

Таким образом, в результате проведенного исследования приходим к пониманию необходимости более глубокого изучения указанной проблемы с точки зрения разных наук с целью предотвращения самого факта его существования. Для чего в первую очередь следует постараться внести коррективы в менталитет современного человека, создать такие условия, при которых любое посягательство на права, в том числе и внутрисемейные, недопустимо и осуждается обществом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Огороднийчук И. Причины возникновения насилия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ostanovimnasilie.org.ua/ru/blogs/psychologist/prichiny-vozniknoveniya-nasi>
2. Ожегов С. И. Словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ozhegov.org/words/17641.shtml>
3. Патрисия Э. Законы развития насилия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gecata-day.livejournal.com/11385.html>
4. Проблема семейного насилия [Электронный ресурс] // Волжская государственная академия водного транспорта. – Режим доступа: <http://www.afvgavt.ru/spo/sotsialno-psikhologicheskaya-sluzhba/psikhologicheskoe-prosveshchenie/91-problema-semejnego-nasiliya>
5. Фролова М. Особенности семейного насилия в Украине [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://obozrevatel.com/crime/osobennosti-semejnego-nasiliya-v-ukraine.htm>

К. Неделков,

*студент III курса Экономико-правового колледжа,
Международный гуманитарный университет;
руководитель – канд. филос. наук, доцент Т. А. Крыжановская*

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА: ИНТЕГРАЦИОННЫЙ ПРОЦЕСС И ЕГО ПОСЛЕДСТВИЯ

Актуальность данной темы заключается в том, что виртуальная реальность (VR) – не просто «очередная компьютерная технология», а принадлежит к тем фундаментальным достижениям науки и техники, с появлением которых связывают изменения во многих областях человеческой деятельности. Можно сказать, что в ней зарождается новая эра развития человечества. Данная статья посвящается вопросу о влиянии стремительно развивающихся компьютерных технологий и несущих на крыльях своего развития именно компьютерную VR, на человеческую цивилизацию и в частности на человеческую культуру.

В статье целью изучения станет влияние виртуальной реальности на культуру человека, достоинства, недостатки и возможные негативные последствия, связанные со стремительной интеграцией данной системы в повседневную жизнь.

Виртуальная реальность, появившаяся сравнительно не так давно, уже стала неотъемлемой частью человеческого бытия и одним из путей развития, как человека, так и культуры в целом, т. к. понятие «культура» не что иное, как производная человеческой деятельности. Именно с начала нового тысячелетия все новые и новые достижения и открытия дали широкую известность и применение в растущих с каждым годом сферах применения, начиная от визуализации в химических и физических опытах, заканчивая альтернативными мирами. Колоссальные возможности и перспектива развития данного направления не может оставаться без внимания со стороны культурологов и философов.

Так что же такое на самом деле виртуальная реальность? Этот термин означает искусственную реальность, электронную реальность, компьютерную модель реальности,

созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени. Понятие искусственной реальности было впервые введено Майроном Крюгером в конце 1960-х. Первая система виртуальной реальности появилась в 1962 году, когда Мортон Хейлиг представил первый прототип мультисенсорного симулятора, который он называл «Сенсоррама». Сенсоррама погружала зрителя в виртуальную реальность при помощи коротких фильмов, которые сопровождалась запахами, ветром (при помощи фена) и шумом мегаполиса с аудиозаписи. В 1967 году Айвен Сазерленд описал и сконструировал первый шлем, изображение на который генерировалось при помощи компьютера. Шлем Сазерленда позволял изменять изображения соответственно движениям головы (зрительная обратная связь) [1].

При всем разнообразии систем ВР их объединяет производимый эффект – эффект «погружения». Он заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его «как настоящее» (или «почти как настоящее») [2].

В контексте данной темы, Н. А. Носов задает риторический вопрос: «Аналогично тому, как печатный станок и часы привели к тому, что теперь все читают и пишут, регулируют свою жизнь по часам, не приведет ли к этому компьютеры?» [3].

Дабы ответить на вопрос о влиянии ВР непосредственно на культуру человека, стоит рассмотреть само понятие «культура» как таковое. Четкой и однозначной трактовкой данного термина не существует. В связи с огромной многозначностью существует более 500 определений. Обобщив эти понятия, можно найти параллели, из которых следует, что культура не что иное, как все то, что создано самим человеком и является основополагающим звеном развития человечества и неотъемлемой чертой отличия человека от остальных живых существ. Культура является особым аспектом всего многообразия материальной и духовной деятельности людей. Культура – это то, что делает человека человеком. Имея в виду общую характеристику термина культуры, вернемся к вопросу о ее пересечении с ВР. В настоящий момент установилась тенденция отождествления ВР со всей человеческой культурой и общественным сознанием в целом. Так Е. В. Ковалевская пишет об этом так: «Изобретение письма, книгопечатания, театра, кино, и, наконец, компьютерной ВР – вехи на пути виртуализации нашей жизни, отхода от реальности данного нам мира и выхода в другие (иные) виртуальные реальности» [3].

Неоспорим тот факт, что «киберкультура имеет все шансы стать полноценной культурой, освоив особый, виртуальный способ мышления, понимания и «объяснения мира»» [4]. Интеграция ВР в культурную жизнь человека – это вопрос времени, к тому же не столь заоблачного. Еще каких-то 10-15 лет и мир станет на пороге великих и значимых открытий, не только касательно ВР, а в целом, что в свою очередь, опять же, вряд ли не отразится дальнейшем развитии ВР как полноценной составляющей культуры человека. Степень интеграции в культуру и повседневную жизнь уже сейчас невозможно не заметить. Большая часть пользователей компьютеров имеют возможность выхода в интернет, что по своей сути уже является глобальной ВР с колоссальными возможностями, начиная от перевоплощений (компьютерные игры), заканчивая безмерными источниками информации (электронные библиотеки, форумы и т. п.). Перед игроками открываются новые вселенные,

альтернативные пути развития, магия и множество других атрибутов фантастики, которые трудно обойти стороной. А читателей электронных библиотек будет ждать виртуальные полки со всеми книгами на всех языках, виртуальные посетители со всех уголков Земли, с которыми без труда можно обсудить новый роман или сборник стихов, находясь в сотнях километров друг от друга.

Говорить о достоинствах технологий ВР можно если не бесконечно, то как минимум, очень долго. К основным достоинствам можно отнести: полную свободу действий, широкий спектр применения, простота освоения и наглядность действий. К негативным же можно отнести следующее: диссонанс реальностей, утрата реальности, максимальное погружение в происходящее, попытки перенесения возможностей из ВР в реальную жизнь и т. п. Так же, к отрицательному воздействию можно отнести пагубное влияние на несформировавшуюся детскую психику или усугубление уже имеющихся расстройств психики. Нужно четко разделять и чувствовать грань между настоящим и мнимым.

Технология ВР имеет огромные перспективы и широкий спектр реализации в будущем. Однако главная проблема состоит не в технологической интеграции, а в психологии человека, потому что никому доподлинно неизвестно, какие последствия может вызвать повсеместное внедрение в культуру человека и общества. Воронов А. И. заметил, что «вхождение ВР потребует от нас духовной трезвости, чтобы сохранить имеющиеся потенциал культуры». К технологиям ВР стоит относиться крайне осторожно т. к. это новая ступень эволюции человечества, абсолютной иной (альтернативный) путь в постижении и созидании все новых и новых миров, к которому сам человек еще может быть не готов не только физически, но и, в первую очередь, психологически.

ЛИТЕРАТУРА

1. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энциклопедия. – Режим доступа: ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность
2. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков [Текст] : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. культурологии (24.00.01) / Браславский Павел Исаакович; УрГУ. – Екатеринбург, 2003. – 24 с.
3. Ковалевская Е. В. Компьютерная виртуальная реальность: некоторые философские аспекты / Виртуальная реальность. – М. – 1998.
4. Носов Н. А. Виртуальная цивилизация / Н. А. Носов // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. – М., 1995.

*К. Оленская,
студентка 1 курса Института национального и международного права,
Международный гуманитарный университет;
руководитель – канд. филос. наук, доцент Т. А. Крыжановская*

ПРОБЛЕМА ОБЩЕНИЯ В КОНЦЕПЦИЯХ АРИСТОТЕЛЯ И П. ЮРКЕВИЧА

Выбранная мной тема актуальна в любой период существования человечества, а особенно сейчас, когда человечество переживает коммуникационное перенасыщение. Вследствие этого мир между людьми становится условным. Общение необходимо для человеческого существования.

Целью в этой статье является исследование проблемы общения в концепциях Аристотеля и П. Юркевича. Исходя из этого, можно выделить следующие задачи: