мною та керують моїм існуванням у кожний конкретний час? Які можливості щодо себе та інших, відкриті чи закриті, прийняті чи відкинуті? Саме якраз така постановка проблеми повертає нас до філософії гри симулятора. Він постає як запитання для людини: я керую грою чи умови гри мною, влада чи турбота?

Зрештою, питання найважливіше: що це за верховна влада наді мною, яка є цим онтологічним ставленням до себе, ця дивна свобода для себе, яка не є свободою від себе? Онтологічне ставлення до себе не лише є передумовою прислуховування до себе, а й слуханням можливостей, які звертаються до нас і закликають нас у кожному конкретному дискурсі. У зв'язку з цим можна згадати заклик із вступу до «Буття і часу»: «Вище за дійсність стоїть можливість. Усвідомлення феноменології лежить лише у схоплюванні її як можливості» [112, с. 38].

М. Гайдеггер каже, що феноменологія має бути розглянута як розкриття в Dasein, як розуміння власне можливості, яка є не просто можливістю, а й дозволяє-бути-видимим через логос того, що відкриває себе, що є залучене розгортання та розкриття буття як можливості. Як «деструкція» тієї онтології, в якій домінувала філософська теорія, вона може бути представлена як протоетична відповідь на заклик традиції та історії, відповідь, яка сама вже належить історії.

У греко-римському світі турбота про себе як трансформативна практика онтологічного знання себе спочатку етична. Однак, ми не можемо сказати, що етика і є піклування про себе, оскільки онтологічне знання про себе (про свою самість) не є чимось раз і назавжди досяжним. Іншими словами, воно не зводиться до теоретичного знання про себе, яке може бути стійкою основою для етичної практики. Ніхто не може бути етичним, скоріше, етичне існування залишається завданням, яке ніколи і ніким не було досягнуто. Етичний

імператив, сформульований М. Фуко, не є категоричним імперативом, що має основу в універсальному теоретичному логосі, але є історичним імперативом, який формулює етичне існування як завдання, як ставлення до майбутнього: «Дбай про себе». — Про кого? Для чого? Хто чи що це може бути? Саме це є питанням, що може бути розкритим в процесі віртуалізації дійсності.

### 3.3. Вплив віртуальної реальності на масову свідомість

Психоаналітик С. Маккеун в звіті через видання «UNILAD» говорить про те, що відеогра THE SIMS приносить значну користь для здоров'я гравців. Виявляється, після цієї гри гравці стають щасливішими, здоровішими і, говорячи сучасним сленгом, креативнішими. Це може бути пов'язано з концепцією розвитку творчих здібностей, яка називається «психологічна дистанція». THE SIMS можуть дозволити людині уникнути соціальної нормальності, її тиску та хронічних стресів, які настільки поширені в реальному світі, що дозволяють гравцеві створити ідеальну реальність, в якій вона грає головного героя та має повний контроль над результатом. Важливо пам'ятати, що періодичне занурення у свою уяву насправді є дуже позитивною формою ескапізму і вважається важливим для функцій нашого мозку, оскільки воно може розширити наші творчі здібності. Це дозволяє гравцеві проявити частину своєї особистості, про яку, може, не дізналися, якби не грали. Свідомість дуже легко адаптується і дозволяє відкриватися для різних парадигм реальності щоразу, коли фокусуємося на альтернативних версіях життя за допомогою думок. За допомогою ігор-симуляторів життя, таких як THE SIMS, можна покращити внутрішній досвід.

Психологічна дистанція — це термін, що використовується для опису сфабрикованого стану розуму, який навіть трохи змінює погляд людини на простір та/або час. Але як швидкий приклад дослідники виявили, що проста вказівка комусь уявити себе за тисячі миль під час роздумів про творчу проблему підвищує якість і кількість творчих ідей, пов'язаних із цією

проблемою. Це також працює з часом — уявлення себе в майбутньому, що розмірковує про проблему, збільшує творчий потенціал. А тепер повернемося до THE SIMS. Ця гра дає майже справжню втечу з життя, яка буквально створює психологічну дистанцію від усього. Коли гравець грає у гру, він повинен вірити, що реальні проблеми дня, його невирішені можливості та інші проблеми, які потребують творчого мислення, все ще просочуються. Але тепер, граючи у гру, ці проблеми вирішуються за рахунок психологічної дистанції гравця від реальності. Складні мережі, що оточують ігри, показують згладжування відмінностей між актором і об'єктом, фактичним і віртуальним, споживачем і виробником, творцем і створеним.

Віртуальні об'єкти транслують конкуруючі можливості. Сімки стають метафоричними топографами, де розгортаються товарні баталії. Гравці створюють і поширюють побудовані об'єкти в SIMS, але, як припускають деякі дослідники, вони одночасно формуються цими предметами через їх залучення до більшої мережі споживання та виробництва. Взятий в ізоляції, кожен компонент цієї системи обмежений. І все-таки, з цих елементів з'являється порядок, або іншими словами - спеціалізовані компоненти створюють неспеціалізований інтелект [8, с. 93-94]. Тож, будучи частинами — люди чи об'єкти, реальні чи віртуальні — вони утворюють ціле розумне, що проєктує творчі здібності гравця та, можливо, навіть продукує його.

Цей сценарій проблематизує те, де відбувається пізнання, як воно генерується і хто головний актор. Це питання водночас порушує ідентичність і природу Я, про яку писав М. Гайдеггер. Звільнення людей з їхньої позиції свідомих акторів і прирівнювання їх до речей — це дещо суперечлива пропозиція. Дехто стверджує, що «найголовніша інформація про себе, як про людську істоту, про те, що ти є людина, має традиційно бути донесено до нас за допомогою артефактів» [31, с. 92].

Ритор Кеннет Берк стверджує «колективне одкровення», яке відбулося на ранніх стадіях людського життя, історія, яка «включає прагматичне визнання відмінності між людьми та речами» [3, с. 53]. Дослідник наполягає, що

розрізняти їх — це спільна людська риса, свідомо обрані «дії» людей і бездумні «рухи» об'єктів [3, с. 53].

Тим не менш, він вправно обходить метафізичну дилему щодо того, чи є люди насправді просто рухомими об'єктами. Він допускає, що «різниця між речами, що рухаються, і людьми, які діють, — це лише ілюзія», але наша віра в те, що ми більше, ніж об'єкти в русі, функціонує як істина, незалежно від її правдивості [3, с. 53]. Ця відмінність є надзвичайно важливою, оскільки показує, що відокремлення людини від об'єктів залежить від умовної орієнтації на сприйнятті, а не від апіорного розрізнення. Можливо, якраз наявність віртуального буття і дає нам таке розрізнення, де персонаж — річ, хоч і рухома і наявна, але гравець — ні.

У своїй книзі «Розум, Я і суспільство» філософ-прагматик Джордж Герберт Мід стверджує, що об'єкти та інші люди, зовнішні по відношенню до себе, функціонують ідентично: «Це є неживі предмети, як і інші людські організми, можуть утворювати частини узагальнені й організовані — повністю соціалізовані — інший для будь-якої людини індивід, оскільки він реагує на такі об'єкти соціально» [27, с. 154]. Учений тут поляризує існування, як і більшість постмодерністів, на два табори: «я» та «інший». Компоненти іншого, чи то людина, чи об'єкт, еквівалентні у своїй диференціації від себе. Таким чином, хоча унікальне «я» залишається недоторканим, зовнішні відмінності між людьми та предметами розчиняються, як це відбувається при взаємодії з симулятором життя. Хоча Дж. Мід зберігає святість Я як герметичної сутності, пізніші автори, що працювали в постмодерністському середовищі, розглядають ідентичність як складову конструкцію.

Річард Докінз інвертує ієрархію «я» так, що вона стає побічним продуктом її складової біологічної частини. Мислитель стверджує, що замість того, щоб люди використовували гени, щоб створити більше людей, гени організуються в людей, щоб створити більше генів. По суті, люди стають транспортними засобами для більш ефективного відтворення генів. Геном Метта Рідлі чітко підтримує цю точку зору, зображуючи людей як

складні системи, подібні до бджолиних вуликів: відносини між клітинами тіла дійсно дуже схожі на відносини між відносинами бджоли у вулику: «Предки ваших клітин колись були окремими сутностями і їхнє еволюційне «рішення» співпрацювати приблизно 600 мільйонів років тому майже точно еквівалентно такому ж рішення, прийнятому, можливо, через 50 мільйонів років соціальними комахами, співпрацювати на рівні тіла» [30, с. 232].

Ці зображення кидають виклик єдності Я, позиціонуючи її не як єдину сутність, а як особливу агрегацію, отриману від колонії, пов'язаної взаємним інтересом. Що це як не конструювання дійсності в симуляторі, де виникає особлива агрегація я-персонаж. Якщо відмінності між людиною та об'єктом пористі, то ідентичність є конгломератом, а не сингулярністю. Ця точка зору не поступається простому матеріалізму; визнає життєво важливу роль речей у становленні себе.

Таке підтвердження є у інтерв'ю з гравцями, де 62-річна бабуся, говорячи про предмети в її будинку, використовуючи «добре підібрані слова», стверджує, що вони «представляють мою остаточну складову ідентичність». Якись предмети вважає своїм заповітним володінням, що «якби у мене їх не було, я, мабуть, не була би тією ж людиною. Вони начебто сформували мою особистість». Додатковий інтерв'юваний стверджує, що «... він складається з різних речей. Вони є частиною мене в тій мірі, якою вони є особистими». Усі ці люди, свідомо чи ні, визнають їхню глибину включення в мережу товарів і віртуальних речей і те, як це формує їх ідентичність [10].

Твердження цих людей про повсякденні предмети співпадають із висловлюваннями Едвіна Гатчінса, аргументованому у *Cognition in the Wild* (1996), про те, що люди та об'єкти функціонують взаємно [13].

Саме до цієї співзалежності приводить твердження, що пізнання найкраще розуміти як сутність, розподілену між людьми та не-частинами людини, що знаходяться в навколишньому середовищі. Помилково розташовувати думки та ідентичність виключно в людському мозку, оскільки ці поняття виникають у результаті взаємодії більшого світу речей та речей

віртуального світу. Існує думка про «розширений розум», який є ефемерною сутністю, що виникає внаслідок взаємодії нашої власної біологічної сутності з фізичним світом [1]. За такого підходу розум «дірявий» і «безсоромно» змішується з навколишнім середовищем.

Кетрін Гейлз описує свої погляди на себе як системні, тобто дії, які визначають людство «розподілене в середовищі, в якому люди рухаються та працюють», і «виконуються різними акторами, лише деякі з яких є людьми» [4, с. 302-03]. Усі ці суперечки є формалізації чогось просто і глибоко інкапсульованого: «Усі мої особливі речі змушують мене відчувати, що я частина світу» [2, с. 193]. Люди не можуть функціонувати, насправді, не можуть існувати в ізоляції. Щоб викликати поняття людства треба посилатися на об'єкт невідривно від його заплутування в більшій матеріальній мережі.

Цей погляд на себе, як на аспект його фізичного середовища сягає корінням ще 5 століття до н.е., як це видно з мнемонічних систем Симоніда та пізніше Цицерона. Обидва рекомендують пов'язувати спогади з об'єктами фізичного світу. Вони визнають, що відмінна характеристика людства — це часткове вивантаження пізнання в навколишнє середовище.

Ця точка зору чітко проявляється в обговореннях В. Райта про ігри THE SIMS. Творець гри описує гравця і віртуальний світ, що функціонує в системі «паралельної обробки» [29]. В. Райт пояснює, що «Є певні речі, які ми просто не можемо змоделювати на комп'ютері, натомість люди можуть дуже добре їх змоделювати у своїх головах. Тому ми просто беремо цю участь симуляції та завантажуюмо її з комп'ютера в голову гравця» [29]. В одному з інтерв'ю В. Райт описує цю ситуацію як використання «уяви» гравця як співпроцесор» [22]. Такі симбіотичні стосунки є яскравим прикладом визначення людей як природних кіборгів, «не в просто поверхневому сенсі поєднання плоті та дроту, але в більш глибокому сенсі буття людини-технології як симбіотів: системи мислення та міркувань, розуму і «я», в яких поширені біологічний мозок і небіологічні схеми» [4].

Ігри THE SIMS розмивають відмінності між людиною і машиною, реальним і віртуальним. Ігри підтверджують твердження, що «не зрозуміло, де провести межу між розумом і матерією, собою та іншими, людиною і машиною. Розум поширюється по всьому світу» [1]. За авторськими роботами тріщить уявлення про розподілене я. Ця концепція вимагає переосмислення герметичного мислення суб'єкта, освяченого ще Р. Декартом. Мабуть, найбільш важливим наслідком розгляду себе як розподіленої сутності є те, що воно розчиняє автономію. Такі класифікації, як «людина» та «об'єкт», стають не дискретними категоріями, а корисними неправильними назвами: термінологічні уявлення неоднозначно визначених зв'язків, де впливи змішуються, це «перетин відносин, зв'язаних у вузлах» [2, с. 211].

Корисність цієї точки зору в світі, який все більше і більше стає віртуалізованим та мережевим, очевидна. Це дозволяє нам боротися з нечіткими відмінностями між людиною і об'єктами. Існує думка про розподілений, виникаючий погляд на себе: «Бачити сутності, що виходять із специфічних видів взаємодії дозволяють їм потрапити в поле зору не як статичні об'єкти, попередньо закодовані, а скоріше як видимі результати динамічного постійного потоку» [3, с. 298]. Розподілене я, сутність, що постійно виходить із складних взаємодій в навколишньому середовищі, допомагає нам продуктивно інтерпретувати дивні збіги між людьми і речами в реальних і віртуальних світах. «У вузлі мереж, які є нескінченно складними, я є втіленням всесвітніх мереж» [1, с. 232].

Всюдисутність стільникового зв'язку, миттєвий обмін повідомленнями, мобільні обчислювальні пристрої, інформація та розваги на вимогу перетворюють цю ідею з гіперболи на спостереження здорового глузду. Тейлорова метафора Інтернету належним чином децентрує ієрархію, яка може виникнути, коли відбувається перегляд сутностей у такому типі фрактальних чи мікро/макрокосмічних відносин. Тобто, так можна розглядати орієнтацію як зміщення неподільної складової, «простого рушія», як від людини до гена, але залишаючи істотну структуру зверху вниз компонентів цілих та

неушкоджених. Так само можна було б справедливо запитати про ігри: чи є вони чимось таким, що складається з конкуруючих доступностей об'єктів, що складає об'єкти? Найбільш доречною відповідь полягає в тому, що об'єкти самі складаються з інших об'єктів в кругове/взаємне, а не ієрархічне співвідношення. Кожен вузол у мережі є як частина, так і ціле, і складене, і конституююче. Сутності лише визначені через їхні стосунки з іншими сутностями в системі, або «Кожен з'являється в іншому і через іншого, і тому жодне не може бути зведено до іншого» [1].

Немає первинного двигуна, немає неподільного атома, сутність і мережа взаємно визначають один іншого. Децентрована мережа, а не новий цифровий Великий ланцюг буття, узаконює поширене самостійно.

Тож, насправді є гравці, які перехресно запливають свою креативність один одного, але це прозоро опосередковується комп'ютером. Вони навіть не знають, чи комп'ютер це придумав, чи якийсь інший гравець. Вони просто знають, що гра робить щось інше сьогодні, ніж учора [24].

Таким чином в іграх THE SIMS ідентифікується конкретна модель розподіленого самофункціонування, яка усуває відмінності між людиною і предметом, реальним і віртуальним. Ці відмінності стають корисними, але випадковими конструкціями, які ідентифікують неоднозначно визначені вузли, де відбуваються взаємодії. Це сплющення різниці, що представляє себе як сутність, яка і конструюється, і конструює. Ця модель ні знецінює важливість людства і не усуває свободу волі. «Децентрований суб'єкт не призводить до розпорошення агентства, але призводить до вузлової суб'єктивності, у якій я та інші нерозривно пов'язані разом» [13]. Розподілена модель себе прагне бути продуктивним уявленням складних відносин між «Я» та об'єктами, які все більш актуальні в постмодерному цифровому середовищі.

Позиція цієї роботи, в такому випадку, полягає в тому, що жодна модель не може претендувати на більшу міру об'єктивної істини, ніж будь-яка інша; тим не менш, різні моделі по-різному, відповідають конкретним історичним і культурним контекстам. Як видно в проявах, включаючи THE



SIMS, перегляд себе в якості умовної сутності, розподілена серед широкої мережі реальних і віртуальних об'єктів, є все більш помітною перспективою в масовій свідомості. «Так само, як метафори годинників епохи Просвітництва, або діалектична логіка дев'ятнадцятого століття, світогляд, що виник, належить до цього моменту часу, формуючи наші звички мислення та забарвлюючи наше сприйняття світу» [3, с. 66]. Розповсюдження та перекриття залучають сучасний дух часу, таким чином, в якому Декартової автономії немає. Отже, справжня цінність ігор THE SIMS полягає в тому, що вони точно моделюють цифрових людей. Складна система, навколишній ландшафт гри, що заплутує мережевих гравців, віртуальні об'єкти та люди, реальні та штучні валюти, є мікрокосмом, фрактальним компонентом оцифрованої, товарної, мережевої культури, яка його породила.

#### 3.4. Трансформація свідомості у віртуальному середовищі: від мережевої до віртуальної особистості

Вивчення сучасної повсякденності, яка існує в епоху цифрової культури, вимагає, таким чином, теоретичного уточнення дослідницьких підходів, розроблених ще в доцифрову епоху. Незважаючи на те, що в сучасній гуманітаристиці вироблені дослідні підходи, що дозволяють аналізувати найрізноманітніший соціальний, культурний та антропологічний досвід, проблематика повсякденності, пов'язана з розвитком цифрових медіакомунікацій та інтернет-технологій, посідає незаслужено скромне місце. Тоді як у новій ситуації розширення звичних меж повсякденності важливо розуміти, які відмінності у вивченні концепту повсякденності в цифрову та доцифрову епоху, як «працювати» з повсякденністю зараз, які є способи гуманітарного спостереження за онлайн повсякденністю.

Значним підходом, для сучасного трактування повсякденності, що включено в структуру симуляції гри, є соціологічна теорія А. Шюца, який висунув ключову для соціального знання тезу про множинність реальностей, у

якій перебуває людина [117, с. 281]. За дослідником, повсякденність, будучи однією з кінцевих областей значень, визначається як «верховна реальність», у ряді інших світів наукової теорії, гри, фантазії, мистецтва, сновидінь, і вона пов'язана з діяльною природою людини та її особистісною залученістю до світу соціальної дії та комунікації. У «множинні реальності» А. Шюца кожен зі світів замкнений і має свою суверенність, але у повсякденність людина занурена повністю, на відміну від інших «кінцевих областей значень», де вона бере участь частково.

Як було зазначено раніше, у межах соціальної феноменології відбулася суверенізація повсякденності як особливого світу, що не зводиться до інших світів. Віртуальна ж реальність визначається своїм двозмістовним впливом: вона конструюється під впливом повсякденності, і, тим не менш, сама конструює ту ж повсякденність, фізичний, звичний світ гравця. Розуміючи, що людські мотиви складні та заплутані та їх практично неможливо аналізувати, А. Шюц, наслідуючи Е. Гуссерля, формулює «загальну тезу про взаємозамінність перспектив», згідно з якою взаємодія та розуміння людьми один одного базується на припущенні, що мої партнери з комунікації бачать світ так само, як і я сам.

Отже, повсякденність тут розуміється як загальний, інтерсуб'єктивно типізований світ соціальної дії та комунікації, де маємо справу зі звичними формами, типами взаємодій (типові ситуації, мотиви тощо), які є репертуаром культурних моделей, що використовуються індивідами в практичній діяльності, і так само використовуються гравцем у віртуальній реальності. Однак, важливо зазначити, що для сучасної культури теза А. Шюца «про взаємозамінність перспектив» має низку обмежень і вимагає конкретизації та уточнення, обов'язкового співвіднесення з реаліями сучасного суспільства. Ця теза не заперечує наявність індивідуальних відмінностей у сприйнятті світу, унікальності біографічного досвіду, проте підкреслює, що повсякденні взаємодії можливі лише тоді, коли діючі індивіди набувають рис соціальності – універсальності та безособовості.

Однак, розвиток сучасності складається з суперечливих практик суспільства, що швидко змінюється, тому і повсякденний світ людини зі зростанням мобільності та соціальної невизначеності перестав бути стійким та стабільним [116, с. 282]. Нові характеристики сучасності змушують звернути увагу на різні, відмінні один від одного, «локуси» повсякденності (міська/сільська, радянська/пострадянська, офлайнова/онлайнова, приватна/публічна тощо), на множинність та варіативність сценаріїв взаємодії, плюральність норм та цінностей, які можуть суперечливо співіснувати, одночасно доповнюючи один одного. У текучому та мобільному просторі комунікацій, де одна реальність «набігає» на іншу, де одночасно співіснують різні соціальні групи та спільноти, для яких актуальні принципово відмінні правила та цінності, швидше, можна говорити про фрагментарну, «клаптикову» повсякденність.

Крім того, не можна не відзначити, парадокс повсякденної взаємодії людей полягає в тому, що типове не виключає ситуацію «віч-на-віч», в яку партнери з комунікації можуть бути залучені не тільки функціонально, а й сутнісно. Тому, якщо розглядати повсякденність як процес, де відбувається формування та організація людини та суспільства, не слід її зводити до вже готових зразків та раніше знайомих сценаріїв взаємодії з іншими людьми, до якогось відомого набору властивостей певного типу. У сучасній ситуації повсякденність як сфера рутинного і типового, водночас стає «місцем утворення сенсу, відкриття правил» [52, с. 47], саме тут відбувається перетин традиції та інновації, констант і відхилень від них.

Визнання плинної та багатовимірної природи соціального життя змушує переглянути центральну тезу феноменології повсякденності про «множинність світів» як «замкнених» і «кінцевих» областей сенсу, тепер сама «верховна реальність» починає розглядатися як складно структурований світ, який перестав бути єдиним. У новій перспективі дослідження повсякденність виявляє свій складний і суперечливий зміст, що не зводиться до існуючих раніше універсальних форм рутинної взаємодії людей, навіть повсякденність

стає гетерогенною реальністю, місцем перетину різних життєвих світів, де кордон світів більше не замкнутий. Змінився ефект «присутності» людини у світі, її одночасна приналежність відразу двом світам — реальному (офлайновому) і цифровому (онлайновому), що означає не тільки повсякденне проживання в них, а й ціннісно-смісловий перехід зовнішнього у внутрішнє, індивідуального у масове, приватного у публічне. При цьому специфіка цифрового середовища починає набувати ознак самостійної реальності, що впливає на види людської діяльності та практики повсякденності в офлайновому середовищі, як вже було визначено раніше.

Аналіз «повсякденних способів діяння» або практик взаємодії є важливим для дослідження концепту повсякденності. Значимість поняття «практика» важко переоцінити для культурологічних досліджень сучасного повсякденного життя, оскільки звернення до багатьох конкретних приватних практик дозволяє їх вивести із зони непомічених і тому нерелфлексованих дій. Повсякденність представляє не стільки реалізацію норм і вимушеного підпорядкування правилам і схемам, скільки імпровізацію, «хитрощі», «браконьєрство», «процедури повсякденної винахідливості» тих, кого «зазвичай вважають приреченими на пасивність». Слід зазначити, що інтерес дослідника переміщається від «пасивної нерухомої фігури» індивіда до актора, здатного до повсякденної анонімної творчості, що проявляється у буденних актах споживання, облаштування побуту чи освоєння міського простору, і саме у віртуальній грі.

Акторна позиція, поширена на вивчення стратегій і тактик повсякденних дій, також вимагає розширення аналізу. У цифровій сучасності слід враховувати, що практики повсякденності постійно оновлюються та множаться в принципово іншому просторі — просторі інтернету, саме тут формуються нове інтерактивне середовище, нові комунікативні смисли та способи взаємодії. На зміну лінійному принципу традиційних медіакомунікацій прийшов новий нелінійний, тобто віяловий (рандомний) доступ інтернету, що дозволяє в онлайн-режимі бути пов'язаним одночасно з багатьма іншими користувачами.

Відбувається злиття особистості реальної та віртуальної, онтологія Я виходить за межі навіть постмодерної феноменології. За допомогою цифрових зображень користувачі в соціальних мережах не просто діляться контентом, а й стають акторами, маркуючи різні сценарії уявлення себе у повсякденному житті, вони роблять те, що відповідає своєму та чужому інтересу.

Так, з появою соціальних мереж та блогінгу формуються зовсім інші, такі, що не мали раніше прецедентів, культурні практики просьюмеризму, які характерні для людини активної, яка самостійно облаштовує середовище свого проживання, приймає економічні рішення, залучена у виробництво культурних продуктів та смислів. Очевидно, що в цифровому середовищі формуються нові культурні практики та новий суб'єкт, який здатний самостійно «відбудувати» свої звички та правила, навчатися, набувати нових професійних навичок та вмінь, формувати своє коло спілкування, створювати нові форми висловлювання. Подібного роду практики донедавна було складно уявити, оскільки вони були закріплені за певними елітами, але тепер можна говорити про демократизацію культурного та соціального виробництва, де кожен користувач - і споживач, і актор. Тут важливо відзначити ще одну важливу характеристику сучасних повсякденних практик, що належать до тактичного типу (купувати, готувати, писати, подорожувати, працювати), вони перестали бути анонімними, оскільки отримали можливість бути показаними різними медіа, в тому числі і новими, мережевими, перетворюючи будь-яку рутинну дію з непроникної на очевидну для інших.

Віртуальний простір розглядається як окремий від фізичного простору в архітектурному (структурному) сенсі, але ці два світи співіснують у взаємозалежних відносинах. Актор/користувач/спостерігач може відчувати присутність в обох - фізичному і віртуальному просторі - одночасно, через простір взаємодії, тобто цей актор взаємодіє у фізично-віртуальному просторі через втілену взаємодію.

Віртуальний простір змінює те, як ми живемо нашим повсякденним життям, як суспільство, і як особи. Ми можемо бути присутніми у віртуальних

світах і мати доступ до віртуальних установ і робочих місць. Завдяки технології віртуальної реальності, доповненої реальності та Mixed Reality ми отримуємо новий досвід та отримуємо нові знання. Новий гібрид — віртуальні простори з новими можливостями взаємодії. Більшість досліджень і розвиток віртуальної реальності полягав у використанні її як способу імітації фізичної реальності. І все ж віртуальність – це засіб, який має потенціал вийти далеко за межі всього цього, що було відоме раніше з точки зору виходу за межі фізичної реальності, шляхом трансформації нашого відчуття місця та шляхом неінвазивних змін відчуття власного тіла. Іншими словами, віртуальна реальність зрідка розглядається як засіб сам по собі, як щось, що може створювати нові форми досвіду, а скоріше як засоби моделювання існуючого досвіду [2, 19].

Ключовим аспектом присутності у віртуальному просторі є різниця між переглядом і акторством. Одна з фундаментальних концепцій віртуального як реалістичного моделювання фізичного середовища, полягає в тому, що користувач розуміється як глядач, який отримує доступ до віртуального світу через камеру (точку зору) у віртуальній моделі. Тут присутність вимірюється через ступінь занурення у віртуальне середовище реалізмом, частотою кадрів і роздільною здатністю екрана. Це занурення створює «ілюзію місця». Присутність можна порушити непослідовністю у поведінці та вчинках. Тому високий ступінь присутності також вимагає виконання «ілюзії правдоподібності», що і досягається за допомогою симулятора. Це не означає, що віртуальний простір має бути реалістичним, але досить узгодженим щодо укладених угод між актором і космосом. Віртуальний простір стає місцем життя людини через когнітивні процеси навігації та ідентифікації.

Віртуальний простір як система завжди потенційний і не існує автономно. Він побудований на основі семантичних/семіотичних/естетичних умов, де користувач має можливість змінити або вибрати «правила гри», які керують простором. Розуміння віртуальних просторів з ендоестетичної точки зору дозволяє створення віртуальних просторів і реальностей як систем або модельних світів. Воно підтримує гнучкість систем, що залежать від

спостерігача, і інтеграцію внутрішніх спостерігачів у віртуальну систему, яку можна спостерігати із зовнішньої точки зору.

Наприклад, умова ендоестетики віртуального простору стосується неоднозначної реальності, де як внутрішні, так і зовнішні учасники знаходяться всередині віртуального простору, в якому вони обмінюються повідомленнями з метою створення нових комунікаційних структур, як стають складовими елементами імітованого світу. Ендоестетика віртуального простору залежить від відносності світу, що залежить від спостерігача, і можливостей, що призводить до посилення на внутрішніх спостерігачів, до світу як інтерфейсу та до відносини між фізичним і віртуальним просторами.

Феномен телеприсутності і спільної присутності, коли взаємодіючи, фізично розташовані в різних місцях, збираються разом як телеприсутні мешканці того самого віртуального простору, створюють смислові та естетичні унікальні умови для віртуального простору. Також відкриваються альтернативні біологічно-віртуальні інтерфейси, підвищуючи взаємодію з природними процесами в організмі, такими як рух очей і дихання. Ця втілена взаємодія розгортає самосприйняття спостерігача через самоконтроль діяльності організму, створюючи у інтерактора враження участі в природному віртуальному просторі. Ця інтеграція тіла і простору створює нові умови для семантики та естетики віртуального простору.

Однією з головних складових комплексних трансформацій сучасного світу є розвиток та впровадження у практику повсякденності нових інформаційних технологій. В умовах сучасності віртуальний простір стає невід'ємною частиною повсякденного життя людини. Факт представленості у цьому новому соціально-комунікативному просторі якоюсь мірою вже сьогодні є умовою соціалізації. Так, наприклад, для багатьох людей гра, віртуальність уже стала важливим простором для різноманітних соціальних взаємодій, а для більшості віртуальність сьогодні – це місце зустрічі, розваги та відпочинку.

Можливості самоідентифікації, самопрезентації та самоконструювання, які надає симулятор, є якісно новими, та його вивчення бачиться особливо

важливим. Однак, незважаючи на те, що віртуальність на сьогоднішній день досліджується в різних галузях наукового знання, що, безумовно, сприяє кращому розумінню тих процесів, які відбуваються як усередині мережі, так і поза нею (саме вплив віртуальності на реальність означає пильний інтерес до неї з боку таких наук, як психологія і соціологія), говорити про виникнення цілісного розуміння того, що таке віртуальна реальність, ще рано. Зрозуміло, не в останню чергу ця проблема зумовлена новизною самого феномену. Така реальність представляє собою явище, якості якого змінюються за змінами технічних засобів, які забезпечують його існування. Філософські дослідження віртуальної реальності дають можливість виробити адекватну культуру використання цього нового простору, яка вбереже людину та суспільство від нової «технологічної травми». У цих умовах дослідження особливостей формування ідентичності під час звернення людини до гри більш ніж виправдано. Звичні закономірності взаємодії людей знаходять в грі несподівані риси; неможливе раніше стає буденністю; виникають нові можливості, які часто несуть у собі як позитивний, так і негативний потенціал. Дослідження цих процесів крізь призму поняття «ідентичність» дозволяє виявити приховані механізми, що лежать у їх основі.

Віртуальна реальність у межах мережевого віртуального простору формує якісно нове за своїми змістовними характеристиками спілкування, яке за формою, технологією та засобами можна позначити як віртуальне спілкування, що виступає самостійним порівняно з реальним соціальним спілкуванням та змінює останнє.

У результаті розгляду процесів взаємодії віртуальної реальності із соціальним простором суспільства визначено такі основні тенденції соціальних трансформацій. Це посилення процесів глобалізації за рахунок формування єдиного віртуального простору, який носить загальний, неподільний характер і тим самим забезпечує складання глобальних соціально-політичних утворень. Це розмивання соціальної структури суспільства та формування нових соціальних груп, становище яких залежить від їхнього ставлення до



інтелектуальної та інформаційної власності, від досвіду поведінки та від становища в межах мережевого віртуального простору. Це ослаблення соціальної напруженості за рахунок виконання функції віртуальної реальності скидання негативної соціальної енергії. Це поява нових можливостей функціонування влади та політичного участі через мережевий віртуальний простір. Також створення нової особистості людини – онтологічно і аксіологічно більш складної для розуміння, що потребує глибокого філософського осмислення.

### Висновки до розділу 3

Дослідження приводить до двох моделей розуміння віртуального простору. Віртуальний простір можна розуміти як перетин «простору зображень» і «цифрового простору». Перший підхід має потенціал дати нові погляди на віртуальність, як сучасний приклад латурійського гібриду. Друга модель показує, як фізичний і цифровий розрив можна вирішити для просторів, зосередившись на втіленій взаємодії та ролі спостерігача. Віртуальний простір створює спільну платформу для трансдисциплінарного співробітництва, що перетинає кордони наук, філософії, гуманітарних наук і мистецтв, а по-друге, як трансдисциплінарність інформує розуміння віртуальності.

Вивчення філософії, яка керує В. Райтом у ігровому дизайні THE SIMS в межах цієї філософії веде нас до дослідження ігрової механіки, яка стверджує різні неявні тези людської поведінки та життя. Через вивчення розвитку гри, бачимо, що незважаючи на скромний початок, THE SIMS перетворився на надзвичайно складний симулятор людей, який дозволяє гравцям досліджувати дизайн нарративів, які можуть відобразитися самі по собі, просто служити для їх розваги.

Жодна модель не може претендувати на більшу міру об'єктивної істини, ніж будь-яка інша; проте різні моделі по-різному відповідають певним історичним і культурним контекстам. Як видно з проявів, включаючи ігри THE

SIMS, розгляд себе як умовної сутності, розподіленої серед широкої мережі реальних і віртуальних об'єктів, є все більш помітною перспективою.

Розповсюдження та перекриття залучають сучасний дух часу, таким чином Декартової автономії немає. Отже справжня цінність ігор THE SIMS полягає в тому, що вони мають точність моделювання, але не просто цифрових людей. Складна система, що оточує дизайн THE SIMS, що перемішує мережових гравців, віртуальні об'єкти та людей, реальні та штучну валюту, є мікрокосмом, фрактальним компонентом оцифрованої, товарної, мережевої культури, яка його породила і породжує нову онтологічну особистість.

## Висновки

Віртуальний світ, як і гра The Sims, є повністю самодостатнім. Уявімо, що людині стерли пам'ять і через пристрої віртуальної реальності розмістили в грі, коли вона зрозуміє що знаходиться в повністю штучній реальності? Чи зрозуміє вона це взагалі? Чи потрібно їй буде навіть ставити під сумнів свою (віртуальну) реальність? Як вже зазначалося, коли людина знаходиться в віртуальній реальності (грі) вона вступає з нею в діалог, отримує відповіді на питання, чому це працює так, а це облаштовано таким чином, і цей віртуальний світ стає для неї цілком логічним і прийнятним.

Є багато випадків і з власного досвіду, із телебачення, коли діти заграються в ігри і весь свій час проводять у цифровому світі. Зрозуміла причина: там їх ніхто не судить, не каже що робити і як, там вони володарі свого життя. В інтернеті, іграх, стрімах гравці також спілкуються один з одним, в них є цілі і мрії, можливо навіть закохатися в іншого персонажа, якого ніколи не побачиш в реальному світі, принаймні, дослідження яке провів Стенфордський Університет каже що, під час сканування мозку в процесі гри в відеоігри, у гравців виробляються ті ж самі нейров'язки, що і під час реального спілкування або кохання.

Звідси і постає головне питання: так у чому різниця між реальним та нереальним (віртуальним) світом? У кінцевому рахунку, головне, щоб людина була щасливою і задовольняла себе. Багато хто не відчуває такого в реальному жорсткому світі, де треба платити по рахунках, де немає можливості перезавантажитись і почати знову, такі правила нашої реальності, яка з такою ж долею вірогідності може виявитися віртуальною як і гра The Sims. Багато фентезі фільмів та науково-популярної літератури свідчать про те, що в недалекому майбутньому будуть пристрої, де людина повністю зануриться в віртуальний світ, саме в свій, де вже вона буде Богом, творцем, зможе будувати свій сценарій. Ці пристрої дозволять в буквальному сенсі втратити зв'язок із світом, бо людина буде розташована в капсулі, де всі базові потреби будуть

відбуватися для неї непомітно, щось схоже на кому, але з різницею що там людина керуватиме своїми снами.

Отже, віртуальний світ дуже цікавий, але і водночас небезпечний, існує дуже багато сценаріїв, до чого це все може призвести людство, вже помітно що люди віддалилися один від одного, все більше людей відсторонюються від традиційних цінностей, не поспішають будувати сім'ю і всі гроші витрачають на нові гаджети та пристрої. Звичайно, людина досягла панівного стану на землі завдяки тому, що прокачувала свій мозок і перевершила в цьому усіх інших тварин, в результаті ми бачимо продукт нашої діяльності - величезні міста, електрику, телебачення, інтернет та багато іншого. Але ми загралися і вигадуюмо для нашого мозку зайві розважання і віддаляємося від суті, від самого життя. Жодна віртуальна реальність не зможе замінити схід сонця, теплий осінній вітер, посмішку дитини і ту безліч емоцій, які в нас викликають інші живі істоти.

## Список використаних джерел

1. «Stanford Encyclopedia of Philosophy» 2016.  
URL: <https://plato.stanford.edu/entries/husserl/>.
2. Bemaskoni R. «The Double Concept of Philosophy» and the Place of Ethics in Being and Time // Heidegger in Question. Atlantic Highlands. N.J., 1993. P. 25.
3. Brier S. Cybersemiotics: A New Foundation for Transdisciplinary Theory of Information, Cognition, Meaningful Communication and the Interaction Between Nature and Culture. Integral Review. vol. 9, no. 2, 2013.
4. Brooks Jr F. P. «What's real about virtual reality?» Comput.Graph. Appl. IEEE, vol. 19, pp. 16-27, 1999. J. Taylor, «Psychology Today» 2011. URL: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-power-prime/201105/technology-virtual-vs-real-life-you-choose>.
5. Cambron M. «A Chat with Will Wright». 2002. URL: [http://www.gignews.com/goddess\\_wright.htm](http://www.gignews.com/goddess_wright.htm)
6. Conversation with Will Wright by Celia Pearce. Game Studies, 2(1).URL: <http://gamestudies.org/0102/pearce/>
7. Davies C. 1995. URL: [www.immersence.com/osmose/](http://www.immersence.com/osmose/)
8. Davies C. Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being in The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture, New York, NY, US, Princeton Architectural Press, 1998, pp. 144-155.
9. Deleuze G. Difference and Repetition, New York: Columbia University Press, 1994.
10. Dodig-Crnkovic G. Cognitive Revolution, Virtuality and Good Life, AI & SOCIETY, vol. 28, no. 3, pp. 319-327, 2013.
11. Dourish P. Where the Action Is-The Foundations of Embodied Interaction, London: The MIT Press, 2001.
12. Ellis S. R. Nature and Origins of Virtual Environments, Computing Systems in Engineering, vol. 2, pp. 321-347, 1991.
13. Eriksson E. Spatial Explorations in Interaction Design, Interaction Design, 2011.

14. Heidegger M. Gesamtausgabe. Bd. 26. *Metaphysische Anfangsgründe der Logik im Ausgang von Leibniz*. Frankfurt, 1978.
15. Heidegger M. Gesamtausgabe. Bd. 29/30. *Der Grundbegriffe der Metaphysik: Welt - Endlichkeit - Einsamkeit*. Frankfurt, 1983. — На русский язык переведены две вступительных главы из этого лекционного курса: Хайдеггер М. Основные понятия метафизики // *Время и бытие*. М., 1993. С. 327-344.
16. Heidegger M. *Wegmarken*. Frankfurt, 1967. P. 123-175. — На русском языке: Хайдеггер М. О существе основания / Пер. В. В. Биbihина // *Философия: В поисках онтологии*. Сб. трудов Самарской гуманитар. акад. Вып. 5. Самара, 1998. С. 78-130.
17. Heim M. R. *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1993.
18. Ivanova M. *Aesthetic Values in Science*, *Philosophy Compass*, no. 12, 2017.
19. Jammer M. *Concepts of Space: The History of Theories of Space in Physics*, Courier Corporation, 1954.
20. Keighley G. (2002). *The Endless Hours of THE SIMSURL*: <http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/simsonline/>>
21. Latour B. *We have never been modern*, Harvard University Press, 1993.
22. Ljungar-Chapelon M. *Actor-Spectator in a Virtual Reality Arts Play*, University of Gothenburg, 2008.
23. Maxwell N. *In praise of natural philosophy, a revolution for thought and life* *Philosophia*, no. 40, pp. 705-715, 2012.
24. McLean-Foreman J. (2001). *An Interview with Will Wright*. URL: [http://www.gamasutra.com/features/20010501/wright\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20010501/wright_01.htm)>
25. Mel Stater R. S. *Small Group Behaviour in a Virtual and Real Environment: A Comparative Study* *Presence: Journal of Teleoperators and Virtual Environments*, 2000.
26. Meleau-Ponty M. *Phenomenology of Perception*, London: Routledge and Kegan Paul Ltd, 1962.
27. Minsky M. *Society of Mind*, Simon & Schuster, 1988.

28. MobyGames.com. The Sims.  
URL: <http://www.mobygames.com/game/sheet/gameId,860/>
29. Pierce C. Dictionary of Philosophy and Psychology, New York: Macmillan, 1902, pp. 763-764.
30. Rössler O. E. Endophysics: The World as an Interface, World Scientific, 1998.
31. Schroeder R. The Varieties of Experiences of Being There Together, in Being there together, 2010.
32. Shcactman N. (2000). Suburban Fantasy in Your PC.  
URL: <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,35161,00.html>
33. The American Heritage Science Dictionary, Houghton Mifflin Harcourt, 2005. URL: <https://gtmarket.ru/library/basis/3637>
34. Welsch W. Undoing Aesthetics, SAGE Publications, 1997.
35. Абрамов Ю.Ф. «Информационно-виртуальная реальность» как фактор развития научно-философского знания / Вестник Бурятского государственного университета. 2010. № 6.
36. Аристотель Метафизика. Том I. — Москва, 1996. — С. 93.
37. Бахтин М.М. Как философ; отв. ред. Л.А. Гоготишвили, П.С. Гуревич. — М.: Наука, 1992. — 256 с.
38. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. — М.: Academia, 1999. — 773 с.
39. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. — М.: Медиум, 1995. — 323 с.
40. Бодрийяр Ж. Войны в Заливе не было / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова // Дух терроризма. Войны в заливе не было. — М. : РИПОЛ классик, 2016. — С. 13-94.
41. Бодрийяр Ж. Дух терроризма / Ж.Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова // Дух терроризма. Войны в заливе не было. — М. : ИПОЛ классик, 2016. — С. 95-188.

42. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. Е. А. Самарской. — М.: Республика; Культурная революция, 2006. — 269 с.
43. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. — М.: Культурная революция, Республика, 2006. — 269 с.
44. Бодрийяр Ж. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Н. Сулова // Пароли. От фрагмента к фрагменту. — Екатеринбург г: У-Фактория, 2006. — С. 61-195.
45. Бодрийяр Ж. Реквием по медиа / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Д. Кралечкин // К критике политической экономии знака. — М.: Академический проект, 2007. — С. 228-260.
46. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. С. Н. Зенкин. — М.: Добросвет, 2000. — 387с.
47. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. А. Качалова. — М. : ПОСТУМ, 2015. — 240 с.
48. Бодрийяр Ж. Соблазн / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Гараджи. — М.: Ad Margenem, 2000. — 318 с.
49. Бодрийяр Ж. Пароли / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. Н. Сулова // Пароли. От фрагмента к фрагменту. — Екатеринбург : У-Фактория, 2006. — С. 11-59.
50. Бодрийяр Ж. Экстаз коммуникации / Ж. Бодрийяр // Эл. библиотека Ихтина. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [www.read.in.uo/book229744](http://www.read.in.uo/book229744)
51. Болтански Л., Тевено Л. Критика и обоснование справедливости: Очерки социологии градов / пер. с фр. О.В. Ковеневой; науч. ред. перевода Н.Е. Копосов. — М.: Новое литературное обозрение, 2013. — 576 с.
52. Вальденфельс Б. Повседневность как плавильный тигль рациональности // СОЦИО-ЛОГОС. Вып. 1. Общество и сферы смысла. — М.: Прогресс, 1991. — С. 47.
53. Васильева Н. А., Сарычева Н. И. Человек играющий // Вестник Иркутской государственной сельскохозяйственной академии 2008 г. № 31. Стр. 142-146



54. Васюков В.Л. Виртуальные объекты с точки зрения логики и формальной феноменологии // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — Москва, 2004. — С. 30.
55. Вебер Макс Протестантская этика и дух капитализма. Избранные произведения. —Перевод с немецкого и общая редакция: Ю. Н. Давыдов. — М., «Прогресс», 1990. С. 44–271. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий.
56. Власенко Ф.П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда Гуманітарний вісник ЗДІА. 2014. № 56 — с. 208-217.
57. Гартман Н. К основоположению онтологии. Спб.: Наука, 2003. 640 с.
58. Гартман Н. Старая и новая онтология // Историко-философский ежегодник. М.: Наука, 1988. С. 320-324.
59. Гибсон У. Neuromancer (Нейромантик) — Режим доступа: <http://www.lib.ru/GIBSON/gibso01.txt>.
60. Гидденс Э. Последствия современности. — М.: Издательская и консалтинговая группа «Праксис», 2011. — 354 с.
61. Гишинский Я. И. Социальное насилие / Я. И. Гишинский. — СПб : Алетейя, 2017. — 212 с.
62. Готт В.С. Философские вопросы современной физики. — URL: <http://physiclib.ru>
63. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. и вступ. статья А.Д. Ковалева — М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. — 304 с.
64. Грицанов А. А. Жан Бодрийяр / А. А. Грицанов, Н. Л. Кацук. — Мн. : Книжный Дом, 2008. — 256 с.
65. Гузик М. А. Игра как феномен культуры. Учебное пособие. М.: 2012 г. 268 стр.
66. Гусев С.С. Возможные миры и вероятностное мышление // Онтология возможных миров. — Санкт-Петербург, 2001.

67. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. Т. 1. 336 с.
68. Дацюк С. Парадоксальная интенция свободы в Интернет. Режим доступа: [http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par\\_int.html](http://www.uis.kiev.ua/~xyz/par_int.html).
69. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук. — 1998. — № 2.1. — С. 95-97.
70. Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический проект, 2000. 495 с.
71. Дьяков А. В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления» / А. В. Дьяков. — СПб : Санкт-Петербургский университет, 2008. — 357 с.
72. Иванов А. Е. Виртуальная реальность, виртуальное, виртуальность / А. Е. Иванов // История философии: Энциклопедия (в соавт. с А. А. Грицановым, Д. В. Галкиным, И. Д. Карпенко). — Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2002. — С. 184-187.
73. Иванов А. Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи: автореф. дис. ... канд. филос. Наук. Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/filosofskie—i—psihologicheskie—aspekty—virtualnoy—i—sotsialnoy—realnosti—vih—vzaimosvyazi>.
74. Иванов А.Е. Реальность. / История философии: Энциклопедия. — Мн., 2002. — С. 879.
75. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0 / Д.В. Иванов. — СПб.: Петербургское востоковедение, 2002.
76. Кант И. Критика чистого разума. — Москва, 2011. — С. 71-72.
77. Карпицкий Н. Виртуальность и темпоральность // Известия Томского политехнического университета. — Томск, 2003.
78. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. — М., 1999. — 494 с.
79. Ковалевская Е. В. Виртуальная реальность: философско—методологический анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук / Е. В.

- Ковалевская. — Режим доступа: <http://www.dslib.net/ontologia/virtualnaja-realnost.html>.
80. Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. — Москва, 2008.
81. Куницина Е. Ю. Шекспир — игра — перевод. Иркутск: 2009 г. 434 стр.
82. Кутырев В.А. Смотрите кто пришел... О конце сознания и начале мышления // Эпистемология и философия науки. М.: Канон+, 2007. Т. XIII, № 3. С. 49-52.
83. Лисоколенко Т. В. Игровой характер симулякров / Т. В. Лисоколенко // Гілея: науковий вісник. Зб. наук. праць. — К. : Гілея, 2016. — № 110 (7). — С. 241-245.
84. Лисоколенко Т. В. Медиа в контексте «социальной игры» Ж. Бодрийера / Т. В. Лисоколенко // Гілея: науковий вісник. Зб. наук. праць. — К. : Гілея, 2016. — № 113 (10). — С. 172-175.
85. Литвинцев Д.Б. Социальные особенности симуляции города, жилища и соседских отношений в серии компьютерных игр «The Sims». URL: [article: http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i3/249](http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i3/249)
86. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Аристотель и поздняя классика. — URL: <http://psylib.org.ua>
87. Маклюэн Г. М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. — М. : Гиперборея, Кучково поле, 2007. — 464 с.
88. Маршалл Д. Продвижение и предъявление себя: селебрити как символ презентационных медиа // Логос. — 2016. — Т. 26. — № 6. — С. 146
89. Мёдова А.А. Учение Соловьева как образец модальной онтологии /А.А. Медова // Соловьёвские исследования. — Иваново: Изд-во ИГЭУ, 2011. Вып. 2 (30). — С. 86-96.
90. Надолинская Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики // Образование и наука. 2013 г. № 7. Стр. 138-152
91. Никулин Д.В. Деятельность-действительность и возможность-способность — URL: <http://filosof.historic.ru>

92. Носов Н. А. Виртуальная психология — М.: Аграф, 2000. — 432 с.
93. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопр. философии. — 1999. — №10. — С. 152-164.
94. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. – М.: Институт повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, 1997. — С. 81.
95. Перфомансы Марины Абрамович URL:  
[https://artchive.ru/publications/3518~12\\_vsemirno\\_izvestnykh\\_performansov\\_Mariny\\_Abramovich](https://artchive.ru/publications/3518~12_vsemirno_izvestnykh_performansov_Mariny_Abramovich)
96. Разин А. В. Философия. Учебное пособие. 2-е изд. М.: 2015 г. 493 стр.
97. Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В. М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание. — СПб.: РХГИ, 2000. — С. 56-74.
98. Русакова О.Ф., Преображенская А.С. Дискурс компьютерной игры THE SIMS//Дискурс—Пи. 2010. №1—2. URL:  
<https://cyberleninka.ru/article/n/diskurs—kompyuternoy—igry—the—sims>
99. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — Москва, 2004. — С. 224.
100. Серто М. Изобретение повседневности. 1. Искусство делать / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. — СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. — 330 с.
101. Смирнова Н.И. «Смерть социального» как вызов социальной эпистемологии // Эпистемология и философия науки. М.: Канон+, 2007. Т. XIII, № 3. С. 57-60.
102. Солопов П. Е. Виртуалистика и философия — М.: ВИУ, 2000. — 49 с.
103. Тоффлер Э. Третья волна — М.: АСТ, 2002. — 776 с.
104. Философская энциклопедия — URL: <http://dic.academic.ru>

105. Философы Франции: Словарь. — Изд. 2-е, испр. и доп. — М.: СПб : Центр гуманитарных инициатив, 2016.
106. Фоменко А.И. Философская проблема виртуальной реальности/ Режим доступа: <http://masters.donntu.edu.ua/2010/fkita/fomenko/library/article3.htm>
107. Франк С.Л. Реальность и человек. — М.: Республика, 1997
108. Фреге Г. Логика / Логика и логическая семантика: Сб. трудов. М.: Аспект Пресс, 2000. 512 с.
109. Фуко М. Возвращение морали // Фуко М. Интеллектуалы и власть. Статьи и интервью 1970-1984. Ч. 3. М., 2006. С. 280.
110. Фуко М. Этика заботы о себе как практика свободы // Там же. С. 241-270.
111. Хабермас Ю. Публичное пространство и политическая публичность. Биографические корни двух мыслительных мотивов // Между натурализмом и религией. Философские статьи / пер. с нем. М.Б. Скуратова. — М.: Весь мир, 2011. — С. 20.
112. Хайдеггер М. Бытие и время / Пер. В.В. Бибихина. М., 1997. С. 41-42. — Существует сложность перевода на русский язык термина *Jemeinigkeit*, который является результатом словотворчества самого Хайдеггера и который В.В. Бибихин переводит фразой «всегда-мой характер» сущего присутствия, т. е. бытие сущего присутствия в каждом случае -всегда мое. См.: Heidegger M. *Sein und Zeit*. 15 Auflage. Tiibingen; Niemeyer, 1979. P. 42.
113. Хайдеггер М. О существе основания. С. 112.
114. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности — URL: [royallib.com](http://royallib.com)
115. Чалмерс Дэвид о Рене Декарте, «Матрице» и глубинной природе реальности. URL: <https://postnauka.ru/longreads/86136>
116. Шютц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А.Я. Алхасов; Пер. с англ. А.Я. Алхасова, Н.Я. Мазлумяновой; Научн. ред. перевода Г.С. Батыгин. — М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. — 336 с.

117. Шюц А. О множественности реальностей / Пер. с англ. А. Корбута // Социологическое обозрение. — 2003. — Т.3. — № 2. — С. 3-34
118. Элиас Н. О процессе цивилизации. — М.: Университетская книга, 2001. — Т. 1-2. — 332 с.—382 с.

### Ігрові симулятори

EVE ONLINE. Crucial Entertainment, PC, 2003.

EVERQUEST II. Sony Online Entertainment, PC, 2004.

SECOND LIFE. Linden Lab, PC, 2003.

SIMANT. Maxis, PC, 1991.

SIMCITY. Brøderbund, PC, 1989.

SIMEARTH. Maxis, PC, 1990.

THE SIMS. Electronic Arts, PC, 2000.

THE SIMS 2. Electronic Arts, PC, 2004.

THE SIMS 3. Electronic Arts, PC, 2009.

THE SIMS ONLINE. Electronic Arts, PC, 2002.

THE SIMS SOCIAL. Electronic Arts, PC, 2011.