

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПРОБЛЕМА СУЧАСНОГО СВІТУ

Віртуальна реальність (ВР) стала феноменом сучасного розвитку суспільства. Саме останні десятиліття людської діяльності породили і дали широку популярність поняття ВР. Сталося це багато в чому завдяки стрімкому розвитку комп'ютерних технологій, що розповсюдили цей термін. Початком став проект, який розглядав створення модельних комп'ютерних світів, об'єктами якого користувач може маніпулювати. За допомогою даного проекту відкривалися необмежені можливості штучного створення найнеймовірніших процесів: від хімічних до соціальних, у тому числі створення аналога ординарної реальності. Даний процес змусив звернути на себе увагу представників усіх сфер науки. Особливу зацікавленість даною проблематикою проявили філософи. На даний момент розробка та практичне застосування систем ВР йде паралельно філософсько-методологічного осмислення проблем віртуалістики. В Україні та за кордоном за результатами дослідження даного питання вже видано безліч об'ємних книг і велика кількість журнальних і газетних статей. Виділяються три основні типи зарубіжних робіт про ВР: "По-перше, це книги теоретичного плану, засновані на досягненнях теорії систем, моделювання, комп'ютерної графіки, мультимедіа тощо. По-друге, це роботи про філософські та психологічні аспекти проблем ВР та її вплив на людину, колектив людей і суспільство в цілому. І, по-третє, це книги, присвячені проблемам використання систем ВР в технічних галузях людської діяльності: освіті, науці, бізнесі" [1].

Розглядаються також етичні, політичні, культурологічні тощо проблеми ВР. Ф.Г. Майленова стверджує: "Строго кажучи, все духовне життя людства можна уявити собі як один величезний віртуальний світ зі своїми мешканцями, ієрархією, законами" [2].

У майбутньому, вважає Н.А. Носов, "кіберкультура має всі шанси стати повноцінною культурою, освоївши особливий, віртуальний спосіб розуміння і пояснення світу. Підставою для такого висновку є те, що ідея віртуальності стає все більш визнаною в дуже різних галузях науки і практики, а також те, що є соціальна потреба в нових способах пояснення світу і оволодіння ним" [3].

Далі вказується на існуючі матеріальні плацдарми віртуальної цивілізації. "Це не тільки тренажери та ігрові комп'ютери, а й структури, що охоплюють великі соціальні ніші. Перш за все, це звичайно, мережа Інтернет. Без підключення до мережі Інтернет людина просто виявляється інформаційно знеструмленою". Інтернет сам по собі представляє собою безпрецедентне явище, але, що цікаво – будучи анархічним за структурою і не маючи власне ке-рівних структур, має дуже високий ступінь самоорганізації. Інтернет створює нову спільноту людей – «Глобальне село», яку пророкував ще у далекому 1962 р. відомий канадський теоретик М.Маклуен: «Тепер людство перебуває в одній зоні тісної взаємодії: будь-яка подія на будь-якому континенті одразу ж здійснює вплив на добробут і поведінку людей на всіх інших континентах, з чого й випливає, що всі нації та всі співтовариства пов'язані між собою тісною мережею взаємозв'язків, ніби-то проживають в «єдиному селі» [4].

Беручи до уваги ті перетворення, які відбуваються на нашій планеті в межах цілих континентів, можна сказати, що всі ці процеси багаторазово зменшують світ, перетворюючи його на «глобальне село».

Література:

1. Бабенко В.С. Две книги о виртуальной реальности // Виртуальная реальность и современный мир. – М., 1997
2. Майленова Ф.Г. В виртуальном мире современных нравственных ценностей и убеждений // Виртуальные реальности. – М. – 1998
3. Носов Н.А. Виртуальная цивилизация // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. – М., 1995
4. Глобальне Село - http://uk.wikipedia.org/wiki/Глобальне_село