

Можно подумать, что небытие в сети невозможно, т.к. при поиске страницы все происходит мгновенно. Однако кратковременный момент небытия есть. Это можно описать как бытие возможности, т.е. потенциальное бытие, когда происходит открытие страниц или поиск материала. До этого момента ресурс находится в состоянии, как бы выразился Кант, «вещи-в-себе», оставаясь открытым только тем, кто знает домен ресурса. Так же очень наглядными будут идеи Платона. Первый мир – «мир вещей», в контексте данной темы можно рассматривать, что миром вещей будут сайты – страничка в социальной сети, ресурс организации и пр. Второй мир, это – «мир идей», мир настоящего и истинного бытия. Мир идей представляет комплекс умопостигаемых сущностей или моделей, отражением которых будет разнообразие вещественного мира. Что касается интернет-бытия, то миром идей могут выступать различные, когда-либо упоминаемые в сети люди, предметы, общества и пр.

Такой вопрос как сущность человека является центральным и, наверное, главным вопросом философии. Фундаментальной категорией в философии является человек, т.к. он смысловой центр любой философской системы. Никто не сомневается, что человек играет ключевую роль в развитии интернет пространства. Внутренние стремления, его потребности и в конечном итоге он сам – является как началом, так и концом замыкания концепции интернет-онтологии, а вследствие этого и социально-онтологической проблемы.

Коллективный интеллект – это комплекс мыслей, мнений людей, который закреплен в ноосфере. Для интернета человек нужен не только как управляющий, но и как потребитель. Если учесть тот факт, что интернет является самоорганизующейся системой, то роль человека в ней заключается как в творце, так и в потребителе. При этом возникает вопрос: возможно ли существование интернета без человека? Ответ очень прост: при наличии искусственного интеллекта – бесспорно, иначе – нет. Сегодня научные сообщества признают возможность создания «разумной машины». Наличие нейронных сетей и других разработок вплотную приблизило некоторые ресурсы сети интернет к уровню искусственного интеллекта. К тому же он децентрализован. Поэтому, вместе с эволюцией интернета, человек имеет все возможности перейти от роли «Человека-творца» к роли «Человека-раба», став рабом своего творения. С одной точки зрения – это явление мощного влияния интернета, но с другой – это выглядит совсем неправдоподобным. Сейчас нам кажется это фантастикой, но, наверное, стоит задуматься уже прямо сейчас.

«Интернет является важнейшим феноменом, который активно влияет на мировоззренческие и социально-философские концепции, господствующие в обществе, способствует развитию новых видов коммуникации, мышления, свободы и творчества, ведёт к образованию цивилизации нового типа, основанной на коммуникативно-синергетической парадигме» [1].

Сейчас у каждого есть компьютер, смартфон или какой-нибудь гаджет, позволяющий получить связь с интернетом. Это вполне реальные, материальные вещи, до которых можно дотронуться и тем не менее все они являются «окном» в другую реальность – виртуальную. Ее нельзя ощутить физически, но не стоит отрицать тот факт, что она существует и влияет на каждого из нас по-своему.

Список использованных источников:

1. Хаос и порядок в Интернете. Основы сетевой самоорганизации. Онтологическое исследование. - М.: ЛитРес, 2013 г.
2. История философии в кратком изложении. – М.: Мысль, 2014 г.
3. Габрусь И.Ф. Исторические образы философской мысли. Учебно-методическое пособие для студентов, магистрантов и аспирантов БГУИР. Мн., БГУИР, 2005.

ИГРА КАК ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Елисеева А.Г., Красковский П.Н.

Дисько-Шуман М.Р. – к.ф.н., доцент

В современном мире компьютерных технологий игры переносятся в виртуальную реальность. Компьютерные игры зародились во второй половине XX века и продолжают развиваться. С каждым годом компьютерные игры становятся все более совершенными, постепенно снимаются накладываемые ими ограничения, что способствует более точному отражению потребностей и свойств человеческой души [1]. Таким образом, на сегодняшний день компьютерные игры являются новейшим источником информации психологического характера.

Игра пронизывает все сферы нашей жизни, она имеет место в жизни каждого человека независимо от его возраста. Игровые навыки, отработанные с опытом, часто помогают нам в жизни. Но воспринимая жизнь через призму игры, нельзя окончательно утратить связь с действительностью. Хотя жизнь и наполнена игровыми моментами, в ней, как в игре, нельзя, ошибившись, начать сначала [2].

Философская интерпретация феномена игры определяется рядом особенностей, одной из которых является свобода действий. Под свободой в данном контексте воспринимается как независимость от утилитарных целей и диктатуры. Во время игрового процесса человек переносится за границы повседневности, попадает в параллельную (альтернативную) реальность, но при этом игрок различает мир воображаемый и мир реальный.

Феномен игры имеет пространственные и временные ограничения, при чем пространство игры предопределено и имеет начало и конец. Также игра является структурной и упорядоченной, представленной в виде установленных ограничений - правил. Нарушители правил в игре называются «бунтарями» и «шулерами». Главное их различие в том, что «шулеры» не ломают мир игры и создают видимость, что играют, а «бунтари» открыто отвергают правила и саму игру.

В процессе игры происходит «одушевление» игровых предметов. О. Финк говорил, что реальность игровых предметов двойственная. Во время игры они становятся не тем, чем они являются в действительности. Примером данной особенности игры может быть греческий миф о Пигмалионе и Галатее, которую он создал, а именно тот факт, что пристрастие человека к какому-нибудь предмету способно одушевить его.

Безусловно, игра содержит в себе определенные возможности и риск. Игра возможна только при наличии риска, будь то создание картины или стихотворения - всегда есть риск, что задуманное может не дать желаемого результата – и, как следствие, возникает азарт и риск в игре.

На современном этапе развития технологий существует реальная возможность перенесения процесса игры в новую, ранее не апробированную реальность, пространство для создания различных заданных условий. Таким пространством является виртуальная реальность. В таком варианте феномен игры принимает новую форму, в котором мир игровой реальности имеет масштабный характер, обладает функционалом, доступным для любого пользователя компьютерных устройств, что является ключевым фактором прогрессивного роста количества участников игр по всему миру.

Специфика компьютерной игры состоит с том, что человек выступает не только как создатель самой игры (разработчик), но и создает условие для последующей активности со стороны игроков, которые также являются Создателями своей игры, задавая определенные условия для игроков. Таким образом, создается определенная «иерархия управления игрой», сродни системе создания мира Богом, в котором мы живем. При этом в мире игры виртуальной реальности Богом выступает человек.

Философия компьютерных игр пытается понять, почему видеоигры приобрели высокую популярность, чем они привлекают игроков, и что, в конечном итоге, оно под собой представляет.

Компьютерная игра позволяет удовлетворить потребности в познании, прожить нереальную или потенциальную ситуацию, позволяя играющему обрести некоторый опыт действий в реальной ситуации, вызвать эмоции, а также сформировать навыки и умения.

В целом, разработчики компьютерных игр не ставят перед собой задачу повлиять на психику игроков посредством игры, но для каждого человека видеоигры имеют некоторое психологическое последствие, направленное как в положительную, так и в отрицательную сторону.

Из положительных последствий можно выделить следующие:

- Игры развивают внимание, скорость принятия решений, скорость реакции.
- Способствуют развитию стратегического мышления, навыков и умений.
- Позволяют расслабиться и снять стресс.
- Помогают развить фантазию и воображение.

К отрицательным можно отнести:

- Уход в свой виртуальный мир, в себя.
- Изоляция от общества, трудности в коммуникации.
- Сужение круга интересов личности.
- Повышение агрессивности у детей.
- Проблемы со зрением, осанкой, сном.

Таким образом, в эру компьютерных технологий видеоигры занимают одно из главных мест в жизнедеятельности человека, поэтому изучение данного феномена является актуальным и практичным.

Список использованных источников:

1. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 : Тамбов, 2004 164 с. РГБ ОД, 61:04-9/472
2. Финк Э.О. Основные феномены человеческого бытия. Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 357–402