

Товарниченко В.О., доц., к.філос.н.

ФІЛОСОФСЬКІ ПРОБЛЕМИ «ВІРТУАЛЬНОЇ» ТА «ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

Запорізька державна інженерна академія, кафедра УФСН

В останні роки розвиток інформаційних технологій дозволило створити технічні і психологічні феномени, які в популярній та науковій літературі отримали назву «віртуальної реальності», «доповненої реальності» і «кіберпростору». Розвиток техніки програмування, швидке зростання продуктивності напівпровідникових мікросхем, розробка спеціальних засобів передачі інформації людині, а також зворотного зв'язку - все це створило нову якість сприйняття і переживань, усвідомлені як віртуальні реальності.

Ідея віртуальності розроблялася у філософії - Античній, Східній, візантійській, схоластичній - іноді в неявному вигляді, іноді в явному, як, наприклад, в схоластиці. Ідея віртуальності стала активно використовуватися в останнє десятиліття в сучасній філософії і науці, а також інших сферах людської діяльності. Справедливості заради слід сказати, що прецеденти використання терміна «віртуальний» можна знайти і в більш ранній час. Наприклад, філософ А. Бергсон говорив про віртуальну діяльність, психолог А. Н. Леонтьєв - про віртуальні здібності, А. Арто - про віртуальний ТЕАТР. Тут ми бачимо випадки неспецифічного вживання терміна «віртуальний» - як синонім термінів «можливий», «потенційний».

У другій половині ХХ ст. ідея віртуальності виникла незалежно один від одного майже одночасно (з різницею у роки років) в декількох сферах науки і техніки: в комп'ютерній техніці з'явилося поняття віртуального об'єкта, наприклад віртуальна машина, віртуальна пам'ять; в літакобудуванні була розроблена Віртуальна кабіна літака, особливим чином; в ергономіці була створена модель віртуального польоту літака, що фіксує особливий вид взаємодії льотчика літака і в окремих режимах польоту; у психології були відкриті віртуальні стани людини, і, нарешті, був придуманий термін «віртуальна реальність» для позначення особливих комп'ютерів, дають користувачеві інтерактивний стереоскопічне зображення.

Термін «віртуальність» придбав в останні два десятиліття надзвичайну популярність. Сфера його застосування практично незора - філософських, культурологічних, психологічних, політологічних, публіцистичних «дискурсах». У мовному праксисі під віртуальністю маються на увазі артефакти, створювані комп'ютерною технікою.

У сучасній теорії роль категорії «реальність» і концепції «віртуальна реальність» істотно зростає. До числа найбільш істотних проблем сучасних філософських досліджень реальності належать недостатня розробленість відповідних категоріально-понятійних рядів, а також ієрархічної системи відповідних категорій. Поділ реальності тільки на об'єктивну і суб'єктивну є необхідним, але недостатнім, і сучасні потреби теорії і практики припускають як мінімум підрозділ реальності на множинність реальностей.

Істотна зміна змісту і збільшення обсягу поняття «віртуальної реальності» здійснив Дж. Ланье, що освоїв випуск персональних комп'ютерів, що володіли можливістю створення інтерактивного зображення. Сьогодні поняття «віртуальний» досить широко поширені в області комп'ютерної техніки: наприклад, «віртуальна пам'ять», «віртуальний диск». Актуалізація досліджень в області «віртуальної реальності» була стимульована проривом в галузі комп'ютерних та інформаційних технологій, винаходом і впровадженням нових способів обміну інформацією, поступово заміняли звичні засоби комунікації. З плином часу поняття «віртуальний» проникло в різні сфери теоретичної і практичної діяльності людини. Наприклад, воно використовується стосовно до поширених зараз віртуальним тренажерам і симуляторам різних типів, що допомагають людині опанувати навичками управління і прийняття оперативного рішення.

