

діяльність із такими системами припускає облік цілого спектру можливих траєкторій розвитку системи в точках біфуркації. Реальна дія на неї з метою пізнання або технологічної зміни завжди стикається з проблемою вибору певного сценарію розвитку з множини можливих сценаріїв. І орієнтирами в цьому виборі служать не тільки знання, але й етичні принципи, що накладають заборони на небезпечні для людини способи експериментування з системою та її перетворення» [5]. Головним критерієм нормативної оцінки техніки мають бути не які-небудь ієрархічно збудовані системи цінностей, а фундаментальний принцип – імператив – діяльності, в основу якого покладено «родову» цінність людського життя, існування нинішнього і майбутніх поколінь людей.

Висновки

Екстерналістські оцінки науково-технічного розвитку широко використовуються не лише на пострадянських теренах, але й також у європейському просторі, де вони суттєво збагатили свою аргументацію. Соціальну оцінку науково-технічного розвитку проводять у багатьох розвинутих країнах. Вона ін-

ституціалізована в різних організаційних формах і має традицію тривалістю у півстоліття, її аргументацію треба враховувати при проектуванні і прогнозуванні сучасної науково-технологічної політики.

Список літератури

1. Грунвальд А. Техника и общество. Западноевропейский опыт исследования социальных последствий научно-технического развития / Армин Грунвальд. – М.: Логос, 2011. – 160 с.
2. Ефременко Д.В. Введение в оценку техники / Д.В.Ефременко. – М.: Изд-во МНЭПУ, 2002. – 188 с.
3. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о технике // Х. Ортега-и-Гассет Избранные труды; пер. с исп.; Сост., авт. предисл., ред. А. М. Руткевич. – М.: Весь мир: ИНФРА-М, 2000. – С. 164-232.
4. Сколимовски Х. Философия техники как философия человека / Х. Сколимовски // Новая технократическая волна на Западе. – М.: Прогресс, 1986. – С. 240-249.
5. Тоффлер Э. Третья волна / Э.Тоффлер. – М.: Изд-во АСТ, 1999. – 784 с.
6. Степин В.С. Высокие технологии и проблема ценностей / В.С.Степин // Высокие технологии и современная цивилизация: Материалы научной конференции. Институт философии РАН. – М., 1998 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.safety.spbstu.ru/el-book/www.philosophy.ru/iphras/library/tech/vysok.html>

М.В. Оноприенко

ЭКСТЕРНАЛИСТСКИЕ ВЕРСИИ ОЦЕНКИ ТЕХНИКИ

Раскрывается спектр экстерналистских истолкований научно-технического развития, которые используются для более эффективного управления его последствиями.

Ключевые слова: оценка техники, экстернализм, интернализм, прогнозирование последствий научно-технического развития, европейский опыт проведения ценностно-прагматических оценок социальных последствий развития науки и техники.

M. Onopriyenko

EXTERNALIST VERSIONS OF VALUATION OF TECHNICS

The article reveals the range of externalist interpretations of scientific and technological development, which are used for more efficient management of its consequences.

Keywords: valuation of technics, externalism, internalism, forecasting the effects of scientific and technological development, European experience of value-pragmatic on of social impact of science and technology development.

УДК 165.161

О.П. Скиба

ОСОБЛИВОСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ВИМІРУ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Національний авіаційний університет

Анотація. Стаття присвячена дослідженню особливостей соціокультурного виміру віртуальної реальності.

Ключові слова: інформаційне суспільство, Інтернет, суспільство знань, інформаційні технології, віртуальна реальність, віртуальний простір.

Вступ

В останні десятиліття поява новітніх інформаційних і комп'ютерних технологій зумовила стрімкий розвиток мережі Інтернет, що створює «принципово нову якість трансмережевого інформаційного обміну» [2] та сприяє появі нового «інструментарію впливу» [2] на всі сторони соціального життя: економічну, технічну, культурну тощо. Адже «всесвітня павутина» не лише допомагає обробляти, зберігати і передавати інформацію, полегшує комунікацію, а й створює свій власний неповторний світ віртуальної реальності. Можливості віртуальної реальності є недостатньо дослідженими, однак широкими і застосовними в різних сферах життя суспільства: в освіті (дистанційне навчання і доступ до баз елект-

ронних бібліотек є лише невелика частина її потенціалу), в науці (комунікація між ученими, новітня техніка і засоби для проведення експериментів тощо) у сфері бізнесу (електронні платежі, пошук працівників тощо) і т.д.

Процеси інформатизації сприяють появі суспільства, яке ще в кінці минулого століття західні вчені (Д. Белл, О. Тоффлер та ін.) охарактеризують як інформаційне, головною цінністю якого виступають інформація та знання. Комп'ютерні технології стають основою віртуальної реальності, яка не лише відкриває нові можливості й перспективи у суспільній та професійній діяльності, сприяє появі потужних інструментів і засобів для роботи з інформацією та знаннями, а й вимагає у людей певних

навичок роботи з інформацією, комп'ютерної грамотності, передбачає формування так званої «інформаційної культури».

Аналіз досліджень і публікацій

В. Воронкова торкається проблеми формування інформаційної культури особистості, що є умовою успішної адаптації людини до цього виду соціуму. Дослідниця аналізує основні проблеми динаміки особистості у просторі віртуально-комунікаційного суспільства, намагається розкрити умови успішної адаптації людини до інформаційного суспільства [2]. О. Калашнік розглядає соціокультурний аспект явища віртуальної реальності та його первісної об'єктивності – міфу. Він окреслює коло значень понять «міф», «віртуальний» та «віртуальна реальність» у сучасному науковому знанні, аналізує роль міфу як форми віртуальної реальності у соціумі. В. Розін приділяє увагу дослідженню проблеми впливу мережі Інтернет і інформаційних технологій на свідомість і структуру знання [14]; В. Межуєв звертає увагу на соціокультурний аспект віртуальної реальності [10]; М. Кастельс надає поняттю віртуальності соціального контексту і намагається розкрити його через поняття образу; М. Маклюєн досліджує проблему впливу технічних засобів на різні сфери життєдіяльності суспільства [6, 8].

Ю. Абрамов, В. Куйбарь проводять методологічний аналіз впливу інформаційно-віртуальної реальності на розвиток наукового знання [1, 7]. Н. Носов, один із творців віртуальної психології, висуває ідеї поліонтичності, тобто «багаторівневості» реальності [11, 12]. О. Голубович досліджує у своїй роботі процес міжкультурної комунікації у сфері інноваційних технологій та віртуальної реальності, намагається висвітлити процес взаємовпливу індивідуальності та навколишньої дійсності відповідно до ролей та моделей поведінки, що пропонуються сучасною культурою [3]. В. Шанько розглядає особливості конструювання особистості в сучасному комунікативному просторі, створеному інформаційно-комп'ютерними технологіями, приділяє увагу особливостям самопрезентації особистості в чатах, інтернет-спільнотах, блогах [15].

Постановка завдання

У сучасну епоху інформаційної й комп'ютерної технології пронизують усі сфери життєдіяльності людини. Вони присутні у побуті, професійній діяльності, покликані підсилювати інтелектуальну працю людини і виступають одним із чинників розвитку суспільства. Тому вважаємо за необхідне осмислити соціокультурний аспект інформаційних і комп'ютерних технологій, а також створеної на їх основі віртуальної реальності. Адже сьогодні рівень розвитку наукового знання та освіти значною мірою визначається рівнем інформаційної культури особистості, від якої залежить уміння користуватися новітніми інформаційно-комунікаційними мережами.

Основна частина

Термін «віртуальний» походить від слова «virtus», що в епоху Середньовіччя використовувалося для позначення актуальної діючої сили. Пізніше фізики термін «віртуальний» використовують для позначення уявних елементарних об'єктів. І лише в кінці мину-

лого століття поняття віртуальності отримує нове життя, коли з'являється поняття «віртуальна реальність». У науковий вжиток це поняття вводить Д. Ланье, наголошуючи на технічній природі останньої. На його думку, віртуальна реальність – це ілюзорна реальність, породжена комп'ютерними технологіями. Інші вчені, зокрема, А. Бюль розглядає віртуальність як створену комп'ютерами і глобальною мережею, тобто реальність як таку, що опосередкована комп'ютерними технологіями. Соціальний варіант розуміння віртуальної реальності ґрунтується на концепціях інформаційного суспільства Д. Белла, О. Тоффлера, М. Кастельса. Під реальною віртуальністю М. Кастельс розуміє «систему, в якій сама реальність повністю занурена у встановлення віртуальних образів, у світ створюваних переконань... Це не є наслідок використання електронних комунікацій, хоча вони є необхідними інструментами висловлювання у новій культурі» [6, с. 585]. Процес виникнення віртуальної культури, культури віртуальної реальності, М. Кастельс вважає опосередкованим соціальними інтересами, стратегіями бізнесу, політикою, потужною комунікаційною системою, в якій різні реальності світу повністю заглиблені у віртуальне середовище, у віртуальний світ, в якому існують лише образи, як заміщення реальності її симуляцією. Інакше кажучи, соціальна реальність породжує реальність віртуальну, чи точніше, «інформаційно-віртуальну» [7], оскільки все більш інтенсивні потоки інформації створюють усе більше симуляцій і образів.

Комп'ютеризація повсякденного життя вводить у побут віртуальну реальність як комп'ютерні симуляції реальних речей і вчинків... За допомогою технологій віртуальної реальності створюється симуляція – віртуальний аналог реальної соціальної взаємодії. А виявлення соціального змісту розвитку технологій віртуальної реальності приводить соціологів до ідеї використання поняття віртуальності для пояснення суспільних змін [4, с. 364-367]. В умовах інформаційного суспільства віртуальна реальність сформувалася як форма «предметно-соціальної симуляції» [4, с. 365], яка здатна створити імітацію, що є близькою до об'єктивної реальності. Але віртуальна реальність не лише копіює реальний світ, а й за своїми можливостями здатна перевершити його. Людина за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, що імітують відчуття, може пережити в віртуальному світі те, що є недосяжним у повсякденному житті.

Віртуальна реальність у сучасному філософському знанні досліджується в декількох площинах. З одного боку, вона розглядається як концептуалізація сучасного рівня розвитку інформаційної техніки і технологій, які дозволяють відкривати і створювати нові виміри культури і суспільства. З іншого боку, проблему віртуальної реальності розглядають як розвиток ідеї можливих (множинних) світів та споконвічної невизначеності і відносності реального світу [5]. Один із основоположників віртуалістики Н. Носов, якого також вважають співтворцем віртуальної психології, в питаннях онтологічного статусу віртуальної реальності дотримувався ідеї поліонтичності, тобто «багаторівневості» реальності. Спираючись на дану ідею, Н. Носов виділив чотири специфічні ознаки віртуальної реальності: актуаль-

ність (віртуальна реальність існує актуально тільки «тут і тепер»); інтерактивність (об'єкти віртуальної реальності можуть взаємодіяти з об'єктами реальності, що їх породила); автономність (всередині віртуальної реальності тече свій власний час, з точки зору якого у зовнішній реальності часу нема, тобто, вічність (тривалість) і момент часу в зовнішній реальності тотожні)), породженість (віртуальна реальність створена активністю реальності, що її творить і існує, поки ця активність триває. Віртуалізацію, учений розуміє як переміщення основних видів діяльності людини із соціального простору у віртуальний [11, с. 46-48.]. У першу чергу це переміщення інформаційної та комунікативної активності, яка масово відбувається в режимі онлайн. ЗМІ та інтерактивні технології створюють комунікативну систему, у якій реальність переноситься на штучний світ віртуальних образів, що стають не просто засобами передачі інформації, а виступають певним специфічним досвідом людини [11]. Якщо раніше людина сприймала соціальну реальність як природну даність, у якій необхідно було існувати, то людина епохи інформаційних технологій, усвідомлюючи штучність віртуального середовища, усе більше починає сприймати віртуальну реальність як можливу альтернативу соціальному середовищу. Як зазначає Г. Почепцов, «внутрішня матриця, що зумовлює мислення і поведінку людини, є результатом підтримання комунікативними методами, тобто використанням не фізичного, а інформаційного чи віртуального просторів, відповідних "активностей" цих просторів» [13, с. 23].

Поява комп'ютерно-символічних світів і мережевих структур, «інформаційна революція» підтверджують закономірність переходу людства до якісно нової стадії розвитку, що дозволило стати комунікації домінуючим фактором сучасної культури [9], яка змінюється й розвивається швидше, ніж будь-яка з тих, що існували раніше. Ця культура створила мультимедійні засоби і інтерактивні технології для того, щоб зберігати накопичене знання у цифровій формі і фіксувати людську діяльність до найменших дрібниць.

Адже віртуальний простір, на думку В. Межуєва, «...ця нова реальність, подібно до інших умоглядних категорій, не піддається простому сприйняттю. Філософія культури ще тільки починає розкривати "віртуальне середовище" як феномен сучасної культури, а можливість існування цієї реальності в багатоманітних технологічних проявах зростає з кожним днем...» [5, с. 24]. Новітні інформаційно-комунікативні мережі вплинули на зміну соціокультурної реальності людства і створили можливості для міжкультурної комунікації у віртуальному просторі, який уже сьогодні стає невід'ємною частиною людської культури.

Хоча дискусії щодо соціальної ролі інформаційних і комп'ютерних технологій продовжуються, та все ж є зрозумілим, що ця проблема не тривіальна. Саме тому так різняться міркування щодо долі людства, озброєного інформаційною технікою, від одного значного оптимізму до крайнього песимізму. Як зауважує М. Маклюєн, «засіб нашого часу – електронна техніка – надає нову форму і перебудовує схеми соціальної взаємозалежності, а також кожен аспект

нашого особистого життя» [6, с. 134]. Тобто комп'ютери не лише допомагають у зберіганні, розповсюдженні й накопиченні інформації, а й викликають зміни у всіх сферах життєдіяльності суспільства, а не лише в науці.

Ніхто не сумнівається в тому, що персональні комп'ютери, мережа Інтернет, віртуальна реальність впливають на розвиток сучасної людини і на її свідомість. Залишається тільки визначити, яким є цей вплив. Адже вони швидко розповсюджуються і стають масовим явищем, починаючи визначати важливі аспекти розвитку людини і його стиль життя. Так, підлітки, а то й дорослі іноді за комп'ютерними іграми проводять не одну годину, як наслідок менше читають; спілкуючись у чаті та на сторінках сайтів, звикнувши до віртуальної дружби, відчувають труднощі при спілкуванні у звичайному повсякденному житті.

Вплив комп'ютера та Інтернету не є однозначним. З одного боку, вони є гарним засобом для навчання і отримання інформації, дозволяють потрапити в дивовижні світи, розважатися, спілкуватися з людьми, що знаходяться за тисячі миль. З іншого – комп'ютер і Інтернет занурюють людину в ілюзорну реальність, трансформують її свідомість. Так, учені відмічають, що сучасні підлітки і молодь проходять період, коли багато годин сидять за комп'ютером. Звісно, чомусь вони все ж навчаються, щось втрачають, порівняно з тими, хто проводив час із книгами і спілкувався з реальними, а не віртуальними знайомими. Стрімкий розвиток Інтернету обумовлений не лише новими технологічними можливостями, а й рядом соціокультурних факторів. Інтернет, за словами М. Розіна, майже ідеально відповідає на три виклики сучасності: в умовах формування планетарної спільноти він задовольнив потребу людини в спілкуванні, нових формах взаємодії, створенні нових видів діяльності та зайнятості. Не секрет, що сучасна техногенна цивілізація посилює відчуття самотності людини при тому, що одночасно створює умови для різноманітної життєдіяльності. Надаючи людині нові можливості для спілкування, Інтернет частково дозволяє подолати це почуття [14, с. 134].

Висновок

Як вже було вище сказано, серед чинників, що мають у сучасну епоху великий вплив на всі сторони суспільного життя, необхідно назвати стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних, інтерактивних мереж, неперервне функціонування яких забезпечує обмін інформацією і зв'язок між людьми в будь-який час і в будь-якому місці. Комп'ютерні технології та створена на їхній основі віртуальна реальність розширює можливості людини майже у всіх сферах життя. Віртуальна реальність – це не лише ігровий простір, це світ Інтернету, можливості якого можуть перевершити можливості реального простору. У цьому просторі можна купувати, продавати, розважатися, спілкуватися і т.д. У мережі можна назватися ким завгодно, реєструючись повідомити будь-які відомості (у тому числі і неправдиві), бути вільним від будь-яких соціальних обмежень. Поширення інформаційних технологій на всі сфери життя суспільства, розвиток мережі Інтернет, також послаблюють контроль держави за інформаційними потоками у віртуальному просторі «всесвітньої павутини».

Крім того, рівень розвитку науки і освіти значною мірою починає залежати від ефективної взаємодії і співпраці вчених, від можливості вільного доступу їх до світових інформаційних ресурсів, від рівня інформаційної культури особистості. Оволодіння засобами новітніх інформаційно-комунікаційних систем дозволяє ученим і освітянам, які працюють у різних академічних установах і навчальних закладах, обмінюватися результатами досліджень і вирішує проблему інформаційного забезпечення. Всесвітня мережа суттєво розширює можливості людини і, відповідно, розширює соціальний простір. Так, за рахунок мережі, людина може спілкуватися з людьми, які знаходяться в інших країнах, створювати віртуальні світи, мати доступ до баз електронних бібліотек і т.д.

Список літератури

1. Абрамов Ю.Ф. Категория «информационно-виртуальная реальность» как фактор развития научно-философского знания / Ю.Ф. Абрамов, В. И. Куйбарь – <http://cyberleninka.ru>
2. Воронкова В. Формування інформаційної культури особистості як умова успішної адаптації людини до життя в інформаційному суспільстві / Воронкова В. – <http://uaforeignaffairs.com>
3. Голубович О. Антропологічний вимір соціокультурного розвитку в ХХ столітті // Голубович О. – <http://www.nbuv.gov.ua>
4. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность / Д. Иванов // Информационное общество – М.: Издательство АСТ, 2004. – С. 355-428.
5. Калашнік О.В. Міф як синкретична форма віртуальної реальності / Калашнік О.В. – <http://www.zgia.zp.ua/>

О.П. Скиба

ОСОБЕННОСТИ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ИЗМЕРЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Статья посвящена исследованию особенностей социокультурного измерения виртуальной реальности

Ключевые слова: информационное общество, Интернет, общество знаний, информационные технологии, виртуальная реальность, виртуальное пространство.

O. Skyba

FEATURES OF SOCIOCULTURAL DIMENSION OF VIRTUAL REALITY

The article investigates the features of sociocultural dimension of the virtual reality.

Keywords: information society, Internet, knowledge society, information technologies, virtual reality, virtual space.

6. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура / М. Кастельс – М.: ГУ-ВШЕ, 2000.

7. Куйбарь В. И. Понятие «информационно-виртуальная реальность» как фактор развития концепции основного вопроса философии / Куйбарь В. И. – <http://cyberleninka.ru>

8. Маклюэн М. Средство есть содержание / Информационное общество // Маклюэн М. [Пер. с англ.]. – СПб.-М.: АСТ, 2004. – С. 341-348.

9. Мионов В. В. Информационное пространство: вызов культуре / В. В. Мионов // Информационное общество. – 2005. – № 1. – С. 14-18.

10. Межуев В. М. Модернизация и глобализация – два проекта «эпохи модерна» / В. М. Межуев // Глобализация и перспективы современной цивилизации / [отв. редактор К. Х. Делокаров]. – М.: КМК, 2005. – С. 3-26.

11. Носов Н.А. Виртуальная психология / Носов Н.А. – М.: Арграф, 2000.

12. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Носов Н.А. – Вопросы философии. – 1999. – №10. – С. 152 – 165.

13. Почепцов Г.Г. Контроль над разумом / Почепцов Г.Г. – К.: Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2012. – 350 с.

14. Розин В. М. Интернет – новая информационная технология, симбиоз, виртуальная среда / В. М. Розин // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – М.: ИФРАН, 2004. – С. 3-23.

15. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблема само ідентифікації особистості / Штанько В. І – <http://library.lnu.edu.ua>

УДК 123 17 [27+28] (045)

Н.М. Сухова

ПРОБЛЕМА СВОБОДИ ОСОБИСТОСТІ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ХРИСТИАНСТВА ТА ІСЛАМУ

Національний авіаційний університет

Анотація. У статті здійснюється аналіз вирішення проблеми свободи особистості у світоглядних контекстах сучасних релігійних систем християнства та ісламу.

Ключові слова: свобода, особистість, духовний простір, релігія, маніпулювання свідомістю, милосердя, толерантність.

Вступ

Описуючи сьогоднішня метафорою «плинна сучасність», філософ і соціолог З. Бауер намагається показати перехід від складно-структурованого світу, який обтяжений різноманітними мережами соціальних обов'язків і умов до світу гнучкого, що є вільним від різних кордонів й умовностей. У цьому світі відмирають деякі недосконалі й не потрібні слова, форми та інституції. Це стан плавного перетікання, переміщення, початок рухомої стадії, коли будується нова дійсність. Людина стає мобільною і не обтяженою тривалими зобов'язаннями. Усе, що людина створює

– вона може все й змінити [1]. Поряд з цим спостерігається й негативна тенденція епохи – суспільні та індивідуальні проблеми людини розрослися до загальнолюдського рівня. Зміна людської поведінки та діяльності внесла свої корективи у вирішення питання щодо релігійної свободи особистості, толерантного відношення вірян між собою в межах різних конфесій певної релігії та до представників іншого типу віросповідання, а також їх сумісного проживання в межах країни та планети в цілому.

Сучасна людина повертається до ревізії понять свободи в релігійному та філософському аспектах,