

ют память, усидчивость, терпение. А многопользовательские игры развивают навыки общения.

Компьютерные игры могут оказывать как негативное, так и позитивное воздействие на личность, препятствовать или способствовать социализации. Увлечение компьютерными играми, ставшее зависимостью, в основном оказывает негативное воздействие на психику, здоровье и социальные качества детей, подростков и взрослых людей. Однако при соблюдении определённых правил компьютерные игры могут стать не вредней, чем чтение увлекательных книг, а также способствовать развитию личности.

Внученко А., Пащенко Е.  
НТУ «ХПИ»

## **ПРОБЛЕМА ЦЕННОСТЕЙ ЧЕЛОВЕКА-ВИРТУАЛА**

Конец XX века ознаменовался колоссальным прорывом в научно-технической сфере, что, помимо прочего, вызвало значительный сбой как в процессе становления личности человека нового поколения, так и в его поведенческих аспектах. Заняться пристальным изучением феномена виртуальной реальности и, в частности, взаимодействием человека с объективными и субъективными средствами её отражения была призвана принципиально новая научная отрасль – виртуалистика. В её основе лежит фундаментальный принцип, согласно которому виртуальные реальности позиционируются как реалии, а человек – связующее звено между устоявшимся течением жизненной рутины и вариативными проявлениями мира виртуального.

Следует отметить, что виртуальная реальность – гибкая, искусственно созданная информационная среда, которой свойственно подменять типичное восприятие окружающей действительности массивом информации, генерируемой посредством технических ресурсов с целью последующей интерпретации человеческим сознанием. Интернет пестрит предложениями попробовать свои силы в многообразных ролевых играх формата on-line. Вся привлекательность и неповторимость таких проек-

тов базируется на свободе выбора. Человек «примеряет» ту социальную роль, которая в реальном мире попросту недоступна из-за физических соображений. Немаловажно и то, что в любой момент, словно по мановению волшебной палочки, можно изменить не только, скажем, надоевший социальный статус, но даже стиль и манеру общения; расширить собственные горизонты посредством перманентного общения с интересующими индивидами в рамках условленного пространства. Однако, как и всякой иной структуре, виртуальному сообществу также присущи свои характерные принципы существования (в зависимости от платформы сайта), а значит – некие ограничения свободы. Впрочем, несомненное достоинство виртуальности как таковой кроется в том, что в случае дискомфорта покинуть игру не составит труда, равно как и избрать новую, отвечающую всему диапазону требований.

Важная и подкупающая черта виртуальной реальности – манящая анонимность. Человек волен изъясняться предельно откровенно, не опасаясь возможных негативных последствий. В реальном же мире подобная возможность существует отнюдь не всегда в силу множества определённых ограничений, связанных напрямую с иерархической моделью современного социума. Но есть и обратная сторона медали: у современного виртуала возникает когнитивный диссонанс между природой реального и виртуального. Чем привлекательнее и доступнее виртуальный мир, тем сложнее возвращаться к перипетиям окружающего мира, где перманентно существует постоянная необходимость выполнять привычные и рутинные действия, придерживаться условленного свода обязательств. Постепенно человек лишается навыка преодолевать трудности, возникающие на тернистом пути, а малейшая неудача становится способна надолго выбить его из колеи. Ориентация на виртуальную среду является логичной и обоснованной. Однако даже у анонимности есть ряд недостатков. Например, там, где возникает свобода, моментально появляются островки анархии и беспорядка. В виртуальном мире люди, запросто играя на чувствах, могут втереться в доверие и предложить золотые горы (знакомства, работу, товар), получая, в конечном счёте, лишь выгоду от наивных жертв обмана.

Отношение человека к виртуализации – вопрос спорный. На основании имеющихся данных сегодня стало возможным выделить такие категории виртуалистики, как порождённость, глобальность, бытие, время и пространство, интерактивность, моделирование, обособленность.

На первое место в виртуальной реальности выдвигаются следующие ценности: свобода выбора, анонимность, многоликость, вседозволенность. Человечество нуждается в детерминировании концепта «виртуальная реальность». Актуальность данного вопроса подтверждается постепенной передислокацией потребностей человека в виртуальную плоскость. Электронная виртуализация задаёт стремительный темп развития тенденций виртуального в любой сфере общественной жизни, не только способствуя появлению новых мультимедийных средств коммуникации, но и шаг за шагом трансформируясь в неотъемлемую часть современного обихода.

Гайдашенко Д.  
НТУ «ХПИ»

## **ФИЛОСОФСКИЕ КАТЕГОРИИ ДЛЯ ОПИСАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

В связи с развитием технологий создания виртуальной реальности и ростом к ней интереса в обществе выделение категорий для описания этой реальности с целью создания единой методологии её изучения является ключевым условием понимания данного явления. Синтезировав объективный и субъективный факторы становления виртуальной реальности, а также рассмотрев её объекты и процессы не на абстрактном, а на конкретном, практическом уровне, В. С. Бабенко даёт следующее определение: «Виртуальная реальность – некий искусственный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причём создается этот мир электронной системой».

Из определения следует то, что виртуальная реальность является порождением другой реальности. Она вносит некоторые категории, законы, ограничения, которые могут быть дополнены создателями этого искусственного мира. Отсюда следует вывод, что к виртуальной реальности применима категория «ограниченность».