

Онтологічний статус віртуальної реальності, межа між ілюзією та буттям

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У роботі розглянуто філософські аспекти становлення віртуальної реальності як нового онтологічного простору сучасної людини. Проаналізовано ключові ризики розмивання межі між фізичним та цифровим буттям, а також трансформацію сприйняття реальності під впливом імерсивних технологій. Розглянуто теоретичні засади визначення статусу віртуальних об'єктів та їхній вплив на когнітивні процеси особистості. Надано рекомендації щодо філософського осмислення взаємодії людини з цифровими середовищами в умовах глобальної цифровізації.

Ключові слова: віртуальна реальність, онтологія, буття, цифрова трансформація, свідомість, ілюзія, технологізація, імерсивність, суб'єкт, об'єкт.

Abstract

The paper examines the philosophical aspects of the emergence of virtual reality as a new ontological space for modern individuals. The key risks of blurring the boundaries between physical and digital existence, as well as the transformation of reality perception under the influence of immersive technologies, are analyzed. The theoretical foundations for determining the status of virtual objects and their impact on the cognitive processes of the personality are considered. Recommendations for the philosophical reflection on human interaction with digital environments in the context of global digitalization are provided.

Keywords: virtual reality, ontology, being, digital transformation, consciousness, illusion, technologization, immersiveness, subject, object.

ВСТУП

Стрімкий розвиток VR-технологій у XXI столітті трансформував віртуальну реальність із технічного інструменту у специфічний простір буття, що кидає виклик традиційній онтології. Сучасна парадигма сприйняття, заснована на фізичній відчутності об'єктів, виявляється недостатньою в умовах тотальної цифровізації. Високий рівень імерсивності створює когнітивні зміни у структурі людського досвіду, знижуючи поріг розрізнення між симуляцією та дійсністю. Це породжує екзистенційні ризики, де межа між фізичним «Я» та цифровим аватаром стає розмитою. Філософська рефлексія цих процесів дозволяє вийти за межі технічних описів і зрозуміти природу сучасного технологізованого середовища. Дослідження статусу віртуальних об'єктів є ключовим для виявлення механізмів формування свідомості в епоху, коли цифрові коди визначають параметри нашої реальності.

Основна частина

Онтологія цифрового простору та архітектура моделювання

У контексті архітектурного проектування та моделювання віртуальна реальність створює феномен «цифрового двійника» — об'єкта, який не має фізичної маси, проте володіє абсолютною геометричною точністю. З філософської точки зору це змінює статус речі: ми починаємо взаємодіяти не з матерією, а з ідеєю речі, втіленою в коді. Віртуальний простір стає первинним полігоном, де об'єкт проходить стадію «буття-в-цифрі» ще до моменту його матеріалізації. Це знімає обмеження гравітації та опору матеріалів на етапі творчого задуму, перетворюючи архітектуру на проектування чистого досвіду. Феномен імерсивності підсилює це занурення, дозволяючи технології «обійти» критичні фільтри свідомості. Коли мозок отримує узгоджені сигнали, він ініціює стан присутності, при якому ілюзорне середовище сприймається як первинне. Суб'єкт усвідомлює штучність середовища, але його організм реагує на нього як на реальність, що доводить залежність буття від інтенсивності інформаційного потоку.

Етико-антропологічні виклики та перспективи цифровізації

Розвиток VR також ставить гострі питання про моральну відповідальність. Деперсоналізація через аватара створює ілюзію всюдозволеності, що може призвести до ерозії реальних етичних норм індивіда. Проте VR може виступати і потужним інструментом емпатії, стаючи «дзеркалом» внутрішньої етики людини, де відсутність зовнішнього покарання оголює справжні інтенції суб'єкта. Соціальна складова VR трансформує комунікацію: ми отримуємо можливість долати фізичні кордони, але ризикуємо втратити безпосередній контакт із «іншим» у його фізичному вимірі. Часовий вимір у віртуальності також деформується, оскільки суб'єктивне сприйняття тривалості в імерсивних середовищах часто не збігається з фізичним часом. Таким чином, віртуальна реальність сьогодні — це не ілюзія, а специфічна форма буття, що інтегрується у повсякденність. Основними висновками дослідження є необхідність перегляду онтологічних категорій, оскільки цифровий об'єкт набуває ознак реальності через взаємодію. Процес цифровізації веде до трансформації ідентичності, створюючи гібридну форму існування між фізичним та віртуальним світами. Подальша розробка етичних стандартів взаємодії з VR є критично важливою для запобігання втраті зв'язку з об'єктивною реальністю.

Криза об'єктивної істини та перегляд поняття «ПРАВДИ»

Широке впровадження VR-технологій змушує переглянути традиційні уявлення про «правду» та «дійсність». Коли цифрова модель стає настільки детальною та текстурованою, що її майже неможливо відрізнити від реального об'єкта, класичне розуміння істини як простої відповідності фактам зазнає суттєвої трансформації. У віртуальному світі істинним стає те, що суб'єкт безпосередньо відчуває в момент повного занурення. Це породжує складну філософську проблему: створення індивідуальних цифрових реальностей загрожує виникненням ситуації «онтологічної ізоляції», де спільної для всіх об'єктивної істини не існує. У професійній діяльності студента-проектувальника цей виклик має цілком практичний вимір. Важливо критично аналізувати, наскільки привабливий цифровий образ відповідає реальним фізичним властивостям матеріалів та нормам будівництва. Втрата зв'язку з об'єктивними обмеженнями реального світу у віртуальних проектах може призвести до професійної деформації, де естетика симуляції стає пріоритетнішою за безпеку та функціональність справжньої споруди. Таким чином, філософія VR вказує на те, що істина сьогодні — це не лише відображення світу, а й відповідальність за вибір реальності, яка вважається справжньою.

Власна думка

На моє переконання, віртуальна реальність сьогодні перестає бути просто футуристичною іграшкою, перетворюючись на простір для пошуку сенсів. Для звичайної людини VR відкриває унікальну можливість, якої ми позбавлені у фізичному світі — можливість «прожити» сотні різних сценаріїв власного буття. У реальності ми часто боїмося зробити крок через страх незворотності помилки. Віртуальний простір знімає цей тягар: тут ми можемо випробовувати різні моделі поведінки, соціальні ролі або життєві шляхи, не ризикуючи при цьому власним добробутом чи здоров'ям. Це свого роду онтологічний тренажер, де кожен вибір стає цінним уроком, а не фатальною подією. Найбільша цінність такої технології полягає саме у розширенні меж людського досвіду. Ми можемо побувати в місцях, які не існують, або подивитися на світ очима іншої людини. Проте, насолоджуючись цією багатогранністю сценаріїв, важливо пам'ятати про «точку повернення». Справжнє життя цінується саме через свою незворотність і тактильну відчутність. Технології мають давати нам мудрість для прийняття рішень у фізичному світі, а не ставати місцем втечі від нього. Справжня людина майбутнього — це той, хто навчився переносити отриманий у віртуальності багатогранний досвід у свою реальну повсякденність, збагачуючи її новими сенсами, але залишаючись вірним своїй фізичній природі та живим почуттям.

Висновок

Підсумовуючи проведені дослідження, можна стверджувати, що віртуальна реальність на сучасному етапі трансформувалася з технічного симулятора у повноцінний онтологічний простір. Аналіз показав, що впровадження імерсивних технологій веде до розмивання межі між фізичним та цифровим буттям, вимагаючи перегляду класичних філософських категорій. Основним результатом роботи є висновок про те, що цифрові об'єкти набувають ознак реальності через високу інтенсивність взаємодії з суб'єктом. У ході дослідження встановлено, що цифровізація провокує трансформацію

людської ідентичності та створює гібридні форми існування. Також було виявлено необхідність формування нових етичних стандартів для регулювання поведінки в симульованих середовищах. Таким чином, наукова новизна роботи полягає в обґрунтуванні статусу VR як специфічного виміру реальності, що потребує подальшого комплексного вивчення на перетині філософії, психології та технологічних дисциплін.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бодрійяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. Київ: Основи, 2004. 230 с.
2. Гайдеггер М. Питання про техніку // На шляху до мови. Київ: Port-Royal, 1998. С. 56–82.
3. Кастельс М. Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура. Т. 1. Поява мережевого суспільства. Київ: Вакула, 2004. 670 с.
4. Хайм М. Метафізика віртуальної реальності. Оксфорд: Видавництво Оксфордського університету, 1993. 224 с.
5. Чалмерс Д. Реальність+: Віртуальні світи та проблеми філософії. Нью-Йорк: W. W. Norton & Company, 2022. 544 с.
6. Флоріді Л. Етика штучного інтелекту: принципи, виклики та можливості. Оксфорд: Видавництво Оксфордського університету, 2023. 320 с.
7. Головащенко І. О. Філософія. Вінниця : ВНТУ, 2016. 200с.

Павло Андрійович Горбань - студент, факультет будівництва, цивільної та екологічної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Науковий керівник: Ірина Олегівна Головащенко - кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: golovashenko.i.o@vntu.edu.ua

Pavlo Andriyovych Horban - student, Faculty of Construction, Civil and Environmental Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia

Scientific supervisor: Iryna Olehivna Holovashchenko - Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy and Humanities, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: golovashenko.i.o@vntu.edu.ua