ФИЛОСОФИЯ
в современном мире:
диалог мировоззрений

том 3

российский философский конгресс

2012

Виртуальная реальность как социокультурный феномен
Virtual reality as sociokultural phenomenon

Отраднова О.А.

Астраханский государственный университет, г. Астрахань
E-mail: olgaotradnova@mail.ru

Парадигмальные изменения постмодернистской картины мира затронули все сферы социума. Огромная роль в этом процессе принадлежит развитию информации и коммуникаций, внедрение которых в повседневность порождает новые формы реальности.

Виртуальная реальность – форма предметно-социальной симуляции, воспроизводящей условия, близкие к объективной реальности, с помощью которых возможно выполнение некоторых действий вне предметной действительности, а также переживание в реальности ощущений, не доступных в обыденной жизни. Понимание виртуальной реальности сегодня неразрывно связано с компьютерными и информационными технологиями, в то же время более широкая трактовка виртуальной реальности может несколько отличаться от информационно-технологического аналога. Под виртуальностью можно понимать эфемерный мир, который выстроен согласно логике объективного мира с небольшими изменениями, т.е. виртуальная реальность выступает как параллель существующей реальности, объединяя принципы действительного мира и результаты человеческого творчества, это возможность изменить то, что, согласно своему онтологическому статусу не подвергается наличному воздействию человека. Компьютерная виртуальная реальность является результатом не только развития информационных технологий, но и социальной необходимостью, что позволяет человеку разнообразить повседневность в соответствии со своими желаниями. Важная ее особенность - интерактивность, участие потребителя в виртуальном континууме, благодаря чему она предстает как форма массового творчества, это своеобразный перформанс, участником которого может стать любой желающий. Компьютерная виртуальная реальность предлагает не параллельный мир, но альтернативную сферу бытия, более привлекательную, чем объективная реальность, создавая новые варианты эскапизма и психологической зависимости. Таким образом, «виртуальная реальность» – это социокультурный феномен, выходящий за рамки современности и компьютерной терминологии.

При поддержке гранта РГНФ №11-33-00239а1

Виртуальный человек как объект философско-антропологического исследований
The virtual person as object of philosophical and anthropological researches

Пронин М.А.

Институт философии РАН, г. Москва
E-mail: Virtus@mail.ru

Виртуальный человек - homo virtualis, - должен занять подобающее место в ряду с другими идеализированными конструктами, определяющими человека: разумным, прямоходящим, экономическим и пр.

Дело не только в том, что компьютерная реальность в последние годы стала ежедневной доминантой второй природы, и не столько актуальностью нежелательных последствий ее влияния на человека, сколько ускользающим, отнюдь, не от массового сознания, что было бы вполне объяснимым, но прежде всего от научного взгляда и массового - в смысле мэйнстрима, - философского осмысления того факта, что техническая виртуальная реальность не работала бы, если бы не действовала природная виртуальность человека.

Виртуалистика, в нашем понимании, рассматривает человека как одно из проявлений виртуальности. Мир - виртуален. Человек - это виртуальная реальность. Смелость последних тезисов подтверждается многолетними исследованиями виртуалов – специфических теоретических моделей виртуальных психологических реальностей и их конкретных проявлений в медицине, психологии, образовании, управлении, и пр. Базовая идея виртуального мировоззрения – полионтизм, предполагающего рассмотрение психики как совокупности онтологически разнородных, не сводимых друг к другу, реальностей.

Виртуальный человек это совокупность всех его виртуальных реальностей: телесности, сознания, личности, воли и внутреннего человека, каждая из которых представляет собой многомерную пару порождающей (константной) и порожденной (виртуальной) реальностей, составляющую категориальную оппозицию. Исследования позволяют констатировать, что виртуальный человек - теоретическая модель философско-антропологической степени общности, обладающая мощным эвристическим потенциалом и большой объяснительной силой.

Поэтому одна из актуальных задач современной философской мысли – введение в научный оборот понятия «виртуальный человек» как идеализированного конструкта, а не как характеристики феноменологического пласта пребывания человека в интернете.

Формальное представление волнового подхода к проблеме виртуальной реальности
Formal representation of the wave approach to a problem of a virtual reality

Ридченко Л. А.

Сумской государственный педагогический университет им. А. С. Макаренко., г. Сумы
E-mail: Luda_iv@mail.ru

В современной литературе в границах виртуальной проблематики выделяются различные теоретические подходы, которые относятся к той или иной отрасли наук. Остановимся на рассмотрении волнового подхода, который, который на наш взгляд охватывает три направления отраслей наук, а именно: естественных, социальных(гуманитарных) и точных(формальных) наук. Разработал данный подход известный американский социолог и культуролог Элвин Тоффлер. По его мнению, развитие общества происходит волнообразно.

Построим некоторые формальные представления волнового подхода, что поможет абстрагироваться от смысла, что невозможно в естественном языке.

Выделим факторы, что влияют на виртуальную реальность:

- человек. Без субъекта невозможно существование виртуальной реальности;
- время. Продолжительный отрезок времени понадобится для развития некоторой волны и для перехода от одной волны к другой;
- средства для достижения цели. Данным средством выступает порождающая среда, что побуждает к появлению виртуальной реальности, а значит и к появлению новой волны;
- ситуация выбора. Должно быть не менее двух возможностей, то есть в данный отрезок времени появляется возможность перехода к новой волне;
- возможные последствия. В данном подходе последствиями являются первая, вторая и третья волны.

Волновой подход возможно изобразить с помощью релейно-контактной схемы. Пусть контактами данной схемы будут выступать первая, вторая и третья волна. Данные контакты будут соединены между собой параллельно. Так как, каждая следующая волна имеет право на существование, при условии, что предыдущая волна утратила свою актуальность и не удовлетворила потребности общества, то в границах данного подхода релейно-контактная схема будет иметь вид параллельного соединения контактов.

Строя формальные представления виртуальной реальности ми тем самым выводим ее на более высокий уровень сложности, что дает возможность понимания ее в смысле компьютерных наук.