

ПРОБЛЕМИ ТА СУДЖЕННЯ

УДК 1:316.77

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2020.32.23>АНТРОПОЛОГІЧНІСТЬ ВІРТУАЛЬНОГО
В СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІЙ ДУМЦІ

Марія Кравчик

*кандидат філософських наук, доцент,**доцент кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін,**Міжнародний гуманітарний університет, Фонтанська дорога, 33, м. Одеса, Україна, 65009*

У статті розглядаються різноманітні інтерпретації віртуального, які існували у філософській і соціальній думці в минулому і мають певні конотації з сучасним аналізом процесів віртуалізації суспільства і створення віртуальної реальності. Проводиться історико-філософський огляд цього поняття, починаючи за часів античності і до сьогодення, в якому робиться акцент на антропологічному вимірі віртуального.

Дослідження віртуальної реальності сформували самостійний напрям у сучасній філософії – віртуалістику, у якому представлені різні трактування віртуальності, виділені характеристики віртуальної реальності, розкриваються технологічний, антропологічний та інші її аспекти. Дослідження об'єднують фахівців соціально-філософського, гуманітарного та технічного знання, представляючи віртуальну реальність як складний, багатовимірний феномен і демонструючи між- і трансдисциплінарний характер проблеми віртуального і віртуальної реальності.

В статті акцент робиться на розробку антропологічного виміру віртуального, що пов'язаний з людською свідомістю і підкреслює невід'ємний зв'язок віртуального (віртуальної реальності) з людиною. На відміну сучасних досліджень, що присвячені «деперсоніфікації буття» в умовах віртуальної культури, в дослідженні пропонується розгляд суб'єкта віртуальної культури крізь призму його соціальної комунікації, яка є складною і має сьогодні нові форми і види. Робиться висновок про необхідність розвитку антропологічної віртуалістики як особливої галузі досліджень феноменів віртуального, яка досліджує суттєвий зв'язок між людиною і створеною нею віртуальною реальністю.

В статті також розглядається феномен віртуалізації суспільства, який проявляється у характеристиках віртуальної реальності через явище соціальної складності, що самоорганізуються, оскільки вона володіє відносною автономією, власною організацією, топологією, і в той же час відкрита для соціальної реальності, надає зворотну відповідь для неї.

Ключові слова: віртуальне, віртуалізація суспільства, віртуальна культура, віртуалістика, антропологічність

Актуальність і мета дослідження. Однією з домінуючих тенденцій, що визначають специфіку сучасного суспільства, є віртуалізація, що породжує «віртуальний світ», «віртуальну економіку», «віртуальну політику», «віртуальну культуру» тощо. Спостерігається прискорення віртуалізації суспільства, що робить його синтетичним, бо включає нові «картини світу» і нові простори. Затребуваним сьогодні є аналіз віртуального простору як соціальної технології, яка має суттєвий вплив на функціонування суспільства і дозволяє його змінювати. Віртуальна реальність створює нові форми соціальної взаємодії людей і значно змінює соціальні структури, що призводить до виникнення нового соціального феномену – віртуалізації суспільства. **Мета дослідження** – виявити антропологічність віртуальної реальності, тобто суб'єкта віртуальної реальності, його зв'язку з культурою (реальною і віртуальною),

кордони культури у просторово-часовій організації віртуальної реальності. Оскільки віртуалізація представляється в даний час одним з істотних елементів інформаційного суспільства і вона є підставою для створення нової комунікаційної системи, то тим самим віртуалізація суспільства також стає дієвим інструментом соціального конструювання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Антропологічні дослідження віртуальної реальності спираються на роботи таких західних філософів ХХ ст., як М. Гайдегер, П. Бергер, Т. Лукман, Н. Гудмен, Е. Тоффлер, Ю. Хабермас. Аналіз віртуальної реальності як соціокультурного феномену переважно здійснюється в контексті соціальних змін, викликаних цифровими технологіями і розвитком цифрової культури (А. Бюль, М. Вайнштейн, Г. Дебор, С. Жижек, М. Кастельс, А. Крокер, М. Маклюен, М. Фуко). А. Бюль розглядає віртуальне суспільство, яке існує паралельно реальному. А. Крокер і М. Вайнштейн вказують на появу нового типу відчуження, породженого віртуалізацією – відчуження плоти на користь інформації.

В Україні проблема віртуального аналізується у роботах А. Артеменко, О. Висоцького, С. Дацюк, Г. Коньшина, Л. Стародубцевої, А. Халапсіса, А. Дзьобана, М. Пальчинської, І.В. Усанова та ін. Серед російських дослідників слід виділити В.Я. Чеснова, Ю. Шаєва, Р. Леушкіна, А. Каптерева. Онтологічні аспекти віртуальної реальності розглядаються у дослідженнях Н. Носова, Е. Таратури. Сутність віртуальної реальності аналізується у роботах Г. Батигіна, А. Юхвіда, С. Правдюка, П. Браславського та ін.

Новизна. Дослідження феноменів віртуального є досить поширеною темою багатьох сучасних досліджень з філософії, соціології, психології і культурології. Тому у вітчизняній традиції вони представлені різноманітно і торкаються багатьох аспектів і вимірів віртуального. В нашому дослідженні акцент робиться на розробку антропологічного виміру віртуального, що пов'язаний з людською свідомістю і підкреслює невід'ємний зв'язок віртуального (віртуальної реальності) з людиною. На відміну сучасних досліджень, що присвячені «деперсоніфікації буття» [Усанов І.В., 2011] в умовах віртуальної культури, в дослідженні пропонується розгляд суб'єкта віртуальної культури крізь призму його соціальної комунікації, яка є складною і має сьогодні нові форми і види.

Основний зміст. Дослідження віртуальної реальності сформували самостійний напрям у сучасній філософії – віртуалістику, у якому представлені різні трактування віртуальності, виділені характеристики віртуальної реальності, розкриваються технологічний, антропологічний та інші її аспекти. Дослідження об'єднують фахівців соціально-філософського, гуманітарного та технічного знання, представляючи віртуальну реальність як складний, багатовимірний феномен і демонструючи між- і трансдисциплінарний характер проблеми віртуального і віртуальної реальності.

Для нас становлять інтерес роботи, що розкривають віртуальну реальність у соціально-філософському аспекті (О. Дзьобань, Н. Носов, С. Хоружий, П. Браславський, Н. Клікушіна, А. Фімін, А. Каптерев, Е. Таратута і ін.). Основна проблема, навколо якої сконцентровані ці дослідження – зв'язки, відносини, взаємовпливи соціокультурної і віртуальної реальностей.

У розумінні віртуального і віртуальної реальностей можна виділити два підходи – онтологічний і гносеологічний. Відповідно, віртуальне розуміється і як особливий вид буття, і особливий конструкт, який розкриває специфіку мислення і пізнання. В контексті проблеми, що нас цікавить, важливо виділити ще один аспект – антропологічний. Він пов'язує віртуальне зі свідомістю і акцентує увагу на взаємодії людини і віртуальної реальності. На думку деяких дослідників, антропологічний сенс спочатку властивий слову «віртуальний». Так, Е. Таратута зазначає, що латинське «virtus» походить від праїдно-

європейському корені «* uigo» – «чоловік, людина», і може означати «нормативну маскуліність і пов'язаний з цим логоцентризмом всього світового устрою» [Таратута Е., 2007, с. 15].

Однак найбільш поширеною є точка зору, яка наголошує на зв'язку слів «віртуальний» і «чеснота». Вона вперше зустрічається у Марка Тулія Цицерона в книзі «Про природу богів» [Цицерон М., 2002]. Н. Клікушіна пише, що цим значенням поняття користується також Луцілій Ганна Сенека, а у наступні епохи – Г. Сен-Вікторський, Августин Блажений, Дж. Бонавентура, М. Лютер, Ф. Меланхтон і інші [Кликушина Н.Ю., 2009, с. 86-102].

Демонструючи багатозначність трактувань, дійсно сучасні експлікації понять «віртуального» і «віртуальної реальності» спираються на давню історико-філософську традицію. Онтологічні трактування віртуального беруть початок у філософії Платона, якого у цьому сенсі можна вважати засновником античної «віртуалістики». У онтології Платона єйдоси – це «матриці», «світопороджуючі сутності», що утворюють віртуальний «світ ідей». Віртуальність, таким чином, – це якась прореальність, що передує об'єктивній реальності та відкривається людині через пізнання.

Стикнутися з віртуальністю для людини означає змінити свідомість, вийти за межі буденності, розкрити свої приховані можливості [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М., 2017, с. 22]. Тим самим, віртуальне осмислюється у опозиції «можливе» – «дійсне», «потенційне» – «реальне». Зокрема, у Аристотеля ідея віртуального проглядається у співвідношенні категорій «*dynamis*», «*energeia*», «*entelechia*» з відповідними значеннями – можливість, потенція; енергія, здійснення; дійсність, здійсненність. При цьому Аристотель припускав, що потенційне не обов'язково переходить у актуальне: «... серед неіснуючого щось є в можливості; але ... воно не є в дійсності» [Аристотель, *Метафізика*, 1975, с. 238]. Таким чином, якщо «*entelechia*» означає здійсненність і фіксує наявність організованої матерії, це означає також, що в ній (матерії) укладено і можливе, яке стало реальністю, але ще незбагненне повністю розумом.

Недивлячи на те, що Аристотель не користувався поняття «віртуального», є підстави проводити паралелі між його філософськими побудовами і сучасними значеннями цього поняття. Зокрема, на це вказує А. Севальников: «Фактично, «віртуальне» означало «насліддя», яке за рахунок закладеної у ньому можливості і сили (*δυναμις*) реалізовувало, здійснювало форму, або єйдос речі. Більш того те, що здійснилось, *entelechia* відповідно до Аристотеля виступало як здійснення і завершення того, що існувало потенційно. Віртуальне при такому підході виявляється лише посередником при становленні речі, виступає як третій, опосередкуючий член між вічною і незмінною формою і виявленням» [Севальников А.Ю., 2008, с. 80]. У Аристотеля виявляється онтологічна невизначеність віртуального, яке займає проміжну «область» між потенційним і актуальним.

У такому розумінні поняття «віртуальне» розробляється у середньовічній філософії (Фома Аквінський, Джованні Бонавентура, Микола Кузанський, Мартін Лютер, Ф. Меланхтон, Гуго Сен-Вікторський, Дунс Скот). Як зазначає Д. Соловйов, поняття віртуального використовується для позначення стану і причини можливого і дійсного, потенційного і актуального. Віртуальне виявляється у формі сили, що породжує, яка здатна відтворюватися у свідомості людини. Це поняття також використовується для пояснення ієрархічної структури різномірних рівнів реальностей у процесі формування складного з простого [Соколов Д.М., 2010, с. 76]. При цьому воно доповнюється латинським значенням «чеснота» – як здатність людини до гідних вчинків, яка бере початок з якостей душі, завдяки з'єднанню вченості («*doctrina*») і досвіду («*peritia*»).

Зокрема, Фома Аквінський, розмірковуючи про людську душу, обґрунтовує наявність у людини лише розумової душі, яка віртуально містить чуттєву і поживну душі,

а також усі нижчі форми. Віртуальність у нього пов'язана з будь-яким змішаним станом, в якому перебувають початкові компоненти, що зберігають здатність діяти, а також із співвідношенням досконаліших і недосконалих форм [Фома Аквінський, 2007].

Дунс Скот вводить поняття віртуального акту (*actus virtualis*) для розкриття внутрішнього потенціалу буття, його здатності до саморозгорнення. Більшого, в його розумінні, кожна реальна річ віртуально містить безліч емпіричних якостей в їх єдності, які виявляються людиною через досвід. Підставу для виділення віртуального він бачить саме в здатності речі виявляти будь-які якості, хоча вони не містяться в ній за своєю суттю. Тим самим, віртуальне дозволяє нам подолати розрив між тим, що дано через досвід і наступним рівнем людського розуміння [Соколов Д.М., 2010 с. 74].

Вибудовуючи ієрархічну структуру буття, Дунс Скот міркує про Бога як «перше, що виробляє» і «найактуальніше», оскільки він «віртуально містить усю можливу актуальність. Перша мета є найкращою, віртуально містить усе можливе благо. Перше, яке перевершує, є найдосконалішим, що перевершує, таким чином постає будь-яка можлива досконалість» [Соколов Д.М., 2010].

Микола Кузанський у розумінні віртуального об'єднує античну і схоластичну традиції. Віртуальне, що укладене у кожній речі, розуміється їм як потенція насіння, що розгортається у конкретну емпірично сприйнятую річ. «Потім розумним оком я бачу, що те ж саме дерево перебувало у своєму насінні не так, як я зараз його розглядаю, а віртуально; я звертаю увагу на дивну силу того насіння, в якому було укладено повністю і це дерево, і все його горіхи, і вся сила горіхового насіння, і у силі насіння всі горіхові дерева» [Николай Кузанский, 1980, с. 46].

Розмірковуючи про Бога, Кузанський значно розширює поняття віртуального. «Бог – це нескінченна сила, що є за межами дзеркальної і насінневої сили, за межами збігів випромінювань і повернень, причин і наслідків; що ця абсолютна сила є абсолютне бачення, повнота всього, що перевершує всі способи піклування; всі ці способи, що розгортають повноту бачення, поза всяким модусом суть твоє бачення, твоя сутність, Боже мій» [Николай Кузанский, 1980, с. 58-59]. Віртуальність, що розуміється як «потенція насіння» у кожній речі, поступається місцем розумінню її як істинності і абсолютності Бога – прообразу усіх речей. Тим самим, віртуальне пов'язано з земним (в даному випадку природним) буттям, укладено, є присутнім у ньому, але, також і співвідносно з сутністю Бога, не належить природному буттю. До «віртуального» у середньовічній філософії належали процеси і явища, які спостерігалися емпірично, були дані у досвіді, але не могли отримати теоретичного пояснення.

У візантійській традиції онтологізація віртуального здійснюється у ісихазмі (Г. Палама, Є. Сирин), який зберігає ідею ієрархізації реальностей, що дає змогу визначати як вищу божественну реальність. Втім акценти зміщуються на людину, що здатна переміщатися між граничними реальностями, проходити через проміжні стадії, відкриваючи у собі божественну реальність [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М., 2017, с. 22].

У Новий час – історичний період, у якому відбувалось утвердження і поширення матеріалістичних поглядів, ідея віртуального зберігається у її схоластичних трактуваннях – як потенція, енергія, що притаманна природному світу (Дж. Бруно, Т. Гоббс, Д. Дідро, Ф. Бекон). Паралельно з онтологізацією віртуального відбувається його «антропологізація», що має на увазі зв'язок віртуальної реальності з пізнавальними здібностями людини. Так, у Г. Лейбніца віртуальна реальність пов'язана з цілісним полем людського досвіду, який, розширюється і породжує весь світ. Мікрокосм містить у собі макрокос, відображаючи Бога (Центральну Безмежну Монаду). В міру поглиблення наших уявлень зростає і ступінь віртуалізації суспільства [Лейбниц Г.В., 2013].

Українські дослідники А. Дзьобань і Е. Мануйлов висловлюють думку про те, що Г. Лейбніц по суті описав побудову глобальної мережі, яка однак з'явилася лише у наш час [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М., 2017, с. 22]. Аналогічні ідеї вони виявляють у І. Канта, пов'язуючи з віртуальним світом його ідеї про небесну, вищу реальність, а також про абсолютний світ моральності [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М. 2017, с. 24]. Зокрема, автори відзначають залежність ціннісних установок віртуального світу від моральних якостей користувачів віртуальної мережі [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М. 2017, с. 19-21].

У поглядах Дж. Берклі можна виявити зв'язок віртуального зі свідомістю, яка породжує зовнішню, об'єктивну реальність через матеріалізацію віртуальних процесів [Берклі Дж., 2016]. У філософії totoжності Ф. Шеллінга людська свідомість розглядається як єдине джерело матеріального світу, тим самим межі між реальним і можливим, суб'єктивним і об'єктивним зникають. При цьому зберігається ієрархічність потенцій як різних форм Абсолютного як totoжності об'єктивного і суб'єктивного.

Отже, у філософії Нового часу покладено початок отождоженню віртуальної і суб'єктивної реальностей. Остання розумілася як відображення об'єктивної, але індивідуалізованою і наповненою штучним феноменами [Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М., 2017, с. 24]. Слід також додати, що у цю епоху домінує тенденція розгляду реальності як єдиної, тобто відсувається на другий план ідея множинності буття. Розпочата у античності, ця ідея своє продовження отримає у роботах Г. Лейбніца, а пізніше – А. Бергсона і Ф. Ніцше.

Нові смисли, в значній мірі визначили сучасні соціально-філософські та антропологічні трактування, які поняття віртуального отримує у постструктуралізмі і постмодернізмі (Ж. Бодрійяр, Ж. Дерріда, Ж. Дельоз, Р. Барт, Ф. Гваттарі і ін.). Віртуальне розуміється як гіперреальність, симуляція, яка породжена поділом на те, що означається і те, що означає, знаків і реальності, що ними позначена. У постмодернізмі піднімається проблема віртуального суб'єкта і побудови антропології віртуального (зокрема, у роботах Ж. Дельоза «Актуальне і віртуальне», «Капіталізм і шизофренія»). Розуміння віртуальної реальності як соціального простору і середовища, у якому здійснюються соціальні практики, пропонується у роботах Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, Ж. Дерріда, Ж. Лакана, М. Фуко.

В даний час відбувається зближення широкого і вузького значення поняття віртуальна реальність, що пов'язано з широким застосуванням інформаційних технологій і все більшим розмиванням кордонів між фізичною та віртуальною реальностями.

Як зауважив Н. Носов, «ідея віртуальності пропонує принципово нову для європейської культури парадигму мислення, в якій схоплюється складність світобудови, на відміну від ідеї ньютоніанської простоти, на якій ґрунтується сучасна європейська культура» [Носов Н.А., 2000, с. 82]. А. Дзьобань і Е. Мануйлов теж вважають, що віртуальна реальність «вбудувалась» у суспільство, стала повсякденним явищем, яке все більше наповнено соціальним змістом. При цьому за нею зберігається статус «несправжньої», примарною реальності [Дзьобань О.П., Мануйлов Є. 2017, с. 25].

О. Висоцький складність феномену віртуальності бачить в тому, що, по-перше, він є образно-символічним заміщенням мфізичної (первинної, наявної, вихідної) реальності, по-друге, це світ потенційного, можливого, фантомного, по-третє, це сукупність ідеалів, стимулів і об'єктів бажань, по-четверте, техніка та технології, що створюють ефект присутності, що конструюють ідентичність ідеального суб'єкта – суб'єкта та об'єкта бажань [Висоцький О., 2008, с. 42].

У онтологічному аспекті віртуальна реальність розглядається в контексті множинності світів – як одна з форм буття, що при цьому контрастує з реальним світом. На думку М. Хейма збереження цієї відмінності, є принципово важливим.

Смертність / народжуваність, темпоральність і тривога як екзистенційні структури реальності, що співвідносні з людським існуванням, не дозволяють віртуальній реальності змішуватися з реальністю [Heim M., 1993]. Іншими словами, віртуальна реальність актуальна, але не субстанціональна. У зв'язку з цим вона протистоїть константності реального, фізичного простору.

Сучасні значення поняття віртуальної реальності демонструють різноманітність і неоднозначність. Авторка одного з найбільш глибоких досліджень віртуальної реальності Е. Таратута зазначає, що має місце «артикуляційна мозаїчність», оскільки висвічуються різні фрагменти змісту віртуальної реальності. При цьому сама віртуальна реальність стає «фігурою умовчання» [Таратута Е., 2007, с. 12-13]. На думку дослідниці, конструювання віртуальної реальності здійснюється 1) в протиставленні її емпіричної реальності, яка мислиться як «основна», а віртуальна, відповідно, – як другорядна, «нереальна»; 2) в принциповій і навмисній розмитості її контурів, відсутності чітких описів і визначень, що забезпечує «смыслову непрозорість конструкції віртуальної реальності», її «онтологічне приховування» [Таратута Е., 2007, с. 76-77].

Зміст поняття віртуальної реальності прояснюється через виділення її специфічних властивостей. Так, Н. Носов вказує на такі властивості, як породження («прив'язка» до активності іншої реальності); актуальність (існування тільки «тут» і «тепер»); автономність (просторово-часова); інтерактивність (взаємодія з об'єктами реальності, що породила її) [Носов Н.А., 2000, с. 45-47].

Е. Таратута підкреслює відмінності між реальністю і віртуальною реальністю, відзначаючи, що це якась Інша реальність, що уникає точних описів і визначень, вторинна по відношенню до основної реальності. Її підлеглий статус означає, що вона не детермінується повністю правилами і механізмами соціального [Таратута Е., 2007, с. 72]. Віртуальна реальність конструюється всередині “головний” реальності, “за її образом і відмінністю”.

Будучи своєрідним «донорським органом», органічним для соціальної реальності, віртуальна реальність є «отехніченим імплантатом» у емпіричну реальність [Таратута Е., 2007, с. 83]. У цьому сенсі вона онтологічно безвідповідальна (ефемерна, ілюзорна), «в ній можна знехтувати деякими причинно-наслідковими зв'язками і змінити заведений хід речей» [Таратута Е., 2007, с. 72].

З урахуванням виділених дослідниками характеристик (онтологічна невизначеність, подвійність, розмитість кордонів), віртуальну реальність можна уявити як складність, яка є частиною соціальної складності («складне у складному»), і в той же час вона виходить за простір соціального і реального як такого, пов'язана з ним як «складне зі складним». Оскільки в обох випадках має місце взаємодія, є підстави стверджувати, що функцією віртуальної реальності є специфічний вплив на соціальний контекст [Таратута Е., 2007, с. 85].

Головні висновки. У характеристиках віртуальної реальності виявляються властивості складності, що самоорганізується, оскільки вона володіє відносною автономією, власною організацією, топологією, і в той же час відкрита для соціальної реальності, надає зворотну відповідь для неї. «Посередником» між двома реальностями виступає людина. У зв'язку з цим необхідно зосередитися на антропологічному вимірі віртуальної реальності, і зокрема, ролі культури в її організації. Ставлячи таким чином питання, ми виходимо на проблему суб'єкта віртуальної реальності, його зв'язку з культурою (реальною і віртуальною), кордонів культури у просторово-часовій організації віртуальної реальності.

Віртуальна реальність створює нові форми соціальної взаємодії людей і значно змінює соціальні структури, що призводить до виникнення нового соціального феномену – віртуалізації суспільства. Віртуалізація суспільства як самоорганізаційний процес сприяє зміні меж соціальної комунікації, роблячи її незалежною від місця і часу, переводить її

у мережевий режим і дозволяє значно збільшувати число учасників комунікації. В результаті завдяки віртуалізації створюються горизонтальні соціальні зв'язки і нові види соціальних практик у повсякденному житті людини. Однак віртуалізація надає не тільки позитивні впливи на соціальне життя індивідів, сприяючи самореалізації, саморозвитку та інтеграції індивідів у віртуальні спільноти, але виявляє і негативні наслідки. Таким чином, віртуальна реальність проявляється у об'єктивній соціальній реальності і активно з нею взаємодіє, створюючи різноманітні форми і структури людської діяльності.

Подальший розвиток дослідження. Подальший розвиток антропологічності віртуального, віртуальної культури і феномену віртуалізації суспільства має розвиватись у напрямку виявленні їхніх негативних наслідків для людини в різноманітних нових формах соціальної комунікації і діяльності людини, що утворились під впливом сучасних інформаційних і комп'ютерних технологій.

Список використаної літератури:

1. Аристотель. 1975. Метафизика / Аристотель // Соч. : В 4 т. / ред. В. Ф. Асмус. М. :Мысль, Т. 1, 550 с.
2. Беркли Дж. 2016. Трактат о принципах человеческого знания и другие сочинения / пер. с англ. Г. Г. Майорова, А. О. Маковельского, А. А. Васильева, Е. Ф. Дебольской. М.: Наука, 553 с.
3. Висоцький О. 2008. Віртуальність як провідна форма легітимізаційної політики в добу постмодерну // Політичний менеджмент. № 6. с. 41–53.
4. Дзьобань О. П., Мануйлов Є. М. 2017. Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття // Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого». № 4 (35). с.21 – 31.
5. Кликушина Н. Ю. 2009. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки // Эпистемология и философия науки. Т. XXII. № 4.,с. 86–102.
6. Лейбниц Г. В. 2013. Труды по философии науки / пер. с лат., вступ. ст. и примеч. Г. Г. Майорова. Изд. 2-е. М.: Наука, 177 с.
7. Николай Кузанский. 1980. О видении Бога / Сочинения : в 2 т. Т. 2. Перевод / Н. Кузанский ; общ. ред. В. В. Соколова и З. А. Тажуризиной. – М. : Мысль, 471 с.
8. Носов Н.А. 2000. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. М.: Магистр, 192 с.
9. Севальников А.Ю. 2008. Виртуальное и метафизика. Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения. М.: Ин-т философии РАН., с.79-91.
10. Соколов Д.М. 2010. Понятие виртуальности в философии средневековья // Вестник РУДН. Серия Философия. № 4. С. 72 – 76.
11. Таратута Е.Е. 2007. Философия виртуальной реальности. СПб., 147. ;С. (Серия «АПОРИИ». Вып. 2).
12. Усанов І.В. 2011. Антропологічні основи віртуального світу // Практична філософія, № 4 (42), с.104-110
13. Фома Аквинский. 2007. Сумма теологии. Ч. I–II / Фома Аквинский. Киев : НикаЦентр ; Эльга ; СПб. : Алетейя, 835 с.
14. Цицерон М. Т. 2002. О природе богов / М. Т. Цицерон; пер. с лат. С. Блажеевского. СПб. : Азбука-классика, 288 с.
15. Heim M. 1993. The Metaphysics of Virtual Reality. New York, Oxford: Oxford University Press, 175 p.

THE ANTHROPOLOGY OF VIRTUAL IN SOCIAL PHILOSOPHICAL THOUGHT**Mariia Kravchyk**

*PhD in Philosophy, Associate Professor,
Senior Lecturer at the Department of Art History and All Humanities,
International Humanitarian University
Fontanska road, 33, Odesa, Ukraine*

The article discusses various interpretations of the virtual that have existed in philosophical and social thought in the past and have certain connotations with a modern analysis of the processes of the virtualization of society and the creation of virtual reality. A historical and philosophical survey of the concept is being conducted, from antiquity to the present day. It is considered necessary to develop anthropological virtualism as a special field of study of virtual phenomena that explores the essential connection between man and the virtual reality created by him.

The study of virtual reality has formed an independent direction in modern philosophy – virtualism, in which different interpretations of virtual reality, highlighted features of virtual reality are revealed technological, anthropological and other aspects. The study brings together specialists in socio-philosophical, humanitarian and technical knowledge, presenting virtual reality as a complex, multidimensional phenomenon and demonstrating the inter- and transdisciplinary nature of the problem of virtual and virtual reality.

The article focuses on the development of an anthropological dimension of virtual, connected with human consciousness and emphasizes the integral connection of virtual (virtual reality) with the person. In contrast to modern research dedicated to the «depersonalization of existence» in the conditions of virtual culture, the study proposes to consider the subject of virtual culture through the prism of its social communication, which is complex and has new forms and species today. The conclusion is reached that anthropological virtualism should be developed as a special field of study of virtual phenomena, which explores the essential relationship between man and the virtual reality created by him.

The article also discusses the phenomenon of the virtualization of society, manifesting itself in the characteristics of virtual reality through the phenomenon of social complexity of self-organizing, as it has relative autonomy, its own organization, topology, while open to social reality, gives the opposite answer to it.

Key words: Virtual, virtualization of society, virtual culture, virtualism, anthropology.