

Олександра Бондаренко, студентка
Науковий керівник – Воронкова В.Г., д.філос. н.,
зав. каф. Менеджменту організацій та управління проектами
Запорізька державна інженерна академія

ЛЮДИНА ТА ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

Одне з найбільш перспективних напрямків сучасної науки і культури - віртуальна реальність. Віртуальна реальність стрімко увірвалася в наше життя. Без неї вже неможливо уявити собі проектування автомобілів, літаків і космічної техніки, без неї вже стає важко працювати архітекторів, перед яким стоїть завдання вписати нову будівлю в міський контекст при максимальному збереженні колишнього містобудівного образу. Варто розібрати більш детально що таке віртуальна реальність.

Віртуальна реальність - це створений технічними засобами світ, в якому людина відчуває себе наближено до того, як вона себе відчуває в реальному світі. Віртуальна реальність - це величезний чудовий світ. Хоча під певною інтерпретацією віртуальної реальності можна розуміти Інтернет, насправді ж її потенціал набагато більше. Це місце, в яке людина може поринути цілком і повністю і знайти там набагато більше, ніж в реальному житті, а також не думаючи про те, щоб відрізнити віртуальне від реального. Таким чином, людині стає доступним «управління» новими формами простору і часу, які стають альтернативним полем його комунікації і творчості, успішно конкурує з предметної дійсністю, не вимагаючи особистої присутності, відрізняючись на користь мобільності, створюючи ілюзію просторово-часової безмежності людських можливостей, використовуючи образи, легко сприймаються користувачем, залучаючи його простотою і доступністю, воно дає повний спектр емоцій і афектів.

Все це звучить вражаюче і це насправді інформаційний прорив. Але варто задуматися над небезпечним впливом уявної дійсності на психологічний стан людини. Наприклад, користувач інтернету, який багато часу проводить в мережі, в результаті чого може перестати бачити межу, яка розділяє два протилежні простори. Проведені психологами експерименти показали, що до жорстокості часто схильні діти, які занадто довго грають в комп'ютерні ігри. Перебуваючи постійно в нереальному просторі, у дитини пропадають відчуття співчуття до іншої людини. У підсумку в звичайному житті він запросто може образити когось, не відчуваючи при цьому ні краплі співчуття.

Використання віртуальної реальності дає можливість, занурюючи людину в певні, свідомо задані обставини, можливо змінити його погляди, звички, манери і навіть свідомість. З іншого боку можливість створення окремих груп в комп'ютерних іграх, виконання завдань і моделювання якихось конкретних ситуацій є аналогом реального життя, його проблем і складних випробувань. Перебуваючи в віртуальному просторі, людина може навчитися певним підходам до вирішення складних завдань у реальному житті. До того ж необхідність виконання певних логічних дій для потрапляння в комп'ютерну гру прищеплює людині деяку дисциплінованість.

Кожен з нас по-своєму відноситься до кіберпростору. Якщо для одних воно - новий ривок прогресу і щось цікаве, незвичайне, то для інших такі розробки в сфері нових технологій - привід турбуватися про майбутнє дітей. Занурення у віртуальну реальність має свої переваги і недоліки. Це унікальна можливість на нетривалий час піти з буденного світу і опинитися в іншому вимірі, де все набагато цікавіше. Однак з іншого боку надмірне захоплення такими подорожами може виявитися небезпечним для психіки і навіть життя людини.

Таким чином, не можна однозначно сказати, як на людину впливає уявна реальність. Важливо пам'ятати і розуміти, що від життєвої позиції, від ставлення до

віртуальної реальності і цілей перебування в ній, залежить характер її впливу на внутрішній світ людини, людське «Я».

Використана література

1. *Отраднава О.А. Віртуальна реальність як феномен сучасного суспільства // Актуальні питання: соціологія, політологія, філософія: сб. ст. по матер. XII міжнар. науч.-практ. конф. – Новосибірск: СибАК, 2012.*
2. *Колесников Е.О., Шубарина Л.В. Вплив віртуальної реальності: Людина та комп'ютерна гра // URL: [http://sibac.info/archive/social/4\(30\).pdf](http://sibac.info/archive/social/4(30).pdf) (дата звернення: 22.04.2018)*
3. *Носов Н.А. Віртуальна реальність // Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Научно-ред. Совет: предс. В.С. Степин, заместители предс.: А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семагин, уч. секр. А.П. Огурцов. – М.: Мысль, 2000.- Т. 1.- С. 403 – 404.*
4. *Говорунов А.В. Антропология // Человек в ситуации виртуальной реальности // URL: <http://anthropology.ru/ru/texts/govorun/virt.html>*
5. *Иванов А.Е. Научная работа // Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи // URL: <http://www.dissercat.com/content/filosofskie-i-psikhologicheskie-aspekty-virtualnoi-i-sotsialnoi-realnosti-v-ikh-vzaimosvyazi#ixzz5DO0akjS9>*