

Джерела та література

1. Шиллер Ф. «Письма об эстетическом воспитании человека». URL: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>
2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury-opyt-mezhdistsiplinarnogo-issledovaniya>
3. Геймификация всей страны. URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>
4. Там само.
5. Ароневич О. Как компьютерные игры передают идеи? *Медиафилософия XII*. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В. В. Савчука; Фонд развития конфликтологии. СПб.: Изд-во С.-Петербур. филос. о-ва, 2014. С. 159–166
6. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ. *Философская мысль*, 2016. № 7. С. 97
7. Самойлова Е. О., Шаев Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. 2016. № 2(64).
8. Шевцов К. П. Идентичность геймера как ставка в компьютерных играх. *Медиафилософия X*. Компьютерные игры: стратегии и исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского об-ва, 2014. С. 159–166.
9. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах. *Логос*. 2015. № 1(103). С. 61–78.
10. Griliopoulos D., Webber J. E. Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything). London: Brown book group, 2017. 288p.
11. The philosophy of computer games / Ed. Larsen T. M., Fossheim H., Sagegn J. R. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012. 341 p.

Мазурук Олександр

Донецький національний університет імені Василя Стуса

ПРОБЛЕМА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СОЦІАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ

Анотація. У тезах досліджено проблему віртуальної реальності у сучасному світі. Віртуальна реальність змінює людину, а тому і її бачення світу. Віртуальний світ має практичне значення для людей, особливо в умовах теперішньої пандемії. Завдяки технологіям проводиться велика кількість наукових, військових, виробничих та багато інших видів діяльності.

Ключові слова: Інтернет; віртуальна реальність; інформаційне суспільство.

Abstract. The thesis explores the problem of virtual reality in the modern world. Virtual reality changes a person, and therefore his vision of the world. The virtual world is of practical

importance to people, especially in the current pandemic. Thanks to technology, a large number of scientific, military, industrial and many other activities.

Key words: *Internet; virtual reality; information society.*

Із початку ХХІ століття наш культурний простір зазнав тотальних змін. Все завдяки віртуалізації. Нові технології зводять живе спілкування до мінімуму, призводячи до того, що усе відбувається віртуально. Завдячуючи інформатизації та глобалізації виник новий світ – віртуальний.

Проблема Інтернет-залежності, а також проблема віртуальної реальності розглядаються в працях іноземних науковців К. Янга, Н. Вінера, У. Ешбі, а також вітчизняних вчених В. М. Розіна, С. А. Дацюка та інших.

Метою дослідження є аналіз впливу використання віртуальної реальності на соціум.

Після створення глобальної мережі Інтернет мільярди користувачів з усього світу мають доступ до найрізноманітнішої інформації, а також послуг. Завдяки новітнім технологіям ми можемо бачити, чути, відчувати на дотик віртуальний світ. Навіть більше, використовуючи Інтернет, людина має змогу реалізуватися як особистість, а також проявити себе у багатьох сферах.

У віртуальному світі вплив географічних кордонів звівся нанівець. Людини можуть комунікувати та взаємодіяти між собою з різних куточків світу. Саме тому зараз формується новий вид культури – соціально- віртуальна. Світ здійснює розвиток саме у цьому руслі.

Інтернет – це місце вільного спілкування та доступ до великої кількості інформації. Саме тому почали виникати віртуальні спільноти, які об'єднують людей за схожими інтересами та дають їм можливість для спілкування. Отже, з плином часу ми все більше будемо залежні від віртуального світу.

Віртуальний світ – це світ можливостей. Люди можуть щось купувати, спілкуватися, сплачувати податки, отримувати освіту. Цей список можна продовжувати до безкінечності. Люди поринають у цей світ тому, що там є більше можливостей для розвитку, самореалізації, усе те, що більшість не можна зробити в реальному світі. Крім того, функціонування Інтернету змінює уявлення про простір. Інтернет іноді називають «усесвітнім селом», оскільки не так важливо, наскільки далеко фізично (у просторі) перебуває людина від своїх співрозмовників. Мережа надає можливості знаходити колег і співрозмовників, об'єднуватися за інтересами, а не за територіальними ознаками. Активний розвиток Інтернету стимулював різноманітні дослідження віртуальної проблематики, а також формування спеціальної наукової дисципліни – віртуалістики, яка дедалі більше привертає увагу дослідників [1]. У сучасній науковій літературі віртуалістика розуміється як:

– оригінальний загальнокультурний феномен кінця ХХ ст., міждисциплінарний підхід, згідно з яким різні об'єкти і процеси розглядаються як особливі віртуальні реальності. Віртуалістику порівнюють із кібернетикою і

синергетикою, говорячи про загальність застосування її методів у багатьох сферах людської діяльності.

– парадигмальний підхід, який передбачає розгляд віртуальних реальностей як реалій, що мають онтологічний статус існування, а не як феноменів. Віртуалістика ґрунтується на визнанні поліонтичності віртуальних реальностей, а також є підходом, який може використовуватися у будь-якій науковій дисципліні [2].

Актуальність проблематики віртуального світу тільки посилюється через розвиток технологій. Все тому, що люди перестають розуміти, де справжній, а де віртуальний світ. До найістотніших проблем сучасних досліджень реальності належить і недостатня розробленість відповідного категоріально-поняттєвого апарату. Поділ реальності тільки на об'єктивну і суб'єктивну є необхідним, але недостатнім. Сучасні потреби теорії і практики передбачають поділ реальності щонайменше на природну та штучну, тобто реальність, створену внаслідок творчої продуктивної діяльності людей [3].

У віртуальному світі можна робити будь-що, не думаючи про помилки. Крім того, ми маємо можливість відчувати себе космонавтом, левом, будь-чим і водночас відчувати усе на тактильному рівні. Ми можемо перенести свої вміння та знання з реального світу у віртуальний, і це дасть нам змогу для розвитку.

Все це змінює людину, а, отже, і її бачення світу. Віртуальний світ має практичне значення для людей, особливо в умовах теперішньої пандемії. Завдяки технологіям проводиться велика кількість наукових, військових, виробничих та інших видів діяльності. Саме на це потрібно зважати, коли у майбутньому будемо уточнювати поняття «віртуальна реальність».

Віртуальний світ – це не просто ілюзія однієї людини. Майже усі процеси відбуваються в Інтернеті, особливо в теперішніх умовах карантину. Для сучасності це світ, в якому люди щось пізнають нове, а тому і формується новий культурний простір. Віртуальна реальність створює нові світоглядні системи, нове бачення світу. Підсумувавши, можна стверджувати, що віртуальному світу притаманні такі якості, як актуальність, відкритість, штучність, уседозволеність.

Джерела та література

1. SHEN: веб-сайт. URL: <https://shen.ua/tendentsii-rynka/virtualnaya-i-dopolnennaya-realnost/> (дата звернення 20.03.2021)
2. Etika: веб-сайт. URL: <http://www.etika.in.ua/etika-spilkuvannya-problemi-virtual-noyi-real-nosti/> (дата звернення 21.03.2021)
3. Ulab: веб-сайт. URL: <https://ulab.sumdu.edu.ua/uk/pljusi-i-minusi-vikoristannya-virtualnoi-realnosti-v-osviti> (дата звернення 22.03.2021)