

УДК 1.128

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2023.46.4>

ФІЛОСОФСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ ЛЮДИНИ ТА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Михайло Калганов

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
філософський факультет, кафедра теоретичної та практичної філософії
вул. Володимирська, 60, 01601, м. Київ, Україна*

У статті представлені результати дослідження, присвяченого філософському осягненню взаємодії сучасної людини та віртуальної реальності. Систематизовано активний для цієї наукової студії понятійно-категоріальний апарат, який забезпечує теоретичний каркас та визначає осьові термінологічні паралелі. Зокрема, демонструється чіткій когнітивний зв'язок між такими дефініціями, як «образ», «реальність», «віртуальна реальність». Аргументація автора посилюється за рахунок посилань на ідеї та позиції таких постмодерністів, як Ж. Бодрійяр, М. Кастельс, А. Шюц тощо. Стверджується, що динамічний розвиток інформаційно-технологічної галузі змінив, поза іншим, людське буття, розширивши присутність людини у віртуальному світі, який тепер є невід'ємною частиною її повсякденності. Повсякденність сучасної людини вирізняється фрагментарністю, у ній пересікаються різні соціальні виміри. Таким чином, формується «множинна реальність» з великою кількістю субсвітів з іманентною їм суверенністю. Віртуальній реальності характерний двовекторний вплив: вона конструюється під впливом повсякденності й сама конструює ту ж саму повсякденність, фізичний звичний світ людини. Окрім цього, наголошується на тому, що віртуальна реальність вирізняється мультисуб'єктністю, яка уможливилася завдяки переходу від ієрархічної до мережевої суспільної комунікації. У цій новій реальності кожна людина може виступати у кількох ролях (традиційній – споживача та інноваційній – актора). Окрема увага приділяється ігровій складовій віртуальної реальності. Через відповідну імітацію віртуальність претендує на витіснення реальності, при цьому дедалі активніше задіюється фізична чуттєвість людини. Резюмуюча теза стверджує необхідність вивчення сучасної повсякденності, яка існує в епоху цифрової культури, теоретичного уточнення дослідницьких підходів, розроблених ще в доцифрову епоху, з метою уникнення нових «технологічних травм» людства.

Ключові слова: віртуальне середовище, віртуальний світ, інформаційні технології, симулякри, реальність, віртуальна реальність, інтернет.

Стрімкий розвиток інформаційної індустрії в найкоротші терміни перевершив усі прогнози і очікування. Після того, як люди розкрили можливості Інтернету, стався справжній прорив у розвитку нових взаємозв'язків у суспільстві. Віртуальне середовище, як частина інформаційно-технічної галузі, абсолютно перетворило наш світ. Сьогодні це є передова сфера діяльності людини. Можна абсолютно впевнено вважати сферу інформаційних технологій локомотивом сучасного прогресу. Колись таку роль грали інші царини: філософія, музика, мистецтво, література, архітектура, релігія. Саме вони відображали дійсність, надихали суспільства на зміни та були діалогом між ними. З часом та доміантним місцем постмодерну, ці галузі життєдіяльності людини втратили первозданий сенс, вони залишаються і зараз, але роль революціонерів, яку вони колись втілювали, сьогодні їм вже не належить.

Поняття «віртуальна реальність» з'являється ще в середньовічній літературі. У схоластичній філософії це поняття вже займає канонічний статус. Фіксувалося існування

певних зв'язків (за допомогою «virtus») між реальностями, що належать до різних рівнів у власній ієрархії.

У сучасній культурі поняття «virtus» має кілька значень, які не мають нічого спільного з комп'ютерною сферою, наприклад, в англійській мові «virtus» означає чеснота [9].

Термін «реальність» є досить поширеним, але неоднозначним. У широкому сенсі – це вся існуюча дійсність. Загалом, «реальність» у філософському розумінні означає єдність об'єктивної та суб'єктивної дійсності у пізнанні" [9]. Поняття «віртуальна реальність» базується на концепції інформаційного суспільства Д. Белла [3], М. Кастельса [6] та Е. Тоффлера [10]. Сучасні інтерактивні технології – це комунікаційні системи, в яких різні реальності утворюють віртуальні світи, такі як інтернет-кафе, інтернет-магазини тощо, з образами, вигаданими людиною або наділеними схожістю з об'єктами реального світу. «Образ» у цьому значенні (пов'язаному з віртуальною реальністю) – поняття, введене М. Кастельсом. Його значення можна узагальнити так: імідж – це те, що замінює реальність, тобто є симуляцією.

Сьогодні люди проводять більшу частину свого часу наодинці, використовуючи пристрої, які дозволяють їм перебувати у віртуальному світі, чи то для навчання, спілкування або гри. Занурюючись у віртуальне середовище, люди не усвідомлюють, що це впливає на їхні почуття, інтуїцію, уяву та творчість. Цей факт дозволяє говорити про "віртуалізацію" суспільства [5]. У сучасному суспільстві певні елементи перестають існувати в реальності, тобто віртуалізуються, змінюючи свій статус і роль. Однак, не можна вважати віртуалізацію суспільства новим явищем, і згідно з науковим доробком вчених, які займаються цією проблематикою, можна говорити про те, що це явище існувало і в минулому, тільки в іншій формі.

З появою цивілізації з'явився новий простір, відмінний від фізичного світу. Світ культурних об'єктів також можна розглядати як своєрідну віртуальну сутність. Якщо ми подивимося на певні сфери культури, такі як музика, література чи кіно, то побачимо, що всі ці форми імітуються з різною метою. Наприклад, театр, який імітує поведінку, емоції та способи поведінки, занурює глядачів у віртуальну реальність. Спортивні ігри, що імітують цілі баталії, відбуваються за певними правилами. Однак, і актори, і глядачі не замислюються, що всі ці дії є лише серією симуляцій, змодельованих за зразком реальності. Звичайно, віртуальна реальність також включає в себе вплив на свідомість, спричинений вживанням наркотиків. Перше пояснення полягає в тому, що на рівні підсвідомості людини створюється новий світ, в якому існує тільки ця людина. Це включає в себе всі ілюзії, які існують всередині людини. Зачіпається не тільки фізичний світ, але й органи чуття, уява і навіть здатність мислити, так, ніби вони перебувають у зовсім іншому вимірі.

У ХХ столітті французький філософ Ж. Бодрійяр задався питанням: "Чи справді все навколо нас реальне? Чи все навколо нас є симуляцією?"

Можна побачити, що і людство реалізувало ці страхи, на прикладі популярної відео гри The Sims, або в фільмі "Матриця". З появою цифрових технологій страх перед тим, що відбувається в реальності, тільки посилюється, а THE SIMS навчила нас розбивати людей на базові потреби, числа і керовані фігури. Сьогодні, однак, акценти змістилися, і філософи говорять вже не про нереальність реального, а про реальність нереального. Віртуальні персонажі стали повноправними учасниками комунікації, і люди будують із ними стосунки так само, як і в реальному світі.

Саме завдяки Ж. Бодрійяру поняття симулякра, симуляції та віртуальної реальності набули нового вектору розуміння. Крім того, що філософ "заслужив собі титул чаклуна постмодерністської сцени, гуру постмодернізму і Діснея сучасної метафізики" [2, с. 69],

його можна віднести до представників філософії ХХ століття, які розширили онтологічні межі поняття гри в соціальних і гуманітарних науках. Так і має бути. Ігри є ключовим елементом багатьох праць цього філософа, для яких характерна багатовимірною інтерпретація. Ігри настільки тісно переплетені та вбудовані в інші концепції автора, що їх важко витягти або відокремити від інших філософських концепцій. Важливо також зазначити, що цей французький мислитель не взяв на себе відповідальність створити логічно зрозумілу концепцію гри.

У науковій праці "Суспільство споживання. Його міфи і структури" гра безпосередньо пов'язана з прагненням до символів і є важливим елементом символічної реальності. Саме в цій роботі Ж. Бодрійяр ввів поняття "соціальні ігри" як ігри в людських відносинах". Величезна модель "симуляції" неіснуючих стосунків. Вона характеризується не приховуванням, а функціональною симуляцією" [1, с. 208]. Критикуючи сучасну культуру і стверджуючи, що ЗМІ, поряд з іншими знаками, формують спрощену ігрову культуру серед загальних потреб, філософ заявляє, що "сама ігрова діяльність дедалі більше домінує в нашому ставленні до речей, людей і культури" [1, с. 149]. Ознаки таких потреб є недоречною частиною соціальних ігор, де користувачі, як соціальні гравці, розігрують свою персоналізацію, "мігруючи" від одного медіаконтенту до іншого.

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 включає симуляції гри, є соціологічна теорія А. Шюца, який висунув ключову для соціального знання тезу про множинність реальностей, у якій перебуває людина [8, 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 «множині реальності» А. Шюца кожен зі світів замкнутий 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 наявності 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.

Проте, 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 [7, с. 282]. Нові характеристики сучасності змушують звернути увагу на різні, відмінні один від одного, «локуси» повсякденності (міська/сільська, офлайнова/онлайнова, приватна/публічна тощо), на множинність та варіативність сценаріїв взаємодії, плюральність норм та цінностей, які можуть суперечливо співіснувати, одночасно доповнюючи одна одну. У потоковому 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» [7, с. 47], саме тут відбувається перетин традиції та інновації, констант і відхилень від них.

Визнання плінної 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 повсякденності 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 належність їдразу двом світам – реальному (офлайновому) і цифровому (онлайновому), що означає не тільки повсякденне проживання в них, а й ціннісно-смысловий 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 [4].

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 «відбудовувати» свої звички та правила, навчатися, набувати нових професійних навичок та вмій, 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 попередніх досліджень розуміли розвиток віртуальної реальності у використанні її як способу імітації фізичної реальності. І все ж віртуальність – це засіб, який має потенціал вийти далеко за межі всього того, 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 засіб моделювання існуючого досвіду [11].

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 симулятору. 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 естетичної 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 естетики 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 комунікативних структур, як стають складовими елементами імітованого світу. Естетика 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 відносин між фізичним і віртуальним просторами.

Феномен телеприсутності і спільної присутності, коли взаємодіячі 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 зарано. 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 виправдане. 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 розбудову 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.

Отже, віртуальний світ дуже цікавий, але водночас і 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 розвивала 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 вигадуємо для нашого мозку зайві розваги 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 використаної літератури

1. Baudrillard J. La société de consommation. Gallimard, 1974. 318 p.
2. Baudrillard, Jean. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976. 347 p.
3. Bell D. The coming of post-industrial society: A venture in social forecasting. New York : Basic Books, 1973. 507 p.
4. 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.
5. 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>

6. Castells M. *The Power of Identity (The Information Age)*. 2nd ed. Blackwell Publishing Limited, 2003. 537 p.
7. Luckmann T., Schutz A. *The Structures of the Life-World, Volume 2*. Northwestern University Press, 1989. 335 p.
8. Schutz A. *The problem of social reality*. The Hague : M. Nijhoff, 1967. 361 p.
9. «Stanford Encyclopedia of Philosophy» 2016. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/husserl/>
10. Toffler A. *The third wave*. New York : Morrow, 1980. 544 p.
11. Waldenfels B. *Stachel Des Fremden (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft)*. Suhrkamp Verlag, 1991. 278 p.

PHILOSOPHICAL UNDERSTANDING OF THE HUMAN AND VIRTUAL REALITY INTERACTION

Mykhailo Kalganov

*Taras Shevchenko National University of Kyiv,
Faculty of Philosophy, Department of Theoretical and Practical Philosophy
Volodymyrska str., 60, 01601, Kyiv, Ukraine*

The article presents the results of a study devoted to the philosophical understanding of the interaction of modern man and virtual reality. The conceptual-categorical apparatus active for this scientific study, which provides a theoretical framework and defines axial terminological parallels, is systematized. In particular, a clear cognitive connection between such definitions as "image", "reality", "virtual reality" is demonstrated. The author's argument is strengthened by references to the ideas and positions of such postmodernists as J. Baudrillard, M. Castells, A. Schütz, etc. It is argued that the dynamic development of the information technology industry has changed, among other things, human existence, expanding the presence of a person in the virtual world, which is now an integral part of his everyday life. The everyday life of a modern person is characterized by fragmentation; it intersects various social dimensions. Thus, a "multiple reality" is formed with a large number of sub worlds with their immanent sovereignty. Virtual reality is characterized by a two-vector effect: it is constructed under the influence of everyday life and constructs itself the same everyday life, the physical, familiar world of a person. In addition, it is emphasized that virtual reality is characterized by multi-subjectivity, which became possible by the transition from hierarchical to networked social communication. In this new reality, each person can act in several roles (traditional – consumer and innovative – actor). Special attention is paid to the gaming component of virtual reality. Due to the corresponding imitation, virtuality claims to supplant reality, while the physical sensuality of a person is increasingly involved. The summary thesis asserts the need to study modern everyday life that exists in the era of digital culture, theoretical clarification of research approaches developed in the pre-digital era, in order to avoid new "technological traumas" of humanity.

Key words: virtual environment, virtual world, information technologies, simulacra, reality, virtual reality, Internet.