

РЕКОНСТРУЮЮЧА УЧАСТЬ ТВОРЧОГО СУБ'ЄКТА У ЙОГО ВІРТУАЛЬНОМУ ЯК РЕАЛЬНОМУ СВІТІ

Вже давно на слуху поняття віртуального простору як феномена, котрий вказує на глобальний характер інформаційної культури, що намагається охопити фактично усі аспекти життєдіяльності суб'єкта та задати йому нові вектори для його ідентифікації, реалізації, самоствердження тощо. Саме завдяки інтернету, що став невід'ємною компонентою сучасної культури, активно усталюється і віртуальна культура. Сьогодні віртуальний світ пропонує нові можливості й для творчої реалізації суб'єкта.

Проблема взаємодії реального і віртуального світів та реконструюючої участі в них творчого суб'єкта є складною як у концептуальному, теоретичному, так і практичному відношеннях.

Реконструюючу діяльність суб'єкта у віртуальному освітньому просторі розумітимемо як його творчу діяльність.

Віртуальний і реальний світи творчого суб'єкта – це світи, котрі онтологічно репрезентують себе у двох просторах – *інформаційно-віртуальному і матеріальному*, та свідчать про екзистенційну специфіку кожного світу суб'єкта. Актуальним рефреном у такому контексті міркувань звучатиме думка психолога Емми Сеппали зі Стенфорда: *«Перемикання між обома режимами, очевидно, є оптимальним способом винаходити щось нове»*. У нашому розумінні, *«перемикання цих режимів»* – не що інше, як *функціональна взаємодія реального і віртуального світів творчого суб'єкта з його реконструюючою участю в них*. Отже, вважаємо, що такі два світи здатні до уніфікації як структурно-функціональної взаємодії й лише з допомогою творчої активності суб'єкта як його реконструюючої участі в них. Таким чином, далєбі не останню роль у цьому взаємозв'язку відіграватиме реконструююче бачення дійсності як стратегіальна організація мислення суб'єкта, що акумулюватиме в собі вихідні передумови для системної взаємодії його реального і віртуального світів, де іманентна чуттєвість суб'єкта, у широкому її розумінні, набуватиме реконструюючої участі в них.

Необхідний новий підхід *щодо розуміння онтологізації віртуального світу, насамперед, як творчої реальності суб'єкта, у широкому її сенсі (тобто, як онтологічно, так і віртуально значущої)*. Така творча реальність суб'єкта розумітиметься нами як онтологічно значуща віртуальна реальність, де суб'єкт намагається структурувати свій досвід так, *щоби він був конструктивним у його переживаннях, сприйманні, пізнанні світу тощо*. На нашу думку, активність суб'єкта у віртуальному світі виходитиме з онтологічної позиції конструювання/реконструювання його суб'єктивної реальності як віртуальної пізнавальної діяльності, де його *іманентна чуттєвість* є неминучою, якщо це *іманентне* розуміти як формування уяви суб'єкта, завдяки сприйманню ним інформації крізь призму його ціннісних орієнтацій як ціннісних настановлень, де резонуючий фактор відіграватиме далєбі не останню роль. Проте тут, саме свобода його уяви і дає змогу бачити нові горизонти, і сприяти формуванню нового. Суб'єкт структурує свою реальність як віртуальну так, ніби він перебуває у творчому процесі, отже, на різних етапах його перебігу як реконструюючих рівнях такої реальності, *де стратегія реконструювання відіграватиме далєбі не останню роль у такій організації (детально про теорію стратегіальної організації творчої діяльності див. «Творческую конструктологию (пролегомены)» – автор В.А. Моляко) [1]*.

Реконструююча участь суб'єкта у віртуальному світі відбувається як структурування його певного функціонального простору, у котрому він пізнає. Якщо *віртуальне* здатне функціонально організовуватися у *реальне*, позаяк воно онтологічно пов'язане з останнім, тоді *віртуальне* зможе слугувати детермінуючим чинником актуалізації *віртуального як пізнавального простору суб'єкта*. І головне, що такий чинник завжди буде конструктивним, позаяк здатність суб'єкта до реконструювання означатиме те, що він намагається структурувати свій досвід так, щоби цей досвід функціонував би як затребуваний для подальшого творення, *і лише конструктивного*, незалежно від його контекстуальної репрезентації тощо. Зауважимо, *конструктивізм у функціонуванні віртуального пізнавального простору* слугуватиме, насамперед, для того, щоби суб'єкт міг улаштувати контроль над тим, що він сприймає. Контроль передбачатиме так звану «інформаційну модель «речі», котра підлягатиме пильній увазі, проте така модель акумулюватиме лише ті аспекти, що релевантні інтересам суб'єкта. Реконструююче сприймання інформації лише сприятиме активному входженню її *віртуального як онтологічно та об'єктивно значущого змісту у реальний як пізнавальний простір суб'єкта*. А це означатиме, що суб'єкт у віртуальному світі також завжди володітиме так званими «обома мовами» або «обома способами висловлювання», тобто, «обома позиціями» бачення будь-якого змісту: *як актуального, так і неактуального або навіть зайвого для нього. Проте, саме віртуальне як таке бачиться метамовою радше реального і корелятом «самого себе» (віртуального) як онтологічно значущого*.

Зазначимо, важливими є і системоформуючі чинники як концептуальні передумови організації *віртуальної реальності як онтологічно значущої. Віртуальна реальність як онтологічно значуща реальність суб'єкта розумітиметься нами як його певний функціональний простір*. Таким чином, віртуальна реальність як онтологічно значуща реальність бачитиметься і як об'єктивною, так і суб'єктивною, де остання також набуватиме своєї рівневої організованості як структурованості, причому, завдяки окремим системоформуючим чинників як концептуальних передумов існування *суб'єктивного віртуального світу як окремого значущого пізнавального простору суб'єкта*. А його віртуальний пізнавальний простір – це простір, у котрому акумулюються суб'єктивні ідеї, що завжди зможуть активізуватися і як конструктивні. Отже, і сприяти формуванню саме нового.

Проте, попри таку «ідеальну модель» розуміння реконструюючої участі творчого суб'єкта у його віртуальному як реальному світі, завжди існуватиме небезпека щодо втрати «цікавого», і через мимовільне перемикання уваги на зовсім не суттєве, і навіть зайве. Саме такий перманентний страх втратити «цікаве» та «актуальне» завжди посилюватиме і перманентну тривогу, котра неминуче впливатиме й на творче здоров'я суб'єкта. Отже, існує *проблема уніфікації реального і віртуального світів*, де з усього колосального психічного спектру втрат – однією з найпотужніших втрат – є втрата здатності до творчого мислення. А це зводитиме нанівець, і не лише конструктивну діяльність суб'єкта, проте будь-який його мисленневий процес, котрий стимулював би вільний та активний пошук нового.

1. Моляко В.А. Творческая конструктология (пролегомены) / В.А. Моляко. – К., 2007. – 388 с.