

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kontrolnaya-rabota/158634>

Тип работы: Контрольная работа

Предмет: Философия

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

1 Виртуальная реальность и виртуальная цивилизация: философское понимание 4

2 Виртуальная цивилизация и культура. Виртуальность как проблема 8

3 Особенности восприятия личности себя и других в виртуальной реальности 12

Заключение 13

Список используемой литературы 14

Введение

На сегодня мир сложно представить без гаджетов, ноутбуков, компьютеров. Тем не менее, когда только вычислительная техника стала появляться, компьютеры применялись с целью решения узкоспециализированных задач. По мере того, как развивалась наука, компьютер из устройства для выполнения определенных задач превратился в многофункциональное явление, на котором можно осуществлять набор текста, работать в определенной программе, создавать разные приложения и сайты, играть. Благодаря персональному компьютеру открылись доступы к вычислительным ресурсам. Еще в середине прошлого столетия вычислительная машина являлась непозволительной «роскошью» для компаний, то сейчас сложно представить себе семью без компьютера. Стоит также сказать и том, что в середине прошлого столетия компьютеры были огромными по величине и занимали одну комнату. Сейчас компьютер может уместиться на человеческой ладони и выполняет при этом огромное количество задач. Но путь к такому технологическому совершенству был тернист. Много столетий человечество стремилось к тому, чтобы изобрести устройство, способное решать сложные задачи. Решить эту задачу можно было, выполнить определенную последовательность действий. Именно попытки изобрести устройство, которое будет решать задачи при помощи последовательности действий, и являются первыми зачатками становления современного персонального компьютера.

В обстоятельствах формирования и развития информационного социума стремительно развивается другая реальность – виртуальная, которая трансформирует человеческое окружение и саму личность. Понимание на практике Универсума, формирование искусственной Среды находится в опережении освоении человеком этой среды на философском уровне. Поэтому происходящее под влиянием виртуальной и информационной реальности в системе «Человек-Универсум» актуально для изучения.

Целью данной работы является рассмотрение понятия «виртуальной цивилизации» в философии XXI века.

1 Виртуальная реальность и виртуальная цивилизация: философское понимание

В науке и философии с определенного времени появился термин «виртуальная реальность». Его применение часто происходит необоснованно. Это привело к размыванию границ проблем виртуальной реальности, нет коммуникаций между уровнями Универсума. Психологические теории виртуальной реальности говорят о ней как об измененных состояниях сознания, при этом признается компьютерная реальность как способ достижения психикой человека таких же состояний. В физике концепция виртуальной реальности связана с онтологическим энергетизмом, который не уделяет внимание компьютерным технологиям в структуре «Человек и Универсум». Изучение же виртуальных реальностей, который сформированы технологиями компьютеров относительно к Универсуму и его частям, не имеет

смысла, поскольку не понятны причины, которые приводят к серьезным изменениям на разных уровнях бытия. В итоге виртуалистика видится как несистематизированная наука к проблемам культурной информатизации, образования и социума. Нет границ, разделяющих виртуальное и идеальное, виртуальное и психическое, виртуальное и социальное.

Сегодня в научных кругах все чаще обосновывается находящее подтверждение на практике утверждение о возникновении виртуальной цивилизации, формировании киберкультуры. В связи с этим известный исследователь Н.А. Носов задает весьма закономерный вопрос – «Аналогично тому, как печатный станок и часы привели к тому, что теперь все читают и пишут, регулируют свою жизнь по часам, не приведут ли к этому компьютеры?»

Культура понимается прежде всего как все то значимое, что создано самими людьми, человечеством. Она дополняет естественную природу и поэтому справедливо называется второй природой, или очеловеченной природой. Крупнейший социолог XX века П. Сорокин характеризовал культуру как систему ценностей, с помощью которых общество интегрируется, поддерживает функционирование и взаимосвязь своих институтов. Поясняя понимание культуры как совокупности значений ценности и норм, используемых людьми, он приводит, в частности, любопытный пример: «В классной комнате преподаватель и студенты являются личностями, совокупность этих личностей, вместе с нормами их отношений, составляет общество классной комнаты, не только научные и другие идеи, которыми они обладают и обмениваются, но и книги, доска, мебель, лампы и сама комната представляет собой культуру этого общества».

В последнее время весьма заметна тенденция отождествления виртуальной реальности со всей человеческой культурой и общественным сознанием в целом. Так, например, Е.В. Ковалевская отмечает, что изобретение письма, книгопечатания, театра, кино, и, наконец, компьютерной виртуальной реальности – вехи на пути виртуализации нашей жизни, отхода от реальности данного нам мира и выхода в другие (иные) виртуальные реальности.

В будущем киберкультура имеет все основания стать полноценной культурой, освоив особый – виртуальный – способ понимания и объяснения мира. Основанием для такого вывода служит то, что сама эта идея получает все большее признание в весьма различных отраслях теоретической науки и практики. Помимо этого необходимо отметить то, что имеется также и социальная потребность в новых способах объяснения мира и овладения им.

В чем сущность виртуального способа жизни неживой и живой природы.

Дело в том, что виртуальный мир, который связан с психикой, сознанием человека, его деятельностью – это модели реального мира людей. И говорить тогда необходимо о том, насколько близкой является модель виртуальной реальности к оригиналу, насколько эти модели могут переноситься в оригинал. Виртуальное моделирование может быть нацелено и на улучшение жизни человека, и на ее обеднение, на замену полноценной жизни имитационными моделями образов из компьютера. Это основа виртуалистики: психологическая виртуальная реальность – это отражение психических процессов, которые реализуются в самой же психике.

Идея виртуальности разрабатывалась в античной, восточной, византийской философиях, серьезно занимала умы и средневековых мыслителей, но актуализируется она именно в современных междисциплинарных исследованиях, науке и технике. Отсюда такое изобилие философских подходов к рассмотрению феномена виртуальной реальности: коммуникативный (М. Маклюэн), дифференциальный (Ж. Делёз), симулятивный (Ж. Бодрийяр), субъектный (И. Г. Корсунцев), символический (В. М. Розин), технологический (А. В. Юхвид) и т.д.

Тенденция определения виртуальной реальности как психической квазигаллюцинаторной реальности, например сновидений, а также квази-действительности литературы и кино, характерна для многих отечественных исследователей: Н. А. Носова, Н. Н. Карпицкого, Н. Б. Маньковской, отчасти В. М. Розина. Это сближение во многом оправданно, поскольку можно найти немало общих черт, объединяющих эти реальности, но подведение всего многообразия реальностей под рубрику виртуальных только затрудняет анализ и мешает уяснению их специфики.

Обращая внимание на то, что новая виртуальная цивилизация с ее киберкультурой и стремительно расширяющейся виртуальной психологией начинает разрушать и заменять собой новоевропейский тип культуры, Н.А. Носов приводит поразительный факт создания в Японии целого виртуального города с населением в 10 тыс. человек. В системе, имитирующей город, используется новейшая компьютерная графика, усиливающая реализацию виртуальной среды. Каждый владелец компьютера может стать жителем этого города, выбрав себе внешний вид из предлагаемых 1100 вариантов. Жители города вступают в браки, развлекаются, общаются, выбирают правительство и т.д.

Из множества определений виртуальной реальности мы выберем то, которое позволит четче соотнести ее с другими реальностями: «виртуальная реальность – это один из видов реальностей... который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности» . Таким образом, можно дать собственное, более краткое определение виртуальной реальности как искусственной среды, порождаемой по преимуществу компьютерными технологиями, которые обеспечивают пользователю возможность интерактивного воздействия на нее. Последнее требование делает понятие виртуальной реальности уже, нежели понятие «компьютерная реальность», которая не всегда предполагает обязательное участие человека в происходящем на экране. Под данное определение виртуальной реальности подходят имитационные, прожективные компьютерные реальности, гипертексты, киберпространство компьютерных игр, а также медицинские симуляторы и т.п.

- 1) Агацци Э. Системный образ мысли для решения проблем глобализации.// Доклады участников XVII Международных Лихачевских научных чтений//http://www.lihachev.ru/pic/site/files/lihcht/2017/dokladi/AgazziE_plen_rus_izd.pdf(дата обращения — 16.03.2021)
- 2) Аппиньянези, Р., Гэрретт, К. Знакомьтесь: постмодернизм. – Санкт-Петербург: Академический проект, 2004
- 3) Больц Н. Алфавит медиа. - М.: Европа, 2011
- 4) Жичкина А.Е. Социально-психологические аспекты виртуальной коммуникации // [Электронный ресурс] URL:<http://flogiston.ru> (дата обращения 16.03.2021)
- 5) Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития/ Ред.-сост. А.Е.Войскунский. – М.:Акрополь, 2018.
- 6) Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика/ В.Л.Малыгин [и др.]. – М.: Арсенал образования, 2016. – 136 с
- 7) Каймин, В.А. Информатика: Учебник для вузов / В.А. Каймин. - М.: ИНФРА-М, 2017
- 8) Карпицкий Н.Н. Онтология виртуальной реальности [Электронный ресурс]. URL: <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm> (дата обращения: 16.03.2020).
- 9) Ковалевская, Е. В. Компьютерная виртуальная реальность: некоторые философские аспекты / Е.В. Ковалевская // Виртуальная реальность. – М., 2018.
- 10) Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2018. 347 с.
- 11) Носов, Н. А. Виртуальная цивилизация / Н.А. Носов // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. – М., 1995
- 12) Носов Н. А. Виртуальная реальность (виртуальная философия, виртуальная психология) // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152-164.
- 13) Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. С. 56-74.
- 14) Сорокин, П. А. Человек. Цивилизация. Общество / П.А. Сорокин. – М., 2002.
- 15) Шорохов А. Игры как ... Кино // Страна Игр, ноябрь 2010. № 18 (315).С. 49-55
- 16) Шюц А. Избранное: мир, светящийся смыслом / пер. с нем. и англ. М.: РОССПЭН, 2016. 1056 с.
- 17) Goldberg I. Internet addiction disorder //Retrieved November. – 1996. – Т. 24
- 18) Young K. et al. Cyber disorders: the mental health concern for the new millennium //CyberPsychology& Behavior. – 1999. – Т. 2. – №. 5.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kontrolnaya-rabota/158634>