

5. Skyba, Oksana. 2014. "Nebezpeka 'bekonivskoho' idealu nauky" ["The Danger of the 'Baconian' Ideal of Science"]. *Visnyk Natsionalnoho aviaatsiynoho universytetu. Seriya: Filosofia. Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology* 1(19): 71–74.
6. Bacon, Francis. 2017. *The New Organon (Novum Organum Scientiarum)*. Edited by J. Spedding, R. Leslie Ellis, and D. Denon Heath. Oxford: Clarendon Press.

7. Marx, Karl. 2011. *Das Kapital [Capital]*. MobileReference.
8. Sakharov, Andrei. 1975. "Nobel Lecture: Peace, Progress, Human Rights, December 11, 1975." <https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1975/sakharov/lecture/>
9. Sinsheimer, Robert. 1979. "The Presumption of Science." *In Limits of Scientific Inquiry* 9: 120–130.
10. Ziman, John. 2003. "Non-Instrumental Roles of Science." *Science and Engineering Ethics* 9 (1): 17–27.

I. Skyba

THE SPECIFICITY OF THE VALUES OF SCIENTIFIC KNOWLEDGE

Introduction. The article addresses the relevant issue of the specificity of the values of scientific knowledge. Two main values are considered: cognitive and instrumental. Their direct proportional interrelation and mutual conditioning are demonstrated. The significance of these values is determined by the regulative function of science, which may be directed either toward adaptation to the environment or its transformation. **The aim** of the article is to explore the characteristics of the values inherent in scientific knowledge. **Research methods.** Systematic, cultural-historical and sociocultural methodological approaches are used in their dialectical interconnection. **Research results.** In Antiquity, the cognitive value prevailed – science was pursued for the sake of truth, while its usefulness was viewed as secondary. During the Modern era, the instrumental value of knowledge gained prominence, especially in the works of Francis Bacon, who argued for the unity of truth and benefit. In contemporary post-nonclassical science, the dialectical interrelation between cognitive and instrumental values is recognized, alongside the increasing demand for scientists' ethical responsibility. **Discussion.** Fundamental and applied research is analyzed in terms of its orientation toward the generation and implementation of the cognitive and instrumental values of scientific knowledge. **Conclusions.** Viewing scientific knowledge through the prism of its dual value allows for a renewed, holistic understanding of the problem of science. It is essential not to reduce it merely to usefulness but to also acknowledge the cognitive value of scientific knowledge and their dialectical interrelation. The emergence of post-nonclassical rationality in science and the growing emphasis on the moral responsibility of scientists in contemporary society to a certain extent determine the specificity of the growth and practical implementation of the cognitive and instrumental values of scientific knowledge.

Keywords: scientific knowledge, cognitive value, instrumental value, truth, society, activity.

DOI:

УДК 004.946(045)

О. П. Скиба

АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Державний університет «Київський авіаційний інститут»

e-mail: oksana.skyba@npp.nau.edu.ua;

Анотація. В інформаційну епоху широке розповсюдження новітніх інформаційно-комунікаційних технологій стає основою для створення світу віртуальної реальності VR («virtual reality»). У світі віртуальної реальності людині відкривається необмежений світ можливостей для формування нових моделей поведінки, спілкування, способу життя, відбувається витіснення традиційних моральних цінностей та формування нової етики інформаційної епохи. У життєвому просторі «virtual reality» людина постає як суб'єкт, що збирає, обробляє і перетворює інформацію відповідно до своїх потреб і, як творець, деміург, що забезпечує її існування та розвиток. Користувач інформаційно-комунікаційних технологій, занурюється у віртуальну реальність, творить її у її ж середовищі. Тобто людина творить віртуальну реальність, але створює її аж ніяк не довільно, не просто реалізує власні бажання, а за існуючими законами конструювання, закладеними в її світогляді. Отже, «virtual reality» залежить від індивідуальних особистісних характеристик користувача, особливостей його мислення і уяви, її не можна однозначно розглядати, як об'єктивну чи суб'єктивну реальність. Вона ніби перебуває у просторі між двома реальностями (суб'єктивною та об'єктивною) і отримує новий онтологічний і антропологічний вимір.

Ключові слова: віртуальна реальність, доповнена реальність, віртуальність, інформаційно-комунікаційні технології, життєвий простір людини, імерсивні технології.

Вступ

Перше стрімке розширення життєвого простору людини відбувається ще у XVII столітті в епоху Нового часу в результаті науково-технічної революції. Технічно опановане середовище доповнює природне середовище існування людини, тим самим розширюючи і якісно видозмінюючи життєвий простір людства. Світ техніки виводить людське суспільство на новий рівень життя і взаємодії з природою, викликає трансформацію стосунків між людьми, традиційних моральних орієнтирів, отримуючи новий онтологічний і антропологічний вимір. Тобто трансформація життєвого простору людини в період науково-технічного прогресу супроводжувалася витісненням традиційних моральних цінностей цінностями індустріального суспільства. Щось схоже відбувається в період інформаційної революції, коли

широке розповсюдження новітніх інформаційно-комунікаційних технологій стає основою для створення світу віртуальної реальності VR («virtual reality»), що виникає як закономірний її наслідок. На думку дослідників, стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (оновлення протягом кількох років) і невпинне зростання їхньої кількості, можливість отримувати у мережі освіту, роботу, спілкуватися за допомогою соціальних мереж, проводити дозвілля не може не здійснити могутній вплив на трансформацію ціннісних орієнтирів людини. У світі «virtual reality» відкривається необмежений світ можливостей для формування нових моделей поведінки, спілкування, способу життя, що якісно відрізняються від традиційних ціннісних орієнтирів «реальної реальності» RR («real reality»). У життєвому просторі «virtual reality» людина постає як суб'єкт, що збирає, обробляє і перетворює

інформацію відповідно до своїх потреб і як творець, деміург технологій, що забезпечують її існування та розвиток.

М. Heim у своїй роботі звертає увагу на важливість промислового та військового значення віртуальної реальності, а також на можливостях використання її у мистецтві та індустрії розваг. Він стверджує, що люди повинні збалансувати ентузіазм ідеаліста щодо світу створеного комп'ютерами з потребою глибше закріпитися на первинній реальності. Цей «непростий баланс» він називає віртуальним реалізмом (Heim 2000).

Т. Eriksen у своїй роботі звертає увагу на найбільш гострі проблеми інформаційної епохи. Автор наводить велику кількість яскравих прикладів, намагаючись довести, що молодіжна культура, «мильні опери», реклама, електронний зв'язок, гнучкий графік роботи пов'язуються однією й тією ж логікою, що ґрунтується на інформаційних і цифрових технологіях (Eriksen 2001). Тобто відбувається трансформація традиційних моральних цінностей індустріальної епохи під впливом віртуального світу створеного інформаційними і цифровими технологіями.

В. Дупак розглядає філософські концепції віртуальної реальності, окреслює коло проблем, пов'язаних із входженням віртуальної реальності у сучасну соціальну дійсність. Розглядає теоретичні підходи аналізу феномена віртуальної реальності у контексті розвитку і поширення інформаційно-комунікаційних технологій (Дупак 2012).

Ю. Харченко у своїй роботі розглядає проблему «віртууму» як інноваційного середовища в «цифровій цивілізації». Автор стверджує, що віртуум обмежений можливостями сучасної техніки, але не має обмежень в уяві та фантазії. Віртуум також не обмежений лише віртуальною реальністю, оскільки вона є одним із множинних проявів. Як особливе інноваційне середовище, віртуум відображає трансформацію сучасного знання, причому у швидкісній мінливій реальності «технічного тіла» за «зіткнення» безлічі «логік», «раціональностей» та «симулякрів» що візуалізуються в цій реальності (Харченко 2023). Автор звертає увагу, що можливостями сучасних технологій обмежена лише «virtual reality», але вона є лише одним із альтернативних проявів існуючих світів.

Л. Дротянко у своїй роботі досліджує ризики і негативні наслідки процесів цифровізації суспільного життя у XXI столітті. Автор звертає увагу, що застосування інформаційно-комунікаційних технологій у спілкуванні веде до збіднення і спрощення мови, зниження культури мовлення. Відмічає негативний вплив сучасних мас-медіа на психічний стан людей, особливо підлітків і молоді, звертає увагу на здійснення мас-медіа маніпуляцій їхньою свідомістю (Дротянко 2021). Отже, «virtual reality» не лише розширює можливості людини, а і має деструктивний вплив на формування ціннісних орієнтирів людини інформаційної епохи.

Автор даної статті у попередній своїй роботі також приділяє увагу негативним аспектам впливу «virtual reality» на людину, акцентуючи увагу саме на ігровому аспекті. В якості негативних наслідків

розглядається випадки виникнення залежності від надмірного перебування у віртуальній ігровій реальності. Якщо ж говорити конкретно про комп'ютерні ігри, що містять сцени жорстокості та насильства, то негативний ефект від цих ігор ще більш посилюється (Скиба 2020). З огляду на все вище зазначене, є зрозумілим, що простір «virtual reality», створений комп'ютерними іграми, вимагає формування механізму цензури, що займатиметься його фільтрацією. Оскільки широке розповсюдження онлайн-ігор має досить значний вплив на формування ціннісних світоглядних орієнтирів в інформаційну епоху, особливо у підлітків і молоді.

Підтвердження думки, про формування нових ціннісних орієнтирів знаходимо у роботі Т. Шоріної, яка звертає увагу на філософське та морально-етичне осмислення нового положення людини за часів «інформаційної революції» у системі взаємовідносин «людина-техніка-природа», що стало предметом вивчення інформаційної етики. Здійснює філософський аналіз історичних, соціокультурних засад інформаційної етики та її концептуальних особливостей, окреслює її найбільш актуальні морально-етичні теми, ретельне осмислення яких допоможе дати адекватні відповіді на технологічні виклики інформаційної епохи (Шоріна 2021).

Г. Клешня також здійснює спробу відобразити роль традиційних культурних цінностей у формуванні цінностей інформаційного суспільства. Окрема увага автором приділяється осмисленню морального стану сучасного суспільства, аналізу ціннісних установок традиційного та інформаційного суспільств, виявленню впливу керованого інформаційного поля на трансформацію моральних аксіологічних засад (Клешня 2019). Автор намагається визначити у своїй роботі ключові чинники «virtual reality», що викликають трансформацію традиційних моральних цінностей індустріальної епохи.

Н. Сухова звертає увагу також на трансформацію традиційної системи цінностей індустріальної епохи в умовах цифрової реальності. Автор показує, як розвиток сучасних технологій впливає на різні сфери людського існування, формуючи іноді непродумані пропозиції для вирішення нагальних питань щодо існування людини в суспільстві та в світі загалом. Наголошує, що намагання побудувати нову ціннісну систему в умовах цифрової реальності, спонукає людство замислитися над образом Я у майбутньому (Сухова 2021). Отже, автор розмірковує, як саме розширюється і трансформується традиційний життєвий простір людини під впливом технологій «virtual reality»

Мета та завдання

Стрімкий розвиток новітніх інформаційних і цифрових технологій став причиною появи так званої віртуальної реальності – «virtual reality» (VR), доповненої реальності – «augmented reality» (AR) і, відповідно, причиною розширення «реальної реальності» – «real reality» (RR). Тому є актуальною необхідність дослідження трансформацій, пов'язаних із розширенням і віртуалізацією життєвого простору людини. У статті зроблено спробу філософського осмислення антропологічного виміру віртуальної

реальності в контексті співвідношення віртуального і реального

Методологія дослідження

В теоретико-методологічну основу даної роботи покладено систему методів і принципів наукового дослідження: аналіз і синтез, абстрагування, а також метод збігу історичного і логічного, які дають можливість дослідити механізм взаємодії реального світу й віртуальної реальності, суспільства і віртуальної реальності.

Серед методів дослідження планується використати метод системного аналізу, комплексний та компаративний підходи. Метод системного аналізу і комплексний підхід планується застосовувати у зв'язку зі складністю і мінливістю об'єкта дослідження при осмисленні взаємодії різних рівнів і форм віртуальної реальності з окремою особистістю та суспільством. Системний підхід планується доповнити синергетичним і діалектичним, адже віртуальна реальність знаходить у процесі активного розвитку. Компаративний метод планується використати при дослідженні динаміки змін у системі взаємодії двох реальностей та їхнього впливу на суспільство.

Результати дослідження

Основи філософського розуміння віртуальної реальності ми можемо віднайти ще у роботах відомих античних філософів, таких як Платон і Арістотель. Світ ідей у Платона постає як такий, що перебуває за невидимими межами реальності, є вічним і недоступним для чуттєвого пізнання, лише окремі люди, у яких домінує розумна частина душі, здатні досягнути його розумом. Арістотель, хоч і критикує Платона за відірваність ідеального світу від матеріального, погоджується з ним у тому, що існує світ вищих форм, який може пізнати лише розумна душа, якою володіє тільки людина і інструментом пізнання такого світу є логіка. Якщо у вченні Платона протиставлялися категорії «матеріального» і «ідеального», то у Арістотеля – «можливість» і «дійсність».

У вченні Платона деякі думки запозичено з поглядів піфагорійців, у яких реальність володіє властивостями більш низького онтологічного статусу через свою мінливість, оскільки речі виникають і знищуються, а світ ідей є постійним і вічним. Враховуючи погляди Платона та його розуміння ідей як основи реальних речей, можна провести аналогію з пам'яттю комп'ютера: дані, подані у вигляді нулів і одиниць нематеріальні, однак після модулювання можуть породжувати «об'єкти», що сприймаються людиною на рівні відчуттів (Шиман 2020: 31)

За епохи Середньовіччя філософи також використовували поняття «віртуальність». Фома Аквінський продовжив розвивати аристотелівську модель осмислення віртуального, досліджуючи проблему співіснування реальностей різного рівня. А. Д. Скот стверджував, що божественна реальність володіє здатністю «virtus» і потенційно містить всі блага, які за певних умов можуть бути втілені в реальність. М. Кузанський теж використовував аристотелівський метод пізнання дійсності розумом,

відмічаючи обмеженість пізнавальних можливостей людини прихованою сутністю, яка є безмежним світом знань, що має віртуальне існування. У Г. Лейбніца поняття віртуального пов'язане з його концепцією існування множинності світів, з яких тільки один має реальне існування.

Протягом XIX–XX ст. ідея «virtual reality» продовжувала розвиватися як ідея наявності якогось особливого, проміжного стану. У різних галузях знання ці стани відрізнялися у різних об'єктів, наприклад, у фізиці – особливий стан мікрооб'єктів, у психології – особливий стан суб'єктивного (включаючи сні, мрії, змінені стани свідомості, реальності комп'ютерних ігор та ін.), в обчислювальній техніці – особливий порядок роботи комп'ютера (Шиман 2020: 120). Отже, саме неоднозначність розуміння цього поняття є причиною широкого його застосування починаючи від «віртуальних частинок» Н. Бора і його принципу доповнюваності та закінчуючи світом «virtual reality» створеному інформаційними технологіями.

Зовсім нове розуміння отримує поняття віртуальної реальності з появою комп'ютерів та розвитком мережі Інтернет. Так, М. Хейм у своїй роботі намагався скоротити розрив між людиною і цифровими технологіями стверджуючи, що оскільки VR-технології активно вторглися в нашу «real reality» і вилучити їх із життя суспільства не є можливим, то слід сприймати їх як невід'ємну умову нашого існування, а не як образи з наукової фантастики (Heim 2000). Люди настільки звикли до того, що деякі знайомі всім речі легко відтворюються у цифровій формі, що навіть не задумуються над цим. Існування віртуальних грошей, банків, контрактів та інших соціально-значущих об'єктів віртуальної реальності, чиє безперервне існування і функціонування забезпечується взаємними умовними домовленостями між членами суспільства, не менш реальне, ніж їхні матеріальні аналоги, і, відповідно, здійснюють такий же вплив на природне середовище існування людини. Сюди ж можна віднести і деякі віртуальні об'єкти на зразок калькулятора чи електронної книги, встановлених на комп'ютері чи смартфоні, які, на перший погляд, не гірше реальних аналогів виконують свої функції. Та не слід забувати, що відсутність світла і зв'язку, зводить нанівець усі переваги віртуальних об'єктів через їхню недоступність, а читання електронних книг і можливість переходів за гіпер-посиланнями має своє недоліки при засвоєнні інформації.

На думку М. Хейма, віртуальна реальність є цікавою тільки як доповнення реального життя. Тому дійсна проблема віртуальної реальності, за М. Хеймом, виникає там, де правдоподібність робить віртуальні світи такими, що не відрізняються від справжніх. М. Хейм указує на три структури реальності, відтворення яких може запобігти деградації віртуального світу: смертність/народжуваність, темпоральність і тривога. Перший «якір реальності» – неминучість смерті – маркує людське існування як кінцеве. Через обмеженість нашого життя ми ділимо його на періоди подібно до того, як занотовуємо план роботи. Другий якір реальності – темпоральність, визначений односпря-

мований перехід подій з минулого в майбутнє, завдяки чому наші вчинки мають характер унікальних і безворотних. Саме незворотність часу відрізняє реальність від фантазій і галюцинацій. І, нарешті, третій – тривога – «через тимчасовість існування форм біологічного життя наша реальність пронизана почуттями крихкості й ненадійності, часто обманює наші сподівання. Відмова від цих обмежень може позбавити віртуальність будь-якого ступеня реальності. Однак лише відтворити їх, як це іноді робить література, означає отримати замість реального світу порожнє дзеркало, просте відображення, до якого ми прив'язані... (Heim 2011, 27). Отже, світ віртуальної реальності не є копією реального світу і не покликаний його замінити, його альтернативність лише надає можливість розширити і доповнити межі природного існування людини.

Обговорення

Новітні інформаційні технології, що швидко проникли в усі сфери життєдіяльності людини, стали основою появи нової так званої віртуальної реальності (VR – «virtual reality») або доповненої реальності, (AR – «augmented reality»), з якою ми зустрічаємося на екранах смартфонів і комп'ютерів. Всесвітня мережа Інтернет, що виникла на основі цих технологій, дала доступ до нової інформаційної реальності у найрізноманітніших її формах. Можливість працювати у мережі, навчатися онлайн, мати доступ до різноманітних електронних репозитаріїв і бібліотек, використовувати технології хмарних обчислень стає звичною невід'ємною частиною повсякденного життя. Сучасне покоління досить швидко звикло до інтерактивної взаємодії та комунікації у просторі VR, до нових методів отримання нового знання і пізнання. Використання VR в освіті сприяє інтелектуальному емоційному і творчому розвитку особистості. Більш повно зануритися у віртуальну реальність дають так звані імерсивні технології: інтерактивні дошки, шоломи, окуляри, рукавички віртуальної реальності тощо.

«Virtual reality» не лише надають можливість візуалізації складних процесів або явищ, а й додають ефект присутності, дозволяючи користувачам подолати межі простору, часу, культури. В умовах обмежень, пов'язаних з об'єктивними, незалежними від людини подіями, значної популярності набули різноманітні віртуальні тури та виставки, що мають інтерактивний, анімаційний, графічний супровід тощо. Саме імерсивні технології створюють «ефект присутності» і надають людині нові можливості для освіти, роботи, проведення дозвілля, відпочинку тощо. Але цими можливостями не слід зловживати, все-таки у світ «virtual reality» людина потрапляє лише свідомістю, а її фізичне тіло залишається у світі «real reality», тому віртуальна подорож не здатна повністю замінити реальну, а віртуальне морозиво не смакуватиме краще за реальні ласощі.

Д. Чалмерс у своїй роботі, розглядаючи концепція віртуального реалізму М. Хейма, намагається показати, що об'єкти створені «virtual reality» – це не просто комп'ютерні образи, а повноцінні цифрові сутності, які для людей є такими ж реальними, як оточуючі нас фізичні речі. Цю ідею він намагається

довести, замінюючи опозицію «реальність – віртуальність» на «фізичність» – «віртуальність»: ці категорії означають реальні сутності, перша – матеріальні об'єкти, інша – цифрові (Chalmers 2022). Тобто, на думку ученого, «virtual reality» – це є не просто сукупність цифрових образів, а інтерактивний простір, що володіє самостійною цінністю, як і світ фізичної реальності.

Користувач інформаційно-комунікаційних технологій занурюється у віртуальну реальність, творить її у її ж середовищі. Тобто людина конструює, формує віртуальну реальність, але створює її аж ніяк не довільно, не просто реалізує власні бажання, а творить за існуючими законами конструювання, закладеними в її світогляді. Віртуальний простір, насамперед, варто відзначити, є тісно пов'язаним зі сприйняттям людиною зовнішнього світу. Людина розгортає простір віртуальної реальності, здійснюючи це у вигляді руху образів у потоці віртуальних подій. Існування у становленні, процесуальність, єдність суб'єктивного й об'єктивного – усе це присутнє у віртуальній реальності кіберпростору. Тут спостерігається медіативний процес, який скасовує питання про приналежність до сфери суб'єкта чи об'єкта, створюється простір, що є віртуальним за своєю сутністю. Перебуваючи в цьому просторі, людина має можливість конструювати його, накладати на нього печатку власної суб'єктивності (Дзьобань 2017, 166-167). Отже, «virtual reality», створена інформаційно-комунікаційними технологіями, залежить від індивідуальних особистісних характеристик користувача, особливостей його мислення і уяви, її не можна однозначно розглядати, як об'єктивну чи суб'єктивну реальність. «Віртуальна реальність розташовується ніби у просторі між двома реальностями (суб'єктивною та об'єктивною), в зоні їх взаємодії, взаємозв'язку та взаємозалежності» (Дзьобань 2017, 168). Отже, «virtual reality» отримує новий онтологічний і антропологічний вимір. У віртуальній реальності основну її наповненість становлять величезні масиви інформації, що постійно рухаються, змінюються, доповнюються, визначаючи її властивості. Для людини, включеної у світ віртуальної реальності за допомогою імерсивних технологій, безліччю прямих і зворотних зв'язків між різними її рівнями і формами, зникають межі простору і часу, долаються культурні відмінності, формуються нові цінності і зразки поведінки, нова мова, нові світоглядні стереотипи.

Вихід за межі природних умов існування і відкриття нових граней життєвого простору людина здійснює в інформаційну епоху, що свідчить про новий тип існування людини і суспільства. Віртуальна реальність, породжена «...сучасними інформаційними і комунікативними технологіями, принципово змінює межі реального та можливого, розширюючи людські можливості і водночас створюючи загрозу витиснення дійсних соціальних цінностей їх уявними замінниками» (Ігнатко 2015, 286). Подолання цього виклику для гармонійного розвитку людини і максимальної реалізації її творчих сил у життєвому просторі доповненому простором «virtual reality» вимагає розвитку інтелектуальних

здібностей особистості та формування нових ціннісних орієнтирів на засадах традиційної етики.

Висновки

Віртуальна реальність створена новітніми інформаційними технологіями, дарує сучасній людині нескінченний доступ до інформації. Людина у безмежному віртуальному просторі інформації стикається з новими ситуаціями, з нескінченними варіантами ходів і контекстів, які вимагають від неї кожного разу нового осмислення і поведінки та залишає відбиток і індивідуальних характеристик у світі віртуальної реальності. Величезні масиви аудіо-, відео- і текстової інформації, що наповнюють віртуальну реальність, перебувають у динамічному стані, постійно доповнюються, змінюються, і рухаються, несуть на собі відбитки особистісних характеристик користувачів і визначають певною мірою властивості «virtual reality», якає не менш безмежною, ніж «real reality». Віртуальна реальність дозволяє людині подолати межі простору і часу, провокує створення нових ціннісних орієнтирів, нових моделей поведінки і світоглядних стереотипів. Віртуалізація частини життєвого простору людини створює новий спосіб життя людини і суспільства, розширює можливості людини, стає основою для нового типу культури, але в той же час «актуалізація віртуальної складової життєвого простору може бути й деструктивною для особистості, оскільки містить у собі загрозу нічим не обмеженої, демонічної творчості, яка може знищити як особистість, так і суще» (Степаненко 2005, 46). Віртуальна реальність не дана «априорі», вона створюється і моделюється людиною за існуючими законами фізичної реальності. У цьому світі змодельованої віртуальної реальності відбувається трансформація традиційних моральних орієнтирів суспільства, зумовлена суб'єктивним відображенням реальності, індивідуальними особливостями сприйняття, світоглядом та особистим досвідом особистості.

Список літератури

- Chalmers D. *Reality+Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* WW – Norton, 2022. 544 p.
- Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*, 2011 Режим доступу: <https://www.researchgate.net/>
- Heim M. *Virtual Realism*. New York – Oxford University Press, 2000. 264 p.
- Eriksen T. H. *Tyranny of the moment: fast and slow time in the information age* London: Pluto, 2001; 160p.
- Дзюбань О. П. Сучасний віртуальний простір: конгеніальність віртуальності і міфу. 2017. Режим доступу: <https://dspace.nlu.edu.ua>
- Дротянко Л. Г. Цифровий вимір сучасного етапу цивілізаційного розвитку соціуму. *Вісник Національного авіаційного університету*. 2021. Вип. 1 (33). С. 16-21. (Серія: «Філософія. Культурологія»).
- Дупак В. Г. Метафізика віртуальної реальності: аналіз філософських концепцій. 2012. Режим доступу: <http://www.irbis-nbuv.gov.ua>
- Ігнатко В. С. Безмежність «життєвого простору людини» епохи інформаційної революції. *Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник»*. 2015. Вип. 101. («Філософські науки»). Режим доступу: <https://surl.li/csuhez>.
- Клешня Г. М. Роль традиційних цінностей культури у суспільному розвитку інформаційної доби. *Вісник Національного авіаційного університету*. 2019. Вип. 1 (29). С. 135-140. (Серія: «Філософія. Культурологія»). <https://doi.org/10.18372/2412-2157.29.14074>.
- Скиба О. П. Віртуальна ігрова реальність: соціально-філософський контекст. *Вісник Національного авіаційного університету*. 2020. Вип. 1 (31). С. 97-101. (Серія: «Філософія. Культурологія»). <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14835>.
- Степаненко М. Д. Сучасні трансформації життєвого простору особистості як поля її життєтворчості. *Гуманітарний часопис*. 2005. № 3. С. 45-49.
- Сухова Н. М. Цифрова реальність: нові умови для людства. *Вісник Національного авіаційного університету*. 2021. Вип. 1 (33). С. 150-154. (Серія: «Філософія. Культурологія»).
- Харченко Ю. В. «Віртуум» як інноваційне середовище в «цифровій цивілізації» (філософсько-гносеологічний та онтологічний аспекти). *Вісник Національного авіаційного університету*. 2023. Вип. 2 (38). С. 18-23. (Серія: «Філософія. Культурологія»).
- Шоріна Т. Г. Філософський аналіз дискурсу інформаційної етики та її морально-етичних дилем. *Вісник Національного авіаційного університету*. 2021. Вип. 1 (33). С. 74-79. (Серія: «Філософія. Культурологія»).
- Шиман К.А. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Multiversum. Philosophical almanac*. 2020. Issue 2(172). Vol. 1.

References

- Chalmers, David. 2022. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W.W. Norton.
- Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. <https://surl.li/drtrov>
- Heim, Michael. 2000. *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press.
- Eriksen, Thomas. 2001. *Tyranny of the Moment: Fast and Slow Time in the Information Age*. London: Pluto Press.
- Dzoban, Oleksandr. 2017. "Suchasnyi virtualnyi prostir: konhenialnist virtualnosti i mifu" ["Modern Virtual Space: The Congeniality of Virtuality and Myth"]. *Zbirnyk stuentskykh naukovykh prats. Filosofiia, Pedahohika, Sotsiologhiia, Collection of Student Scholarly Works. Philosophy, Pedagogy, Sociology* 10: 45–50. <https://surl.li/cjctna>
- Drotianko, Liubov. 2021. "Tsyfrovyi vymir suchasnoho etapu tsyvilizatsiinoho rozvytku sotsiumu" ["The Digital Dimension of the Modern Stage of Civilizational Development of Society"]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Seria: Filosofiia. Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology* 1 (33): 16–21. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.33.15635>.
- Dupak, Valentyn. 2012. "Metafizyka virtualnoi realnosti: analiz filosofskykh kontseptsii" ["Metaphysics of Virtual Reality: An Analysis of Philosophical Concepts"]. <http://www.irbis-nbuv.gov.ua>
- Ihnatko, V. 2015. "Bezmezhnist zhyttievoho prostoru liudyny" epokhy informatsiinoyi revoliutsii" ["The Boundlessness of the 'Human Living Space' of the Era of the Information Revolution"]. *Zbirnyk naukovykh prats «Hileia: naukovyi visnyk». Filosofski nauky, Hileia: scientific bulletin. Philosophical Sciences* 101: 283–286. <https://surl.li/csuhez>.
- Kleshnia, Hanna. 2019. "Rol tradytsiynykh tsinnostei kultury u suspilnomu rozvytku informatsiinoyi doby" ["The Role of Traditional Cultural Values in the Social Development of the Information Age"]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Seria: Filosofiia. Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology* 1 (29): 135–140. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.29.14074>.
- Skyba, Oksana. 2020. "Virtualna ihrova realnist: sotsialno-filosofskyi kontekst" ["Virtual Gaming Reality: Socio-Philosophical Context"]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Seria: Filosofiia. Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology* 1 (31): 97–101. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14835>.
- Stepanenko, M. 2005. "Suchasni transformatsii zhyttievoho prostoru osobystosti yak polia yii zhyttietvorchosti" ["Modern Transformations of the Individual's Living Space as a Field of His or Her Life Creation"]. *Humanitarnyi chasopys, Humanitarian journal* 3 : 45–49.
- Sukhova, Nadiia. 2021. "Tsyfrova realnist: novi umovy dlia liudstva" ["Digital Reality: New Conditions for Humanity"]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Seria: Filosofiia*.

Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology 1 (33): 150–154. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.33.15662>

13. Kharchenko, Yuliia. 2023. "'Virtuum' yak innovatsiine seredovyshe v 'tsyrovii tsyvilizatsii' (filosofsko-hnoseolohichni ta ontolohichni aspekty)" ["'Virtuum' as an Innovative Environment in 'Digital Civilization' (Philosophical-Epistemological and Ontological Aspects)"]. *Visnyk Natsionalnoho aviatyinoho universytetu. Seria: Filosofiia. Kulturolohiia, Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology 2 (38): 18–23. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.2.18105>*

O. Skyba

THE ANTHROPOLOGICAL DIMENSION OF VIRTUAL REALITY

Introduction. Today, the widespread use of information and communication technologies gives rise to virtual reality, which acquires a new ontological and anthropological status. **The aim** of the article is an attempt at philosophical reflection on the anthropological dimension of virtual reality in the context of the correlation between the virtual and the real. **Research methods.** The theoretical and methodological basis of this work is a system of scientific research methods and principles: analysis and synthesis, abstraction, as well as the method of the unity of the historical and the logical, which make it possible to explore the mechanism of interaction between the real world and virtual reality, society and virtual reality. **Research results.** Throughout the 19th–20th centuries, the idea of "virtual reality" continued to develop as the idea of a certain special, intermediate state. In various fields of knowledge, these states differed across different objects—for example, in physics, it referred to a special state of micro-objects; in psychology, to a special state of subjectivity (including dreams, fantasies, altered states of consciousness, the reality of computer games, etc.); and in computing, to a specific mode of computer operation. Thus, it is precisely the ambiguity of the concept that has led to its wide application—from Niels Bohr's "virtual particles" and his complementarity principle to the world of "virtual reality" created by information technologies. The concept of virtual reality acquires an entirely new meaning with the advent of computers and the development of the Internet. **Discussion.** In virtual reality, vast and ever-changing flows of information determine its nature. Immersed through immersive technologies and complex feedback systems, individuals experience the dissolution of spatial and temporal boundaries, the erosion of cultural differences, and the emergence of new values, behaviors, language, and worldview patterns. This expansion of human living space in the information age signals a new mode of existence for both individuals and society. Meeting this challenge and fostering harmonious development requires cultivating intellectual abilities and value orientations rooted in traditional ethics. **Conclusions.** Virtual reality allows man to overcome the boundaries of space and time, provoking the creation of new value orientations, new models of behavior, and worldview stereotypes. The virtualization of part of a person's living space creates a new way of life for both the individual and society, expands human capabilities, and becomes the foundation for a new type of culture..

Keywords: virtual reality, augmented reality, virtuality, information and communication technologies (ICT), human living space, immersive technologies.

DOI:

УДК 004.8:37(045)

Н. М. Сухова

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ ОСВІТИ: ДОЛЯ ФІЛОСОФІЇ ЯК ДИСЦИПЛІНИ ГУМАНІТАРНОГО ЦИКЛУ

Національний авіаційний університет

e-mail: n.s.nikas@nau.edu.com; ORCID: 0000-0002-2422-4397

Анотація. У статті досліджується проблема цифрової трансформації освіти та ролі філософії у підготовці молоді у вищих навчальних закладах. Показано особливості формування відповідної освітньої парадигми та нових форм комунікації під час адаптації до нових умов існування людства. Наголошено на тому, що особливе місце в формуванні світогляду та креативного мислення людини XXI століття належить освіті як основному чиннику не тільки передачі, а й адаптування наукового знання наступному поколінню. Зазначено, що різноманітні потреби сучасної людини сформували «екологію освітнього попиту», що спонукає до змін на рівні вищої освіти. При цьому ігнорується факт розбіжності принципів досягнення мети в таких галузях як економіка та освіта. Виявлено, що споживацькі цінності сучасної людини, її нездатність повноцінно проживати в інформаційному суспільстві, можуть призвести до самознищення людства через різні форми війн та техногенних і природних катастроф. Зменшення годин у навчальних планах вищих навчальних закладів щодо вивчення філософії, чи повне викорінення цієї дисципліни з навчального процесу, прискорить процеси самознищення людства. Адже саме завдяки філософії людина навчається мислити цілісно як відповідальна особистість, що сприяє новим комунікативним формам у соціумі та відповідальному ставленню до навколишнього середовища.

Ключові слова: віртуальний простір, інформаційні технології, освіта, освітні технології, особистість, humen-dizain, технонаука, цифрове суспільство, цифрова компетентність, штучний інтелект.

Вступ

Вища школа XXI ст. поступово адаптується до вимог Четвертої промислової революції, проходить складний шлях трансформації цифрової освіти. «Різноманітні потреби складають «екологію освітнього попиту», яка, з точки зору особистого розвитку, включає потреби у перевагах інтересів, талантів, навчання впродовж життя та кар'єрному

рості, що необхідно для адаптації та майбутнього працевлаштування» (Нікітенко, Метеленко, Воронкова, Васильчук 2023, 93). В Україні ідеологія «споживацтва» сприяла зміні характеру освітньої діяльності: учні і студенти перетворилися на здобувачів освітніх послуг, а вчителі молодшої і старшої шкіл та викладачі вищих навчальних закладів – на тих, хто надає ці послуги. Університети перетворюються на некомерційні підприємства з