

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті розглядається значення комп'ютерної віртуальної реальності, в якій приділяється важлива роль інформаційних технологій у розвитку складних нелінійних систем. Досліджуються проблеми людини в кіберпросторі, який виступає можливою просторовою характеристикою комп'ютерної віртуальної реальності. Аналізуються основні аспекти, що впливають на користувача при взаємодії з медіапростором. Показано, що віртуальна комунікація існує паралельно соціальній комунікації та відкриває для людини нові можливості віртуальної реальності створеної за допомогою комп'ютера.

Ключові слова: комп'ютерна віртуальна реальність, кіберпростір, медіапростір, комунікація, нелінійність.

Комп'ютерні віртуальні технології займають важливе місце в життєдіяльності людини, стали, в більшості випадків, невід'ємною його частиною. Дана стаття присвячена аналізу комп'ютерної віртуальної реальності, створення якої завдячує прагненням людини за допомогою гри і ілюзії створити цілісний образ світу, який би замінив реальний світ в його духовному існуванні.

Важливе значення в дослідженні комп'ютерних віртуальних технологій відіграють поняття «кіберпростору», «медіапростіру» та «фізичного світу». Якщо поглянути хронологічно то поняття «медіапростору» з'явилося дещо пізніше ніж комутаційний та інформаційний простори. Але все ж таки встило посісти важливе місце в комп'ютерній віртуальній реальності та нелінійній методології. При цьому виникає необхідність розгляду концепту «медіапростору» в межах самоорганізованої системи. Звичайно, у низці розуміння медіапростіру спочатку вивчався соціальний простір, їх взаємовідношення.

Термін «медіапростору» досить поширений у дослідженнях інформаційних процесів та комунікаційних технологіях. Необхідно зазначити, що особливу роль у створенні медіапростору на комп'ютерній основі належить саме Інтернету. Взаємодія технічної та соціальної сфери і утворює сучасну мережу Інтернет. В. В. Буряк, так характеризує переваги технологічної глобалізованої комунікації: «мобільний зв'язок та Інтернет докорінним чином перетворили повсякденне життя та професійне середовище перебування. Перш за все, це стосується сфери комунікації.

Культурний і соціальний час істотно ущільнився, й індивідууми стали виконувати набагато більше вправ, ніж до початку інтернетизованої мобільної революції» [6, 62]. Створення комп'ютерних віртуальних технологій значно розширює спектр можливостей людини. Вплив її на комп'ютерні віртуальні технології дозволяє вирішувати надскладні задачі, які не може вирішити просто людський мозок, або запрограмований нею комп'ютер.

Різноманітні аспекти аналізу проблеми віртуальної реальності, знайшли своє відображення на сучасному етапі становлення науки, у працях таких авторів як: М. Носов, С. Хоружий, О. Астаф'єва, Д. Шапіро, Е. Таратута, Л. Нікітін та інших. Питання нелінійної методології відображається в дослідженнях О. Князевої, І. Добронравова, Н. Кочубей, В. Цикіна та інших.

Метою даної статті полягає в осмисленні точок перетину медіапростору, інформаційного простору, соціального простору, фізичного простору, кіберпростору, віртуального простору.

Розглядаючи комп'ютерну віртуальну реальність необхідно відмітити, що вона з однієї сторони пов'язана з кіберпростором, медіапростором, а з іншої – фізичним світом. О. М. Астаф'єва звертає увагу на те, що «інтерпретувати і пояснювати процеси саморозвитку віртуальних просторів – медіа-просторів, інформаційно-комунікативного середовища Інтернету, комп'ютерної віртуальної реальності – в рамках певних дисциплінарних меж складно» [3, 422].

Таким чином, процес комп'ютеризації неможливий без засобів комунікації та безпосередньо пов'язаний зі складними технологіями. Так, В. Г. Буданов, елементи комунікації вбачає в метафорі випадкового нелінійного середовища. Він зазначає, «випадкове нелінійне середовище – це мовне середовище, елементи середовища – об'єкти комунікації, самодія – когнітивний процес, взаємодія – комунікативний канал. Оскільки інформація може народжуватися, генеруватися, то це моделі не обов'язково фізичних сил або полів. У цій метафорі N – елементний сектор відповідає колективу, двохелементний діалогу. Виключаючи в парній комунікації у одного з елементів самодію, ми приходимо як суб'єкт об'єктної дихотомії» [5, 81–82]. За допомогою комп'ютерних віртуальних технологій людина може вільно входити в кіберпростір, та виходити з нього змінюючи його на фізичний простір та навпаки, адже вона функціонує за власними законами. Саме комп'ютерні віртуальні технології є границею між кіберпростором і фізичним світом. Взаємодія кіберпростору з фізичним світом і утворюють комп'ютерну віртуальну реальність, яка і є тією межею, що їх об'єднує. Як відмічають Н. З. Алієва, С. А. Гармаш, А. С. Якубенко, А. А. Прігородова «результатами процесу віртуалізації, зобов'язані комп'ютерній техніці, є кіберпростір і медіапростір. Однак уявну, віртуальну реальність створює також мистецтво в процесі творчості. Відмінність дійсності полягає в тому, що в мистецтві вона носить символічний характер і відображає ідейний світ,

а дійсність, створена технікою, позбавлена символіки, в ній світ відображений безпосередньо» [2, 195].

З появою нових інформаційних технологій змінилось наше уявлення не тільки про збереження та передачу великого об'єму інформації, а й про спілкування за допомогою комп'ютера як особливого типу комунікації, а саме віртуальної комунікації.

Характеризуючи віртуальні комунікації необхідно відмітити, що Інтернет надає таким комунікаціям нових можливостей, за допомогою яких людство збільшило простір своїх можливостей та зменшило час для їх реалізації. Поява мережі Інтернет надала нових можливостей спілкування між людьми різних країн та континентів. Розвиток комунікації дозволяє розширити якість спілкування між людьми успіхом якого є взаєморозуміння. «Комунікація в мережі відбувається на засадах гіпертекстуальності, яка в найкращий спосіб відповідає прагненню людини до анонімного, неформального, спонтанно-творчого, інтерактивного спілкування. Наслідком такої комунікації є відкриті, незавершені, різноманітні тексти, що містять різноманітні за походженням і способом репрезентації семантичні одиниці» [9, 350].

За привілеями нової комунікації приховуються негативні сторони таких нововведень віртуального буття де поряд із новими можливостями втрачається духовна наповненість людини. На думку І. А. Старостіна, «конкретні зв'язки однієї людини втратили справжнє людське наповнення, зникла довіра, розуміння...,... разом з тим, індивіди сприймають... один одного відповідно до наявності (відсутності) критеріїв корисності і потрібності» [11, 165].

Комунікація, в першу чергу, це психологічний контакт (включаючи емоційний вплив), зв'язок, повідомлення взаємодіючих індивідів, і тільки потім як обмін інформацією (розуміння смислу інформації). Тому, для визначення терміна «комунікації» необхідно враховувати її складові такі як, учасників та цілі, способи, середовище спілкування. Сам же цей термін буде означати соціальну взаємодію комунікантів за допомогою обміну повідомленнями та способу самої передачі, їх впливу один на одного за допомогою думок та відчуттів, а також саме мовне спілкування.

Проблема віртуальної комунікації тісно пов'язана із суспільством. На сучасному етапі розвитку суспільства доцільно порівнювати його з системою віртуальних комунікацій. Під віртуальною комунікацією ми будемо розуміти комунікацію створену за допомогою комп'ютера з опорою на який створюється особлива модель реальності, яка дозволяє взаємодіяти суб'єктам як з реальними об'єктами, так із надуманими. Комунікації з таким змістом надають нової форми – електронної. Але це не означає, на зміну соціальній реальності приходить віртуальна, просто суспільство опановує віртуальне середовище і на деякий час набуває нової форми.

Сучасне суспільство не зупиняється на здобутках минулого. Хоча на перший погляд здається, що мало чим можна здивувати сучасну людину. Але

навіть увірвавшись в космічні простори та морські глибини людство не припиняє здійснювати нові відкриття. Гадаємо, що це неможливо було б здійснити без творчих особистостей діяльність яких приваблює своєю новизною особливо якщо ця новизна відповідає потребам даного часу. Саме комунікація є однією із основ фундаменту для створення новоутворень в соціальному світі.

Розглядаючи різноманітні шляхи розуміння віртуальної реальності перед нами постає проблема її розуміння, що впливає на шляхи сучасного філософського розуміння не лише поняття «віртуальної реальності» в цілому, а і самих понять віртуальності та реальності. Взаємозв'язок цих категорій носить складний і неоднозначний характер, тому досить важливим є розгляд віртуальної реальності як об'єкта філософського пізнання. Одним із необхідних аспектів такого аналізу є розгляд цілісності феномену віртуальної реальності з позиції концепту «складності».

Так, можна виділити такі характеристики складності віртуальної реальності:

- відсутність причинно-наслідкових зв'язків;
- нестійкість;
- короткий проміжок існування в часі.

Коли людина намагається змінити певну мікроситуацію знаходиться в режимі мультимедіа і має змогу зазирнути в різні проміжки часу здійснюючи коливання в можливих світах, але в дійсності ніяких змін в часі не спостерігається, то, іншими словами, вона для своєї мети використовує віртуальну реальність. На думку Л. М. Богатої, «віртуальність представляється як можливість розгортання потенційної можливості, багатоаспектності. Зазначена множинність дозволяє більш адекватно описувати складні процеси, що відбуваються в реальній дійсності»[4, 52].

Р. Г. Сухомлин виділяє основні характеристики формування образу людини віртуальної, а саме «одягання віртуальних масок із бажаними рисами, запозиченими з константної реальності (у даному випадку також можна говорити про створення окремої віртуальної «особистості»); свобода ідентифікації (свобода у виборі імені, статусу, звичок тощо); свобода дій та висловлювань; поява так званої розчиненої тілесності, що виявляється у «відкиданні» реального тіла та перенесення у його віртуальний образ; віртуальна ідентичність, що характеризується множиною образів, сконструйованих ідентичностей; виникнення залежностей від віртуальності (ігор, Інтернету, комп'ютера)» [12, 380–381].

Перебування людини в звичайному соціумі не дає їй можливості спілкування з необмеженою кількістю людей, на відміну від її занурення в кіберпростір. З появою кіберпростору не просто відбулися технічні зміни, а й змінилося саме уявлення людини про світ в цілому. Як зазначає І. В. Девтеров, «в наш час кіберпростір являє собою складну соціотехнічну систему, яка не має географічних кордонів. Інформація в цій системі представлена у вигляді веб-даних, мультимедіа, тривимірних зображень

тощо. Ця система є нестабільною, постійно змінює середовище та функціонує цілодобово» [8, 152].

Віртуальна реальність з'являється там, де порушується рівновага в можливих світах, відчуття стабільності зникає і з'являється певний хаос, тобто на зміну лінійності приходять нелінійність. Адже входження у віртуальну реальність неможливе без впливу на органи відчуттів, які «також мають нелінійні характеристики чутливості, межі сприйняття, інакше ми були б всебачущими, всечуючими казковими істотами (доступні всі частоти та інтенсивності вібрацій і випромінювань), з таким надмірним об'ємом інформації ніякий мозок не впорався б» [5, 55].

Комп'ютерна віртуальна реальність відкриває нам нові можливості, навіть можливо сказати в деякій мірі необмежені можливості. Занурюючись у віртуальну реальність людина не просто відіграє роль суб'єкта, а вона може уявити себе і об'єктом, та подивитись зі сторони, так би мовити збоку на свої вчинки. Так завдяки комп'ютерній віртуальній реальності можливості людини безмежні. Перебуваючи у комп'ютерній віртуальній реальності людина може зробити помилки, за які в реальному житті могла б одержати не лише людські пересуди а й суворіші покарання. На перший погляд може здатись все дуже ідеально, комп'ютер не лише виступає друкарською машинкою, чи то всесвітньою енциклопедією за допомогою Інтернету, а й найпотужнішим механізмом по відшліфуванню нашого життя від помилок. Але чи не впливає все це на нашу підсвідомість? Якщо поставити на чашу терезів всі переваги й недоліки від перебування у віртуальній реальності, що переважить? Яку б відповідь в результаті ми не одержали, людство не відмовиться ні від використання комп'ютерної віртуальної реальності так і від самого комп'ютера. Наприклад, з появою автомобіля з'явилися численні аварії, але розуміючи це людина все рівно користується послугами авто. Ми лише можемо вибрати, в залежності від ситуації, більш надійний вид транспорту. Як влучно зазначила В. І. Аксьонова, «створюючи високі технології, людина потрапляє до нового інформаційного середовища взаємодії, так як виникає необхідність адаптації до них. Ці технології управляються вже не безпосередньо, а саморозвинутими технічними системами, що стають все більш автономними і непередбачуваними по відношенню до людини. Такий підхід відповідає концепції сучасної постнекласичної картини світу, коли флуктуації стають нелінійними, саморозвиваючими, відкритими до взаємодії» [1, 247].

Л. А. Ороховська орієнтується на вплив мас-медіа на конструювання соціальної реальності, визначаючи, що «мас-медіа, здійснюючи вплив на свідомість індивіда, можуть спричинити віртуалізацію реального життя, адже досить часто ми співвідносимо реальні події та вчинки з стандартами, які нам нав'язують мас-медіа. Мас-медіа здійснюють на нас не тільки значний вплив, але і значний тиск. Ті, хто володіє ЗМІ, визначають, що потрібно та корисно аудиторії, а що – ні» [10, 110].

Використовуючи комп'ютерні віртуальні технології ми маємо можливість завдяки їх певній наочності, широкому аспекту різних варіацій розв'язати низку проблем, які не могли б розв'язати до кінці свого життя. Доцільно погодитися із думкою А. М. Василенко та В. Є. Карпенко про те, що «інформаційні технічні досягнення людини зароджують нову розумову парадигму. Технології віртуальної реальності змінюють вміст часу і простору як основних показників здорового глузду» [7, 112].

Отже, віртуальна реальність з'являється там, де порушується рівновага в можливих світах, відчуття стабільності зникає і з'являється певний хаос, тобто на зміну лінійності приходить нелінійність. «Сучасна синергічно-інформаційна парадигма пізнавальних процесів виходить за рамки жорсткого детермінізму. Розвиток високих технологій потребує нового світорозуміння. Наслідки розповсюдження високих технологій (інформаційно-комунікативних, нано, біо, гено та ін.) носять суперечливий характер в контексті інформаційного суспільства» [1, 247]. Коли людина намагається змінити певну мікроситуацію знаходиться в режимі мультимедіа і має змогу зазирнути в різні проміжки часу здійснюючи коливання в можливих світах, але в дійсності ніяких змін в часі не спостерігається, то іншими словами вона для своєї мети використовує віртуальну реальність.

Вивчення комп'ютерних віртуальних технологій на сьогоднішній день досить перспективне і актуальне, тому що за їх допомогою можна по-новому подивитися на розгляд вічних філософських питань, таких як свідомість, буття, людини, реальності, часу, простору і т. д.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аксьонова В. І. Формування комунікативної культури особистості в умовах глобалізації та інформаційного суспільства / В. І. Аксьонова // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки. / Гол. ред. В. С. Пазенок. – К.: КУТЕП, 2011. – Випуск 10. – С. 239–258.
2. Алиева Н. З. Концепции виртуальной реальности в мировой философской мысли / Н. З. Алиева, С. А. Гармаш, А. С. Якубенко, А. А. Пригородова // Успехи современного естествознания. – 2012. – № 6. – С. 195–196.
3. Астафьева О. Н. Синергетический дискурс современных информационно-коммуникативных процессов / О. Н. Астафьева // Синергетическая парадигма. Когнитивно-коммуникативные стратегии современного научного познания. – М.: Прогресс-традиция, 2004. – С. 419–443.
4. Богатая Л. Н. На пути к многомерному мышлению: Монография / Л. Н. Богатая. – Одесса: Печатный дом, 2010. – 372 с.
5. Буданов В. Г. Методология синергетики в постнеклассической науке и в образовании / Владимир Григорьевич Буданов / Изд. 2-е, испр. – М.: Изд. ЛКИ, 2008. – 232 с.

6. Буряк В. В. Глобальна мобілізація та соціальні медіа / В. В. Буряк // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки. / Гол. ред. В. С. Пазенок. – К.: КУТЕП, 2011. – Випуск 11. – С. 56–65.
7. Василенко А. Н., Технический интеллект и человеческое мышление / А. Н. Василенко, В. Е. Карпенко // Наука вчера, сегодня, завтра. Сборник статей по материалам VI международной научно-практической конференции №6 (6). – Новосибирск: Изд. «СибАК», 2013. – С. 106–114.
8. Девтеров І. В. Соціалізація людини у кіберпросторі: моногр. / І. В. Девтеров. – К.: НТУУ «КПІ», 2012, – 360 с.
9. Іщук С. М. Особливості мови інтернет-комунікацій / С. М. Іщук // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки. / Гол. ред. В. С. Пазенок. – К.: КУТЕП, 2011. – Випуск 10. – С. 338–352.
10. Ороховська Л. А. Віртуалізація мас-медіа і соціальної реальності в контексті конструктивістського підходу / Л. А. Ороховська // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки. / Гол. ред. В. С. Пазенок. – К.: КУТЕП, 2012. – Випуск 13 – С. 107–117.
11. Старостин И. А. Кризис социальной идентичности: социально-философский анализ / И. А. Старостин // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. – № 4 (10). – Ч. I. – С. 164–166.
12. Сухомлин Р. Г. Homo virtualis як образ людини інформаційного суспільства / Р. Г. Сухомлин // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки. / Гол. ред. В. С. Пазенок. – К.: КУТЕП, 2011. – Випуск 10. – С. 372–382.

РЕЗЮМЕ

Л. А. Ридченко *Виртуальная реальность в контексте информационных технологий*

В статье рассматривается значимость компьютерной виртуальной реальности, в которой важная роль уделяется информационным технологиям в развитии сложных нелинейных систем. Исследуются проблемы человека в киберпространстве, которое выступает возможной пространственной характеристикой компьютерной виртуальной реальности. Анализируются основные аспекты, влияющие на пользователя при взаимодействии с медиaprостранством. Показано, что виртуальная коммуникация существует параллельно социальной коммуникации и открывает для человека новые возможности виртуальной реальности, созданной с помощью компьютера.

Ключевые слова: компьютерная виртуальная реальность, киберпространство, медиaproстранство, коммуникация, нелинейность.

SUMMARY

L. A. Ridchenko Virtual reality in the context of modern information technologies

The article is discussed the significance of computer virtual reality, in which the important role are given attention to information technologies in the development of complex nonlinear systems. The human problems are investigated in cyberspace, which is possible spatial characteristic of computer virtual reality. The main aspects are analysed that influencing user when interacting with the mediaspace. It is shown that virtual communication exists parallel social communication and opens to man the new opportunities of virtual reality created with the help of computer.

Key words: computer virtual reality, cyberspace, mediaspace, communication, nonlinearity.