

Министерство науки и высшего
образования Российской Федерации
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Философский факультет

**INITIA:
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
(24–25 апреля 2020 г)**

**Материалы XXII Международной
конференции молодых ученых**

Томск
2020

ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ГУМАНИТАРНЫХ И ЕСТЕСТВЕННЫХ НАУК

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ОБЩЕСТВО И ЕЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

К.К. Болдырева, Н.В. Проскурина

Научный руководитель: к.ф.н. Ю. С. Осаченко

Национальный исследовательский Томский Государственный Университет

Виртуальная реальность (VR) – это философский вопрос сложного взаимоотношения по меньшей мере трех миров: мыслимого, видимого и объективного мира вне человека. VR означает образ искусственного, сконструированного реально-иллюзорного мира [1].

VR составляют отношения разнородных объектов, она всегда порождена некоторой исходной реальностью. Виртуальный мир может быть виртуальным только до тех пор, пока он контрастирует с реальным. VR рассматривается как концептуализация нового уровня развития науки и техники, позволяющих создавать новые измерения культуры и общества; как развитие идеи множественности миров; как технически конструируемая интерактивная среда. Философская интерпретация VR в постнеклассической науке вводится через оппозицию субстанциальности и потенциальности: виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально. VR – это уникальный симбиоз технологии и культуры. Освоение не скованной физическими законами реальности сулит невиданные перспективы для развития. Но использование VR таит в себе и негативные последствия. Она может служить фактором манипуляции сознанием человека, уход в виртуальность способен заменить нормальную и активную жизнедеятельность [3].

Почему современное общество живет больше в виртуальном мире, чем в реальном? Почему интерес больше проявляется к виртуальному миру?

Проблема бытия человека в VR.

Почему людям нравится жить в виртуальном мире? Потому что она является ареной проявлений действий свободной воли человека. Действительно, мнимая реальность характеризуется всегда неким частичным или недоовлащенным существованием, недостатком, отсутствием тех или иных сущностных черт явления, обычной эмпирической реальности. Люди могут позволить намного больше в интернете, не же ли в реальности.

Проблема онтологии: сознание бытие или бытие сознание?

Все люди, которые «живут», на самом деле спят, все что происходит вокруг них, этого нет – это все система, программа. Жизнь оказывается просто сном,

иллюзией. В наши дни происходит достаточно иллюзий у народа со стороны политики, экономики(воровство), СМИ (пишут небывлицы, а мы верим этому). Все, что вокруг нас может быть иллюзией, даже друзья (может претворятся твоим другом до поры до времени), родственники (может оказаться, что человек не является родственником по крови (перепутали в роддоме или взяли из детдома)). Все это страшно, все это кажется хаосом, все это ложь, созданная людьми с какой-то целью. Например, при знакомстве в интернете часто встречаются не состыковки человека самим собою созданного и действительного (фотошоп, изменение голоса и т.д.).

У чувственного образа ВР и чувственного образа обычной действительности различная объективная основа. По сути дела, образ образа, смесь чужого и своего духа одновременно. Естественный же чувственный образ – это образ реального мира, сложного, но не подмененного, поскольку природа сложна, но не хитра; хитрить в ней может и способен лишь человек.

Также люди с помощью виртуальной реальности бегут от проблем. Действительно, когда человеку «А» одиноко, у него нет друзей и у него возникает социальная потребность, то он заводит «виртуального зверька» и он реален, инициирует заботу по отношению к себе, вызывает привязанность, отодвигает чувство одиночества. Тем самым «А» не развивает в себе социальные качества и отодвигается от социума, замыкается в себе со своим «зверьком». К сожалению, такую ситуацию мы можем увидеть в каждой школе, в каждом дворе.

Когда человек находится в мнимой реальности долгое время, то создается ощущение чувственно достоверной реальности: реальности для органов чувств, которой подлинно не существует, инспирируемой реальности. И только сознание человека, если оно при этом ясное, бодрствующее, не поддается всерьез иллюзии насчет подлинной реальности, происходящей в этом (не виртуальном) мире, не поддается и своей сопричастности к искусственному происходящему [2].

Анализ виртуальных технологий и реальностей показывает, что в сфере человеческой деятельности возникают в общем стандартные проблемы: возможность манипулировать сознанием людей, угроза излишнего привыкания к виртуальному миру, смешивание критериев истины, относящихся к разным реальностям, и др. Большинство воздействий, состояний и событий, достигаемых в ВР могут быть реализованы и в обычных символических реальностях – произведениях искусства, психотехниках, эзотерических техниках, идеологических системах и т.д. В этом смысле путешествовать в мире виртуальной реальности не более опасно, чем в мире художественной реальности или в мире сновидений [4].

ЛИТЕРАТУРА

1. *Галкин А.И.* Философские проблемы ВР [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskie-problemy-virtualnoy-realnosti/viewer> (дата обращения 12.04.2020)
2. *Журавлева Е.Ю.* Социальная виртуальная реальность глобальной информационной компьютерной сети Интернет [Электронный ресурс] // URL: https://superinf.ru/view_helpstud.php?id=3649 (дата обращения 12.04.2020)

3. *Панков В.А.* Философское осмысление ВР [Электронный ресурс] // URL: https://liubavyshka.ru/blog/sozдание_i_prodvizhenie_sajtov/2018-01-15-1929 (дата обращения 12.04.2020)

4. *Розин В.М.* Традиционная и современная технология. Философско-методологический анализ [Электронный ресурс] // URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/4532/4541> (дата обращения 12.04.2020)