

development. Unlike his contemporaries, Bacon thought systematically and tried to streamline and structure completely diverse philosophical and scientific knowledge. He even managed to build up a certain kind of pyramid of sciences, with the "first philosophy" and "metaphysics" as general scientific formations on the top of it. At the same time, he considered philosophy to be in an inextricable bind of the sciences of nature. **Discussion.** Francis Bacon's philosophy and fundamental methodological analysis of scientific knowledge have been the subject of research and discussion by philosophers and methodologists of science in the XVIII and XXI centuries. F. Bacon's philosophy received deep scientific assessments in the works of G. Leibniz, R. Boyle, R. Hooke, I. Newton, D. Moll, I. Kant, G. Hegel, E.F. Litvinov, N.A. Ivanova, P.B. Khurkha, N. Gorodensky, A.K. Buten, A.L. Subotina, V.M. Kareva, S. Putilov, T.B. Macaulay, D.L. Saprykin, M.V. Helms, R. Watsons, R. Sgröl and many other philosophers. The greatest English scientists of the XVII c. R. Boyle, R. Hooke and I. Newton were supporters of the philosophy of science of F. Bacon and his experimental method of research. Leibniz wrote that Bacon was the first to draw up the rules of experimental art, and the cavalier Boyle with great talent applied them in practice. A. Bogolyubov notes that Bacon's work made such a great impression on R. Hook that to a certain extent predetermined his life path. B. Russell wrote that Bacon's book "On the dignity and increment of science" in many respects is extremely modern. **Conclusion.** Bacon was theoretically determined in order to aware the essential causes of the processes occurred and it, in itself, constitutes the philosopher's considerable achievement. One of the significant and meaningful manifestations of Bacon's scientific discourse was his persistent focus on the practical use of scientific knowledge for the benefit of society and people, as well as the comprehensive development of experimental research. The popularity of the philosophical and scientific views of the founder of the West European philosophy of science among European scholars greatly contributed to the restructuring of West European science and its further successful development.

Keywords: philosophical and scientific discourse, structuring of scientific knowledge, scientific revolution, empirical stage of development of science, theoretical stage of development of science.

УДК 004.946:128.5

Н. Г. Мозгова

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК СПРОБА ПОДОЛАННЯ САМОТНОСТІ ЛЮДИНИ ДОБИ ПОСТМОДЕРНУ

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова
mozgova@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9464-9852

Анотація. Стаття присвячена дослідженню процесу віртуалізації в сучасних умовах соціальної реальності як спроба подолання самотності людини доби Постмодерну. Показується, що віртуалізація соціальної реальності змінює сам характер повсякденної комунікації. Центральною проблемою статті є теоретичний пошук нових комунікативних практик, в яких з найбільшим ефектом могла б зреалізуватись соціальна суб'єктивність сучасної людини.

Ключові слова: віртуальна соціальна реальність, інформаційне суспільство, суспільство мереж, віртуальна комунікація, криза ідентичності, освіта, дистанційне навчання, гра, симуляція.

Вступ

В сучасному суспільстві дедалі більше віртуалізується життя людини, що, у свою чергу, призводить до поступової соціально-практичної трансформації людських взаємин. З одного боку, комунікація стає все вагомішою складовою інформаційного суспільства, з іншого – експансивна й агресивна «масовізація» комунікації аж ніяк не вирішує проблему потреби у спілкуванні, а, навпаки, змушує людину все глибше переживати свою самотність у світі знеособлених відносин.

Разом із тим, віртуалізація соціальної реальності змінює сам характер повсякденної комунікації, оскільки деконструється та децентралізується сам суб'єкт комунікації. У постмодерній реальності, в якій гра, симуляція, випадковість і спонтанність стають основою соціальних відносин, людина з необхідністю відчуває потребу в появі нових комунікативних практик, в яких ефективніше могла б зреалізуватись її соціальна суб'єктивність.

Постановка мети і завдань

Мета дослідження полягає у з'ясуванні сутності такого феномену соціальної реальності, як його віртуалізація.

Дана мета реалізується у наступних завданнях: проаналізувати сучасні зміни, які відбулись у характері повсякденної комунікації; розкрити процес деконструкції та децентралізації суб'єкта комунікації;

висвітлити подальші перспективи трансформації соціальних відносин у сучасному світі.

Методологія дослідження

У процесі даного дослідження були використані: порівняльно-історичний метод – для вивчення соціально-історичних умов існування сучасного суб'єкта комунікації; компаративний метод – для порівняння суб'єкта комунікації епохи Модерну та Постмодерну; Не менш плідним виявився й метод категоріально-понятійного аналізу, який дав можливість уточнити та прояснити використаний у працях сучасних постмодерністів понятійний апарат. Поряд із указаним, важливу роль відіграли такі загальнонаукові методи, як порівняння, аналіз та синтез, індукція та дедукція, абстрагування та конкретизація тощо.

Результати

У добу Постмодерну більшою мірою реалізується віртуальна реальність у засобах масової комунікації та в мережах Інтернет у вигляді симулякрів (Дельоз, 2004; Бодрійяр, 1997; Соболь, 2013). У зв'язку із тим, що віртуальне відтворення об'єкта набуває все більшої точності й досконалості, його знакова копія конструює симулякр, якому приписується відчуття більшої реальності, ніж у базовому об'єкті, що, у свою чергу, призводить до виникнення гіперреальності. У зв'язку із цим змінюється й сама людина, її комунікативні

стратегії, її соціальні практики – їй необхідне інше середовище для найбільш повної орієнтації у змішаному реальному й віртуальному світах. Це й обумовлює необхідність тих змін, яких зазнає суб'єкт у віртуальній реальності, оскільки саме ці зміни можуть лежати в основі подальших перспектив трансформації соціальних відносин у сучасному світі. Філософський аналіз нової віртуальної реальності дозволяє намітити шляхи більш адекватного подолання кризи ідентичності, яка властива сучасній людині. Слід також зазначити, що суб'єкт і віртуальна реальність не утворюють пари «суб'єкт-об'єкт» – їхні відносини носять більш складний і неоднозначний характер завдяки тому, що суб'єкт перебуває немовби всередині об'єкта дослідження.

Особливу важливість має тенденція «інтернетизації» повсякденних соціальних практик у контексті освітнього процесу, де впровадження віртуальних технологій відбувається швидкими темпами. Однією з найбільш суттєвих можливостей віртуальної реальності є дистанційна робота, куди включається й групова співпраця в мережевих командах, завдяки чому зменшуються матеріальні й транспортні затрати. У віртуальну співпрацю включаються групи людей, що мають спільну мету і головною особливістю якої виступає віртуальна підтримка, а саме – поява можливості для команди працювати в будь-якому місці і в будь-який час. У даному випадку люди самі вирішують в якій формі і коли вони вступатимуть у комунікацію. Отже, самоосвіта, дистанційне навчання, інтернет-конференції як форми аудиторних та позааудиторних занять сьогодні, в умовах складної епідеміологічної ситуації лютування коронавірусної хвороби COVID-19, постали найбільш дієвим засобом освітнього процесу і відіграють абсолютно незамінну роль.

Помилково було б зводити Інтернет лише до засобу масової інформації і комунікації. Віртуальна комунікація не є просто спілкуванням через посередництво комп'ютера. Це, насамперед, є такою комунікацією, яка відбувається всередині віртуального простору, завдяки якій цей простір і сприймається як реальність. Одночасно мережа є простором, який породжує нові форми взаємин між людьми, нові принципи конструювання соціальності та нові проблеми щодо розуміння людської свободи. Розгляд Інтернету у якості простору не є випадковим: в останньому відсутня лінійна часова спрямованість, оскільки віртуальна реальність має свій власний вимір часу – дискретний, фрагментований, який ніколи не співпадає з фізичним і соціальним часом. Просторова характеристика мережі не випадково порівнюється з мапою, оскільки процес перебування користувача в мережі розглядається як його «блукання» або «мандрування» в Інтернеті. За допомогою комунікації віртуальна реальність існує лише «тут і зараз», тобто у момент її актуалізації. Це означає, що всі події в ній співіснують одночасно у єдиному просторі, іншими словами синхронічно, але ніколи не діахронічно, це означає, що віртуальна реальність є позаісторичною. Сучасний вітчизняний дослідник Я. Любимий зазначає, що найбільш вживаним синонімом поняття мережі у соціальному контексті є поняття горизонтальних соціальних зв'язків

на протигагу вертикальним. Якщо перші з них уособлюють егалітаризм та демократичні відносини між людьми, то другі – владну ієрархію підпорядкування одних індивідів іншим (Любимий, 2017: 176).

Отже, мережа виступає тим простором, що породжує нові форми взаємодії людей, нові принципи конструювання соціальності і розширення свободи людини, яка тепер розуміється як «віртуальна» свобода суб'єкта або свобода певного «віртуального персонажа». Останній не є суб'єктом у лапках, адже він лише пародіює суб'єктивність за допомогою гри. Гра в соціальній віртуальній реальності розглядається вже як феномен, що визначає існування людини на певній стадії розвитку екзистенції. У такий спосіб, актуалізація віртуальної соціальності співпадає з процесом конструювання Іншого, при цьому реальність останнього завжди лишається досить сумнівною і тільки актуалізується завдяки комунікації, а значить стає єдиним доказом реальності Іншого. Отже, лише Інший, який комунікує, для мене існує. Звідси випливає висновок: *комунікує, отже, існує*.

І якщо суб'єктом у класичній та некласичній філософії виступала ініціативна й активна людина, то філософська думка кінця ХХ ст. остаточно відмовилась від даної позиції і місце суб'єкта гри тепер займає сама гра, а якості людини як автора остаточно втрачаються. Отже, протиставлення суб'єкта гри і гри як суб'єкта втрачає свою актуальність через змішування й переплетення усіх класичних дихотомій. І залишає відкритим питання: «хто ж є автором гри» – людина чи віртуальна реальність, яка актуалізується людиною, чи віртуальний персонаж, який, власне, конструюється віртуальною реальністю? Постнекласична парадигма віртуальної реальності передбачає, що центр свідомості може опинитися у різних системах відліку, жодна з них не має привілейованого значення, – у своєрідній мережі можливих світів. Творчо-пошукове перебування в мережі означає послідовний перехід центру самофокусування суб'єкта між різними ступенями реального та віртуального. Разом із тим, суб'єкт постійно повертається до прагматики того світу, який забезпечує засоби фізичного існування, змушуючи себе вважати його найбільш реальним (Любимий, 2017: 215). У такий спосіб реальне вирішення проблем здійснюється не у віртуальній реальності, а організованими діями критичної маси громадян у конкретних топосах соціального простору.

Обговорення

У сучасному суспільстві гра підміняється «ігровим», тобто «звастою зниклої реальності» (Ж. Бодрийяр). Якщо для людини Модерну головним девізом був вираз: «головне – це бути, а не здаватись», то Постмодерн здійснює конверсію даного девізу: «головне – це здаватись, а не бути». Правила гри тепер уособлює «зірка», яка втілює в собі можливий стиль життя й ціннісні орієнтири. Ідентичність замінюється іміджем, при цьому у людини лишається право вільно змінювати свої повсякденні маски, а це, у свою чергу, призводить до розширення поля для творчості в побудові власного

віртуального персонажу. Останній є позбавленим того стрижня, який притаманний справжньому реальному «Я», але при цьому він набуває тих якостей, які дають можливість адаптуватись до нового соціального середовища – це здібність до конструювання, певна гнучкість та змінюваність. Виходячи з цієї думки, М. Хайм доходить висновку, що створювані за допомогою засобів віртуальної реальності творчі здобутки є одним із найважливіших інтелектуальних ресурсів, який забезпечує добробут людства у сучасну добу (Хайм, 1993).

На відміну від інших мас-медіа, зміст Інтернету складається та змінюється самими користувачами, причому у момент їхньої безпосередньої актуальної присутності в інтернет-просторі, оскільки останній визначає зміст повідомлення і він сам же стає повідомленням, реалізуючи свою суб'єктність «тут і зараз» у момент комунікації. Віртуальному персонажу надається можливість самостійно обирати кількість співрозмовників, що сприяє так званому приватному спілкуванню, де люди взаємодіють один з одним, або обирається спілкування в чаті, що дає змогу здійснювати контакти з необмеженою кількістю користувачів. Також, залежно від місця в мережах, суб'єкти можуть мати й різний доступ до цінних ресурсів: влади, інформації, добробуту, дозвілля і т. ін. Отже, сама мережа стає джерелом соціального капіталу: чим більшу мережу зв'язків має людина, тим більшим соціальним капіталом вона володіє. З часом, ті сторони суспільного життя, які не входять у мережі, просто маргіналізуються. Мережі постійно клонуються й дублюються і таким чином, переструктуровуються й постійно змінюють свою конфігурацію, а отже, завдяки їхній гнучкості зростає їхня надійність. Сучасний дослідник віртуального суспільства С. Вулгар у якості однієї з головних засад існування реального суспільства вважає його віртуальність: тобто, чим більше віртуального, тим більше реального, а отже, чим більше використовуються інформаційні технології, тим більший вплив вони справляють на реальне життя індивідів (Вулгар, 2002: 12-19).

У процесі інтернет-комунікації суб'єкти мають можливість визначати для себе стиль поведінки, обирати нове ім'я, змінювати професію і вік тощо. При цьому в мережі віртуальний персонаж найчастіше віддає перевагу драматичному, вражаючому, домінуючому, відкритому і нерідко агресивному стилю поведінки. В інтернет-комунікації може виникнути ефект натовпу, коли віртуальні персонажі можуть собі дозволити колективну безвідповідальність, подібно до дій людей у масках. Але це не означає, що інтернет-комунікація є менш соціальною та менш регульованою.

Слід також зазначити, що у процесі віртуальної комунікації відсутня так звана невербальна взаємодія між співрозмовниками, яка включає просторову підсистему (міжособистісний простір, погляд), оптико-кінетичну підсистему (зовнішній вигляд, міміку) та паралінгвістичну підсистему (тембр голосу,

тональність, діапазон), немовну систему (температура мови, паузи, сміх та ін.). Віртуальні образи дуже реалістичні, але при цьому до них неможливо доторкнутися, та все ж вони сприймаються як реальні. Найпоширенішим елементом віртуальної реальності являються комп'ютерні ігри. Віртуальний ігровий світ, на відміну від реального, відрізняють такі риси, як зворотність подій, тобто збереження гри і можливість переграти подію; прогностичність гри та її складових і подій; наявність здібностей, які відсутні у реальному світі; відсутність як фізичних законів (гравітації, швидкості і та ін.), так і фізіологічних особливостей та базових потреб, таких як здатність відчувати біль, втому, потреба в їжі, сні, відпочинку.

Висновки

Підсумовуючи вищевикладене, маємо всі підстави стверджувати, що реальність гри доби Постмодерну стає повсякденною реальністю і поняття «гри» стає базовим поняттям концепції Постмодерну. Множинність та фрагментованість, невизначеність та невпевненість існування сучасної людини, її розгубленість перед широким вибором реалізації нав'язаних бажань, її неможливість контролювати своє життя призводять до розколу великої гри Модерну на безліч дрібних і погано скоординованих ігор Постмодерну (Бауман, 2008) і робить базовим принципом принцип мозаїчності.

Список літератури

1. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. – New York, Oxford University Press, 1993. – 175 p.
2. Woolgar S. Five Rules of Virtuality // Virtual Society? Technology? Cyberbole, Reality/ - Oxford, Oxford University Press, 2002. – 349 p.
3. Бауман З. Текущая современность / З. Бауман. – СПб.: Питер, 2008. – 240 с.
4. Бодрияр Ж. Симулякри і симуляція / Ж. Бодрияр. – К.: Основи, 2004. – 230 с.
5. Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко / Ж. Делез. – М.: Логос, 1997. – 264 с.
6. Любивий Я. Віртуальне суспільство доби Постмодерну / Я. Любивий // Соціокультурні та теоретичні засади філософії Постмодерну. – К.: Інститут Філософії імені Г. С. Сковороди, 2017. – 312 с.
7. Соболев О. М. Постмодерн і майбутнє філософії / О. М. Соболев. – К.: Наукова думка, 1997. – 188 с.

References

1. Bauman, Z. (2008). Tekuchaya sovremennost [Current modernity]. SPb.: Piter [in Russian].
2. Bodriyar, Z. H. (2004). Symulyakry i symulyatsiya [Simulacra and simulation]. Kyiv: Osnovy [in Russian].
3. Delez Z. H. Skladka. (1997). Leybnyts i barokko [Fold. Leibniz and Baroque]. – М.: Lohos [in Russian].
4. Lyubyvyi, Y. A. (2017). Virtualne suspilstvo doby Postmodernu [Virtual society of the postmodern era]. Socio-cultural and theoretical foundations of postmodern philosophy. Kyiv: H.S. Skovoroda Institute of Philosophy [in Ukrainian].
5. Sobol, O. M. (1997). Postmodern i maibutne filosofii [Postmodern and the future of philosophy]. Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].
6. Heim, M. (1993). The Metaphysics of Virtual Reality. N.Y., Oxford University Press.
7. Woolgar, S. (2002). Five Rules of Virtuality. Virtual Society? Technology? Cyberbole, Reality. Oxford, Oxford University Press.

Н.Г. Мозговая

ВИРТУАЛІЗАЦІЯ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ПРОЯВЛЕННЯ ОДИНОЧЕСТВА ЧЕЛОВЕКА ПОСТМОДЕРНА.

Статья посвящена исследованию процесса виртуализации в современных условиях социальной реальности как попытка преодолеть одиночество в эпоху Постмодерна. Показано, что виртуализация социальной реальности изменяет сам характер ежедневной коммуникации. Центральной проблемой статьи является теоретический поиск новых коммуникативных практик, в которых наибольшим образом смогла бы реализоваться социальная субъективность современного человека.

Ключевые слова: виртуальная социальная реальность, информационное общество, общество сетей, виртуальная коммуникация, кризис идентичности, образование, дистанционное обучение, игра, симуляция.

N. Mozhova

VIRTUALIZATION OF SOCIAL REALITY AS A MANIFESTATION OF POSTMODERN HUMAN LONELINESS

Introduction. The life of modern man is becoming more and more virtualized, which in its turn leads to a gradual socio-practical transformation of human relationships. On the one hand, communication is becoming an increasingly important component of the information society, on the other hand, the expansive and aggressive "massification" of communication does not solve the problem of communication, but on the contrary, makes loneliness invade people in the impersonal relationships world. **The aim** of the study is to clarify the essence of such a phenomenon of social reality as its virtualization in the Postmodern era. This aim is realized through the following **tasks**: to analyze modern changes that have occurred in the nature of everyday communication; to reveal the process of deconstruction and decentralization of the subject of communication; to highlight further prospects for the transformation of social relations in the modern world. **Research methodology.** In the process of this study the following methods were used: comparative-historical method – to study the socio-historical conditions of existence of the modern subject of communication; comparative method – to compare the subject of communication of the Modern and Postmodern eras; the method of categorical-conceptual analysis was fruitful as well, making possible to specify and clarify the conceptual apparatus used in the works of modern postmodernists. Along with the methods mentioned above, general scientific methods such as comparison, analysis and synthesis, induction and deduction, abstraction and concretization, etc. played an important role in the study. **Research results.** In the Postmodern era, virtual reality is increasingly being realized in the media and on the Internet in the form of simulacra. As a result, the person himself/herself, his/her communication strategies, his/her social practices are changing – he/she needs a different environment for the most complete orientation in a mixed real and virtual worlds. This necessitates the changes that the subject undergoes in virtual reality, because these changes may be the basis of further prospects for the transformation of social relations in the modern world. The philosophical analysis of the new virtual reality allows us to identify ways to more adequately overcome the identity crisis of modern man. **Discussion.** The central problem of the article is the theoretical search for new communicative practices in which the social subjectivity of modern man could be realized in the greatest manner. **Conclusions.** The reality of the game of the Postmodern era becomes an everyday reality and the concept of "game" becomes the basic notion of the concepts of the Postmodernism. The multiplicity and fragmentation, lack of confidence and uncertainty of the existence of modern man, his/her confusion against the wide choice of imposed desires, his/her inability to control his/her life lead to the split of the great game of Modern into many small and poorly coordinated games of Postmodern and makes the mosaic principle be the key one.

Key words: virtual social reality, information society, network society, virtual communication, identity crisis, education, distance education, game, simulation.

УДК: 316.6/.774:141.32-029:1(045)

О. С. Поліщук¹, О. В. Поліщук²

ФІЛОСОФІЯ ЕКЗИСТЕНЦІАЛІЗМУ ПОГРАНИЧНОГО БУТТЯ ОСОБИСТОСТІ В РЕАЛЬНОМУ/ВІРТУАЛЬНОМУ СВІТАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

¹e-mail: Prokurator2007@ukr.net;

ORCID: 0000-0002-9338-7105; Researcher ID: AAF – 4160 – 2020

²e-mail: elen_5@ukr.net;

ORCID: 0000-0002-3826-5085.

Анотація. Розглянуто постіндустріальне суспільство, зокрема у статті зосереджено особливу увагу на його інформаційній фазі розвитку. Встановлено, що особливістю її є стрімкий розвиток інформаційно-комунікативних технологій та винайдення Інтернету. Зазначені досягнення зробили неабиякий вплив на розвиток суспільства і, зокрема, людини. Ці зміни призвели до іншого сприйняття таких категорій, як час, простір тощо. Адже завдяки створенню віртуальної реальності (віртуального світу), переживаючи ряд труднощів у реальному світі, людина намагається десь «сховатися» від них. Таким «сховищем» є віртуальна реальність, де Я-реальне має можливість видавати себе за Іншого – Я-віртуальне, створювати свій світ, в якому Я-віртуальне є пануючим. Цей світ створюється до власних уподобань Я-реального, яке не може знайти себе у реальному світі. Враховуючи ці та інші обставини, демонструється межа між двома світами, що існують паралельно для Я. Вибір одного із них безпосередньо залежить від раціоналізму.

Ключові слова: постіндустріальне суспільство, інформаційне суспільство, буття, реальний/віртуальний світ, Я-реальне/віртуальне, інформація, індивід, простір, час.

Вступ

Питання соціального буття в усі часи були предметом рефлексії, адже життя суспільства є надзвичайно багатограним і різновекторним, а це, в свою чергу, спонукає наукові кола до осмислення усіх соціокультурних процесів, що відбуваються в ньому. Зважаючи на те, що на даному історичному етапі свого розвитку суспільство увійшло в нову фазу постіндустріального періоду – інформаційну, ця фаза створила нові, ще недостатньо вивчені умови

існування двох паралельних світів: реального та віртуального, у яких людина має можливість побувати завдяки сучасним інформаційно-комунікативним технологіям. Незважаючи на цю обставину, їхнє співвідношення в бутті особистості залежить від певних обставин, що розглядатимуться далі.

Мета і завдання дослідження

Враховуючи вищевикладене, метою статті є окреслення меж двох світів та буття людини у них. Для досягнення мети сформульовано наступні