

(возникновение) математических объектов связывается с уровнем социального конструирования.

Такое направление, как контекстуализм, сосредоточило внимание на феномене этноматематики, поисках природы математики в основаниях национальных и этнических культур. Контекстуалисты настаивают на изучении математических реалий в тесной связи со средой существования математических представлений.

Представители такого направления, как фикционализм, интерпретируют математические объекты как не относящиеся к реальности (Х. Филд), т. е. и математика, и математические объекты трактуются как продукты воображения.

Ещё одним развивающимся направлением философии математики является физиологизм (Дж. Лакофф, Р. Ньюез, М. Джонсон, К. Девлин). В его рамках отстаивается тезис о математике как органичном продукте развития средств человеческого познания. Математику трактуют таким образом, что она физиологически (даже на уровне структур мозга) предопределена и вытекает из опыта пересчёта дискретных объектов. Следовательно, математические объекты, как и сама математика, конструируются, а не открываются.

В настоящее время проблема происхождения математических объектов является «открытой». Развитие как стандартных (традиционных), так и нестандартных (нетрадиционных) подходов к решению данной проблемы свидетельствует о её актуальности и научной значимости.

Товстокоренко О.  
НТУ «ХПИ»

## **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ**

Что такое виртуальная реальность? В толковом словаре слово «виртуальная» объясняется как искусственная или порождённая. А вот как быть со словом «реальность»? Реальность – это некая предметная область, существующая по своим внутренним законам. Это и система, которая может содержать широкий перечень объектов, взаимодействующих

между собой согласно законам, присущим данной предметной области, и отдельная подсистема свойств, характеризующих каждый тип объектов, а также все возможные виды связей между ними. Виды таких взаимодействий линейно зависят от вида объекта, который выполняет действие или управляет другим, а также объекта, над которым это действие проводится. Данные возможности строго ограничиваются правилами данной реальности.

Проиллюстрировать приведенные выше суждения можно на примере отдельного города X, основным объектом которого является человек. Для более подробного описания добавим животных, транспорт, жилище, продукты питания, источники информации. Поскольку каждый из нас является экспертом в этой предметной области, мы можем заметить, что человек является интерактивным объектом, то есть он может разными способами взаимодействовать с каждым из перечисленных объектов и только определенными способами согласно правилам, описанным для каждого из объектов. Все виды объектов и взаимодействий ограничиваются временем. Значения ограничений данным правилам предают свойства и особенности изучаемой системы или «реальности», которая также является системой.

Почему и как это работает? Ребёнок замечает гораздо больше, чем взрослый человек, т. к. в поле его зрения попадает гораздо больше объектов. К уже появившимся в памяти объектам эмпирическим путем добавляется список операций, характеристик и вариантов взаимосвязей, которые можно провести над этими объектами. Эта информация формирует таблицу (шаблон), по которому мы живем. И чем старше мы становимся, тем сложнее модернизировать эту таблицу. Пример: люди, жившие в средневековье, отрицали многие научные факты, поскольку они не сталкивались с наукой как таковой.

Реальность – это хорошо спроектированная система, которая имеет такое количество правил и особенностей, а также видов объектов, что ни один из объектов не способен познать всё разнообразие этой реальности. Это есть один из законов успешной работы системы.

Вернёмся к виртуальным реальностям, каждая из которых симулирует определенную часть реальности объекта, автором которой является.

Она не может кардинально отличаться от реальности, стоящей на порядок выше, ибо чтобы достичь абсолютного отличия, создатель должен полностью познать принципы функционирования своей реальности, что невозможно (это противоречит закону успешного функционирования реальности). Люди, погружающиеся в виртуальную реальность, делают это для того, чтобы абстрагироваться от насущных проблем и попасть в мир, который отражает идеальные убеждения данного человека. В виртуальной реальности данный объект симулирует те свойства реальности, которые он хорошо понимает, а также порождает свойства, которые, по его мнению, не достаточно совершенны в его реальности. Сегодня общество преуспело в создании таких реальностей. Например, компьютерные игры являются плодом сочетания сказок, ролевых игр и внутреннего мира создателя.

Чижов Р.  
ХНУВС

## **ПЕНІТЕНЦІАРНИЙ РЕЦИДИВ ЯК ПРОБЛЕМНЕ ПИТАННЯ У СТВОРЕННІ ЗДОРОВОГО ГРОМАДСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА**

Згідно з комплексною програмою профілактики здійснення нових злочинів особами, які відбувають покарання, та особами, які звільняються з установ виконання покарань, їх соціальної реабілітації в суспільстві, спрямованої на виконання Указу Президента України від 08.11.2012 за №631/2012 «Про Концепцію державної політики у сфері реформування Державної кримінально-виконавчої служби України», для психологічної науки актуальними є проблеми визначення особливостей психологічної роботи з різними видами кримінальних груп засуджених відповідно до кількості судимостей та скоєних ними злочинів.

На 1 грудня 2012 р. в 182 установах, що належать до сфери управління Державної пенітенціарної служби України, утримувалася 148 971 особа. Із них у 41 установі середнього рівня безпеки для неодноразово засуджених (рецидивістів) утримувалося 43 205 осіб. До цієї категорії засу-