Б89

3549р

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ М.П.ДРАГОМАНОВА

БРЯЗКУН ВАЛЕНТИНА ВІКТОРІВНА

УДК: 141.7: [165.12: 004] (043.3)

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СВІДОМОСТІ: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

АВТОРЕФЕРАТ
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата філософських наук

Київ – 2012

8806

НБ НПУ ім. М.П.Драгоманова

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі управління, інформаційно-аналітичної діяльності та євроінтеграції Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України.

Науковий керівник – кандидат філософських наук, доцент **Бех Юлія Володимирівна,** Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова, доцент кафедри управління, інформаційно-аналітичної діяльності та євроінтеграції.

Офіційні опоненти: доктор філософських наук, професор **Базалук Олег Олександрович,** ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди», професор кафедри філософії;

кандидат філософських наук **Похресник Анатолій Костянтинович,** директор ліцею «Лідер».

Захист відбудеться 18 січня 2012 року о 15.00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.053.16 Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

З дисертацією можна ознайомитися в бібліотеці Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

Автореферат розісланий «18» грудня 2012 року.

Вчений секретар спеціалізованої вченої ради Н.В. Крохмаль

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність дослідження віртуалізації свідомості обумовлена низкою причин. По-перше, сучасні процеси, що відбуваються у соціумі (демократизація, глобалізація, інформаційний вибух тощо). Дедалі більшої популярності та необхідності набуває вивчення можливостей людської свідомості з урахуванням надбань та розвитку сучасної науки.

По-друге, характер трансформаційних перевтілень, як на індивідуальному, так і на суспільному рівнях життєдіяльності індивіда, визначається здебільшого стрімким розвитком інформаційних технологій, які сприяють зростанню популярності такого явища як «віртуальність». Проте довгий час це поняття залишалось на узбіччі філософської думки і використовувалось іншими науками не в якості самостійного терміна, а як таке, що описує певні властивості того чи іншого предмета. Така ситуація почала змінюватися впродовж останніх 15-20 років – з часу введення у науковий обіг категорії «віртуальна реальність». Хоч дотепер вчені не можуть прийти до єдиного висновку щодо онтологічного статусу цього явища.

По-третє, з однієї точки зору, віртуальна реальність – це результат занурення у переживання потенційних подій, а з іншої, – вона виступає джерелом та підґрунтям для переходу від константної реальності до можливої. Тобто віртуальна реальність має дуалістичний характер свого прояву щодо людини. Власне це і призводить до виникнення «віртуалізації свідомості» як проблеми соціально-філософського спрямування, для вирішення якої доцільно звернути увагу на різноманіття типів реальностей, потенціалу сучасних інформаційних технологій, управлінських концепцій, можливостей людського розуму та тіла.

По-четверте, існує термінологічна невизначеність щодо предмета дослідження, адже більшість дослідників присвячують свої праці окремим елементам віртуалізації свідомості, або ж акцентують увагу на одному з аспектів (як правило, психологічному чи технологічному), не зважаючи на інші, не менш важливі грані цього явища. У той час, як це поняття є набагато ширшим і вказує на процес якісного перетворення відображення дійсності, в наслідок чого переживання віртуальних подій набуває більшого значення, ніж сприйняття константної реальності. Власне тому існує необхідність вивчення специфіки цього процесу з погляду етапів перетворення, які відбуваються у свідомості окремо взятої людини і носять суб'єктивований характер, і на рівні суспільства, що мають об'єктивований прояв через мережу Інтернет.

По-п'яте, в умовах стійкого збільшення масштабів застосування інформаційних технологій актуалізується питання віртуалізації людської діяльності. Адже основу сучасного соціального світу XXI століття складають так звані «мережні» структури, й саме через них відбувається становлення нових форм різних соціальних інститутів, структур, співтовариств. Отже, з розвитком засобів комп'ютерної техніки та сталого зростання ролі глобальної інформаційної мережі в житті суспільства можна стверджувати, що свідомість

сучасної людини щораз більшою мірою буде визначатися змістом віртуального простору. Людина ніби живе одночасно у трьох взаємопов'язаних просторах: реальної дійсності, суб'єктивної реальності власних образів і уявлень, в комп'ютерному віртуальному просторі.

По-шосте, існує необхідність визначення можливостей прогнозувати та корегувати механізм переходу від однієї реальності до іншої, що дозволить створити програму оптимального управління віртуалізацією свідомості. Адже без залучення альтернативних концепцій неможливо провести як адекватний аналіз сучасного суспільства, так і здійснювати ефективне управління процесами, що в ньому стрімко виникають та розвиваються. Більше того, попереджати і передбачати наслідки змін є визначальним в сучасному інформаційному суспільстві. Тому й існує потреба у розробці концепції віртуалізації свідомості, яка розширить уявлення про трансформаційні процеси на рівні індивіда і суспільства з урахуванням надбань філософії та теорії управління.

Ступінь наукової розробки проблеми дослідження визначити досить проблематично, оскільки, з одного боку, існує великий обсяг інформації, що має як теоретичний, так і практичний характер, який сформувався впродовж останніх двадцяти років і безпосередньо стосується теми цього дослідження, з іншого, – у даній базі відсутній цілісний розгляд соціально-філософських аспектів віртуалізації свідомості, хоча є і певні надбання описово-аналітичного характеру в галузі психології, соціології, політології, культурології та інших суспільних наук.

У сучасній науковій літературі існує низка теоретичних концепцій, в яких даються різні тлумачення як свідомості, так і віртуальних процесів, що часто суперечать одне одному.

Проводячи дослідження, ми спиралися, насамперед, на фундаментальні праці класиків філософської думки – Платона, Аристотеля, Р. Декарта, Г. Гегеля, Дж. Локка, І. Канта, К. Маркса, М. Гартмана, М. Гайдеггера, М. Мамардашвілі, О. П'ятигорського, П. Алексєєва, О. Спіркіна, в яких обґрунтована філософська сутність проблеми розуміння свідомості.

У сучасній філософській науці на теренах пострадянських країн свідомість людини розглядається у контексті симуляційного простору (І. Голуб), динаміки функціонування (Г. Іойлева), співвідношення з культурою (Н. Сергієнко), в якості суспільної детермінанти (В. Щенников).

Розкриттю сутності поняття «свідомість» через категорію «трансгресивного мислення» присвячені праці Г. Жиру та Л. Горбунової, «трансверсивного мислення В. Вельша, В. Кузьміна, «критичної свідомості» П. Фрейре, «нелінійного мислення» І. Добронравової.

До концептуального фундаменту дослідження також необхідно покласти розробки із загальних філософських питань пріоритетів духовних цінностей у процесі інформаційної революції Т. Андрущенко, віртуальної реальності як нового образу техносфери О. Базалука, співвідношення суб'єктивованого та об'єктивованого в соціумі В. Беха й Ю. Бех, історичної свідомості

В. Вашкевича, змін в умовах глобалізації В. Воронкової, зміни свідомості під впливом домінування віртуальної реальності Е. Герасимової, перетворення тілесності в актуальній сучасності О. Гомілко, розвитку віртуальних навчальних закладів Д. Дзвінчука, гіперреальності і симуляційності С. Куцепал, становлення особистості як конкретно-історичного явища В. Муляра, постмодерних поглядів на мислення людини І. Предборської, простору як проблеми соціології науки Л. Рижко, віртуального характеру трансцивілізаційних цінностей Н. Скотної, використання ресурсів усесвітньої мережі Інтернет у навчанні О. Скубашевської.

Найрізноманітніші аспекти віртуалізації свідомості розглядаються у працях таких відомих зарубіжних вчених: М. Кастельса, Г. Рейнгольда, Е. Тоффлера, Ф. Фукуями (США), А. Бюля (Німеччина), М. Вайнштейга і А. Крокера (Канада), С. Жижека (Словенія).

Вагомий внесок у вивчення цієї проблематики зробили сучасні вітчизняні та російські вчені: О. Азнябаєва, С. Асадулліна, І. Акчурін, І. Бардишев, В. Бичков, Т. Больбот, О. Висоцька, Г. Горячковська, І. Девтеров, К. Іл'янович, Т. Каменська, О. Каріна, І. Кірік, Н. Кликушина, В. Красних, Н. Маньковська, Ю. Насєдкина, С. Орехова, А. Орлов, Є. Павлова, Е. Смерічевський, К. Таратута, Л. Тягулова, А. Чугунов, Л. Юр'єва.

У ході дослідження необхідно здійснити філософське переосмислення основних ідей, закладених у концепції симуляцій Ж. Бодрійяра і Ж. Дельоза, недовтілення реальності С. Хоружого, поліонтотолічного підходу М. Носова, віртуального суспільства А. Бюля, віртуалізації соціальних процесів Д. Іванова, теорії девіртуалізації М. Шугурова та С. Коробіцина, змінних станів свідомості Д. Співака, бачення чотирьох горизонтів віртуального буття В. Афанасьєвої, ідея розмежування віртуальних реальностей В. Розіна і цілу низку інших західних та вітчизняних парадигм.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертація є складовою науково-дослідної роботи «Громадські організації як чинник демократизації суспільства» (державний реєстраційний номер 0108U000361), що виконується на замовлення Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України з 2008 р. Тема дисертації затверджена Вченою радою Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова (протокол № 7 від 18 лютого 2010 р.).

Мета дисертації полягає у створенні соціально-філософської концепції віртуалізації свідомості в аспекті процесів, які відбуваються як на індивідуальному, так і суспільному рівнях життєдіяльності сучасної людини.

Досягнення поставленої мети потребує виконання наступних **завдань**:

- розглянути віртуалізацію свідомості як предмет соціально-філософського дослідження;
- дослідити віртуалізацію свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі;
- обґрунтувати підходи, принципи, методи та категоріальний апарат дослідження віртуалізації свідомості;

- розкрити сутність та зміст віртуальної реальності;
- описати форми та етапи віртуалізації свідомості;
- визначити критерії та показники сформованості суб'єктивованої та об'єктивованої форм віртуальної свідомості;
- проаналізувати тенденції віртуалізації свідомості в Україні;
- з'ясувати перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства.

Об'єктом дослідження є віртуалізація свідомості.

Предметом дослідження є соціально-філософський аспект процесу віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості.

Методологічною основою дослідження є системний підхід у поєднанні з діалектичним, ситуаційним та самоорганізаційним підходами. Дотримання принципів об'єктивності, сходження від абстрактного до конкретного, взаємозв'язку, розвитку, причинності, соціального детермінізму, термінологічного, загальнодіалектичного дає змогу розглянути віртуалізацію свідомості як систему певних складових, що утворюють процес послідовних етапів, що призводять до виникнення віртуальної свідомості. Аналіз предмета дослідження здійснюється також завдяки залученню методів аналогії, ідеалізації, класифікації, абстрагування, аналізу, синтезу, індукції, дедукції, узагальнення, інтуїції та порівняння.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у розробці авторської соціально-філософської концепції віртуалізації свідомості на індивідуальному і суспільному рівнях життєдіяльності сучасної людини.

На захист виноситься низка теоретичних положень, що характеризуються науковою новизною, а саме:

Вперше:

- комплексно проаналізований феномен віртуалізації свідомості з урахуванням різних наукових підходів, причин змін та розвитку цього явища; визначено його сутність як процесу якісного перетворення відображення дійсності, який виникає в результаті переходу від константної реальності до віртуальної;
- обґрунтовано погляд, що процес віртуалізації свідомості поділяється на дві форми: об'єктивовану та суб'єктивовану, кожна з яких має власну специфіку і складається з послідовних етапів переходу до віртуальної реальності, які призводять до виникнення продукту – віртуальної свідомості;
- сформульовано та описано авторське бачення процесу віртуалізації свідомості двох форм, з урахуванням зовнішніх факторів впливу на них. Віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості має вигляд послідовно пов'язаних етапів (свідомість → споглядання → відчуття → сприйняття → переживання віртуальних подій → віртуальна свідомість). Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості також має вигляд послідовно пов'язаних між собою етапів, однак їх змістове навантаження відрізняється від складових попереднього механізму (свідомість → суспільна практика у віртуальній реальності (мотивація + виникнення віртуальних дій = подвоєння соціальної

реальності) → віртуалізація ціннісних орієнтацій (ціннісні орієнтації + воля + переконання = норма соціальних реакцій) → футурошок → віртуальна свідомість);

- визначено критерії оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості (специфіка виконуваних дій та ступінь занурення) та відповідні показники до них (тактичний, стратегічний, оперативний; сильний, слабкий); для оцінки віртуалізації об'єктивованої форми свідомості обґрунтовані наступні критерії: користувачі мережею Інтернет та мотивація і, відповідно, показники кількість та профіль; домінуючі мотиви;
- розроблені критерії та показники сформованості суб'єктивованої форми віртуальної свідомості: віртуальний час і простір (показники: відносність, змінюваність, віртуальний дискурс); гра (гра-змагання, гра-азарт, гра-імітація); конфігуративна віртуальна ідентичність (аватар, нікнейм, профіль); для аналізу сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості: граїзація (релігійна, правова, політична, економічна форми свідомості) та карнавалізація (соціальні мережі, комунікативні веб-спільноти).

Удосконалено:

- розуміння віртуальної реальності завдяки систематизуванню різних інтерпретацій цього явища, у результаті чого визначено її сутність, джерела, форми та типи;
- соціально-філософське бачення сприйняття людиною віртуальної реальності, завдяки підтвердженню того, що в основі процесу лежить переживання віртуальних подій з домінуючою їх властивістю над реальними;
- основні критерії та показники оцінки українського суспільства завдяки врахуванню впливу процесу віртуалізації на зміни характерних рис різних соціальних сфер діяльності людини.

Отримало подальший розвиток:

- теоретичне визначення віртуальної реальності, що сприяє вирішенню проблеми співвідношення психічного та технологічного в її розумінні шляхом визначення двох взаємопов'язаних форм – суб'єктивованої та об'єктивованої;
- зміна уявлення про взаємозв'язок різних реальностей (як константної та віртуальної, так і різних видів останньої) з прогнозуванням можливих варіантів управління цими процесами;
- розширення концептуального поля розуміння процесу віртуалізації завдяки поєднанню психологічних особливостей людини та інформаційно-комп'ютерного розвитку технологій, що дозволить простежити його наслідки для сучасної людини у межах соціально-філософського аналізу;
- конкретизація напрямків використання можливостей цього процесу з метою досягнення соціально-корисних результатів з урахуванням необхідності проведення постійних профілактичних заходів для уникнення можливих ризиків.

Практичне значення дисертації полягає у: розробці державної політики та стратегічних планів діяльності у сфері інформаційних технологій та пропаганди здорового способу життя; розкритті внутрішніх механізмів

віртуалізації свідомості, що є досить істотним для розв'язання проблем антропологічного спрямування у сучасній науці і методології; впровадженні спеціального курсу для студентів різних спеціальностей з метою формування актуальних умінь і навичок управління віртуальними процесами.

Особистий внесок здобувача у розробку теми полягає у створенні концепції віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості; проведений аналіз, на основі якого визначено критерії та показники як оцінки цих процесів, так і сформованості віртуальної свідомості; розроблені рекомендації щодо використання спроможностей процесу переходу до віртуальної реальності, а це надасть можливість ними управляти і зводити до мінімуму можливі ризики зловживання комп'ютерними технологіями.

Апробація результатів дисертації. Основні положення та ідеї дисертаційного дослідження доповідались на спільному засіданні кафедри управління, інформаційно-аналітичної діяльності та євроінтеграції і кафедри соціальної філософії та філософії освіти Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, на міжнародних та всеукраїнських конференціях, зокрема: II Міжнародній науково-практичній конференції «Простір гуманітарної комунікації: трансформації академічного дискурсу» (м. Київ, 2009); Науково-практичній конференції «Університетська освіта в Україні і світі: стан, проблеми та шляхи розвитку» (м. Луцьк, 2009); Міжнародній науково-практичній конференції «Соціальна безпека і гуманітарний захист в Україні на початку XXI століття: проблеми теорії і практики» (м. Чернігів, 2009); Шостих юридичних читаннях: «Правова культура, правова свідомість і право» (м. Київ, 2010); Міжнародній науковій конференції «Соціальне прогнозування та проектування майбутнього України» (м. Запоріжжя, 2010); IV Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасне дошкілля: реалії та перспективи» (м. Київ, 2011); Міжнародній науково-практичній конференції «Вдосконалення методології соціального пізнання, змісту та методики викладання філософських дисциплін на гуманітарних факультетах ВНЗ» (м. Запоріжжя, 2011); Першій українській педагогічній студії «Освіта і культура як запорука сталого демократичного розвитку суспільства» (м. Київ-Луцьк-Рівне, 2012).

Публікації. Основні положення дисертації відображено у 6 наукових працях, з них: 4 – статті в наукових фахових виданнях з філософських наук, 2 – тези доповідей на наукових конференціях.

Структура та обсяг дисертації. Відповідно до мети і завдань дослідження дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів (поділених на підрозділи), висновків, списку використаних джерел (266 позицій) та 2 додатків. Загальний обсяг дисертації становить 221 сторінка, основна частина дисертації – 192 сторінки.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **«Вступі»** обґрунтовано актуальність теми дослідження, висвітлюється ступінь її наукової розробки у вітчизняній та зарубіжній філософській літературі; формулюється мета і завдання, об'єкт і предмет, визначені теоретико-методологічні основи роботи; розкриваються наукова новизна і практичне значення цього дослідження; зазначається рівень апробації його результатів; подається структура дисертації.

У **першому розділі – «Методологічні засади дослідження віртуалізації свідомості»** – здійснено аналіз існуючих у філософії історії джерел з дослідження проблематики, розглянуто основні тлумачення змісту категорій «віртуалізація» та «свідомість».

Підрозділ 1.1. – «Віртуалізація свідомості як предмет соціально-філософського дослідження» – присвячено аналізу еволюції понять «свідомість» та «віртуальність». За допомогою порівняльно-історичного аналізу різних класичних та некласичних концепцій сформульоване сучасне розуміння категорії «віртуалізація свідомості».

Проаналізований феномен свідомості через логічний біхевіоризм, матеріалізм, ідеалізм, функціоналізм та феноменологію як концептуальні підходи до проблеми свідомості. Окремо звертається увага на постмодерний підхід через поняття трансгресивної свідомості як свідомості доби постмодерну, яка засвідчує суттєві зміни в мисленні сучасних людей, що відбулися у зв'язку з розширенням культурного простору і технологічної інтенсифікації життя; трансверсальної свідомості, тобто здатності бути що раз новою й аналізувати потенційні можливості об'єкту; критичної свідомості як властивості не просто віддзеркалення та осягнення навколишньої реальності, але й її зміни; нелінійної свідомості як явища, що ще не склалося, однак яке у самосвідомості вчених подане у формі заперечення стандартів класичної науки. Запропоновано узагальнене визначення свідомості як здатності людини рефлексувати та змінювати реальність, поступово адаптуючись до неї.

Визначено, що саме в схоластичній філософії бере свій початок уявлення про те, що віртуальне позначає певну дійсність, яка є відмінною від реальності. Однак статус наукового терміна поняття «віртуального» отримало завдяки фізиці у 1983 році. Саме у 90-х роках XX століття поняття «віртуалізація» почали використовувати у контексті вивчення соціальних процесів та життя людини як процес занурення у віртуальну реальність і одночасно її конструювання.

З'ясовано, що умовами виникнення явища віртуалізації свідомості в суспільстві є віртуалізація соціальної реальності як закономірний етап історичного розвитку соціальності, що пов'язаний з ускладненням і глобалізацією комунікативних зв'язків і відносин та процес дигіталізації, тобто процес обернення інформації у цифрову форму. На основі стислого аналізу двох головних категорій дослідження, стверджується, що віртуалізація

свідомості – це процес якісного перетворення дійсності під впливом перебування в віртуальній реальності.

У ***підрозділі 1.2. – «Віртуалізація свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі»*** – досліджено головні напрямки інтерпретації цього процесу з урахуванням міждисциплінарного характеру поняття «свідомості» та наслідків використання людиною можливостей віртуальних реальностей, а також аргументується соціально-філософський погляд на ідею віртуалізації свідомості.

Розглянуто наступні підходи до вивчення віртуалізації свідомості: психологічний, соціологічний, політологічний, культурологічний та філософський. З психологічної точки зору визначено чотири напрями вивчення процесу віртуалізації свідомості, а саме як: сприйняття індивідом світу, який сприймається неадекватним з позиції інших людей; процес відображення в самообразі характеру актуалізації образу; зміна станів свідомості; занурення в один з багатьох віртуальних світів. У межах соціологічного підходу виділено наступні напрями аналізу віртуалізації свідомості: як процес переходу від речового до символічного споживання; як стан перебування соціальної реальності; як процес формування віртуального суспільства шляхом зміни соціальних відносин. Політологічний підхід обмежується тлумаченням предмету дослідження як процесу розширення політичної участі; як процес викривлення сприйняття політичної реальності. З позиції культурології обґрунтовано, що віртуалізація свідомості визначається як акт творчості людини; перехід до реальності, в якій переважають образи мистецтва; трансформація естетичного сприйняття через зміну «автор-глядач», «автор-співавтор».

З точки зору соціальної філософії стверджується, що існує три напрями розуміння процесу віртуалізації свідомості: як прогрес людського буття завдяки зануренню у віртуальну реальність; як деградація природи людини під впливом віртуальної реальності; як нейтральний вплив віртуальної реальності на людину.

З'ясовано, що з погляду психології акцент робиться на психічних наслідках цього процесу та специфіці переживання людиною стану перебування у віртуальній реальності, з погляду соціології – на змінах у суспільстві, без акцентування уваги на етапах віртуалізації, з погляду культурології – відбувається розгляд імерсії свідомості, в результаті якої створюється мистецтво – з боку автора, сприймається – з боку глядача, і зміна співвідношення між творцем та реципієнтом у бік співавторства, з філософської точки зору – увага звертається на різні варіанти розгортання процесу імерсії. Спільним для всіх підходів є розширення процесу віртуалізації свідомості за межі технічної складової цього феномена; урахування факту того, що він є як наслідком занурення у сформовану віртуальну реальність, так і одночасно етапом її створення.

Філософський підхід найбільшою мірою поєднує в собі надбання всіх опрацьованих підходів, оскільки увага звертається і на специфіку самого

процесу, і на його результат – віртуальну свідомість. Саме цей факт дає можливість системного аналізу віртуалізації свідомості з урахуванням усіх можливих поглядів на етапи його розгортання та специфіки віртуальної реальності, яка є результатом цього формування та у яку людина занурюється.

З урахуванням міждисциплінарного характеру предмету дослідження, визначено сутність віртуалізації свідомості як процес якісного перетворення відображення дійсності, зміст якого полягає у сукупності етапів переходу від константної реальності до віртуальної, що включає породження уявних образів, заміну та витискання реального уявним, управління віртуальними подіями.

Підрозділ 1.3. – «Підходи, принципи, методи та категоріальний апарат дослідження віртуалізації свідомості» – присвячено обґрунтуванню основних складових методологічної бази цього дослідження.

Визначено, що, по-перше, поєднання властивостей свідомості і віртуалізації потребує поєднання системного та самоорганізаційного підходів в єдине ціле з метою найбільш повного опису перебігу процесу та його результатів. По-друге, сукупність принципів аналізу предмета дослідження повинна відображати міждисциплінарний характер процесу віртуалізації свідомості, не ігноруючи його соціально-філософського аспекту. По-третє, поєднання теоретичних та практичних методів наукового пізнання повинно бути універсальним, оскільки спрямоване на вивчення фундаментальної властивості людини (свідомості), яка під впливом сучасних змін починає трансформуватися.

Визначається категоріальний апарат дослідження, який умовно поділено на дві групи. До першої групи віднесено терміни, за допомогою яких здійснюється безпосередньо аналіз віртуалізації свідомості, а саме: процес, продукт, імерсія, суб'єктивована і об'єктивована форми свідомості, час та простір.

До другої групи категорій належать специфічні категорії цього дослідження, які мають іншомовне походження і потребують додаткового уточнення: Інтернет, нететикет, віртуальна людина, віртуальна комунікація, маска, віртуальний комунікант, віртуальні спільноти, флешмоб.

У підрозділі підсумовується, що використання зазначених вище підходів, принципів, методів та категоріального апарату визначають основні напрямки наукового пошуку досліджуваного предмету.

У **другому розділі – «Теоретичні засади дослідження віртуалізації свідомості»** – сформульовано й аналізовано процес віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості з урахуванням різних типів віртуальних реальностей.

Підрозділ 2.1. – «Віртуальна реальність: сутність та зміст» – спрямовано на узгодження різних тлумачень визначальних рис цього феномена як середовища існування процесу віртуалізації свідомості шляхом виділення його сутності, природи, джерел, форм та типів.

Сутність, тобто головне, визначальне у віртуальній реальності полягає в імітації, симуляції та недовтіленні фактичної реальності.

З'ясовано, що основою виникнення віртуальних реальностей є переживання віртуальних подій, тобто незвичайний короткочасний стан, у який потрапляє людина, і який сприймається як вихід за межі звичайного життя. Як життєву, так і віртуальну подію об'єднує те, що вони переживаються в людській свідомості за короткий проміжок часу. Однак відмінним є те, що для віртуального цілепокладання основним виступає не перетворення можливого в дійсне, не оволодіння предметом, а найбільш повне переживання подій, самовизначення в них.

Зміст віртуальної реальності полягає в тому, що це специфічний вид реальності, яка створюється за допомогою свідомості та комп'ютерної або іншої техніки і реалізує принцип зворотного зв'язку, що дозволяє людині діяти у віртуальному вимірі, тобто проявляти свою волю при переживанні віртуальних подій. Основною відмінністю віртуальної реальності від справжньої є можливість керувати, змінювати чи переживати повторно події без небажаних для людини наслідків.

Джерелами віртуальної реальності є екзистенціально-психологічні стани свідомості та штучні реальності (міф, релігія, мистецтво, комп'ютерні реальності). Відповідно до них визначено дві форми існування віртуальної реальності: суб'єктивована та об'єктивована.

Для уникнення протиріч та непорозумінь у визначенні типів суб'єктивованої форми віртуальної реальності доцільно дотримуватися поліонтологічного підходу її розуміння, що запропонований школою Віртуалістики і поділити її на уявну, символічну та реальну; об'єктивовану форму доцільно звести до технічно розроблених комп'ютерних моделей реальності (диспозиційна, інтегративна, репрезентативна, конвертивна та мережева реальності). Спільними для двох типів будуть імітаційні, проективні, умовні та граничні віртуальні реальності.

Існує три можливих варіанти взаємозв'язку константної та віртуальної реальностей у процесі віртуалізації свідомості: доповнення, конфлікт, підміна. Так, ситуація доповнення можлива за умови, якщо віртуальна та константна реальності утворюють категоріальну опозицію. Тобто за умови поліреальності життя людини та постійного переходу з однієї реальності в іншу. Віртуальний конфлікт – це такий конфлікт, джерело якого не знаходиться у тій реальності, де перетікає сам конфлікт. Він не може бути розширений за межі засобів, що належать тій реальності, в якій він існує. Інакше кажучи, джерелом і середовищем існування конфлікту є різні реальності (одна – зумовила конфлікт, а у другій – він протікає). Підміна можлива через феномен симуляції дійсності, а також нездатності свідомості відрізнити реальне від віртуального, що зростає під впливом можливостей гіперреальності.

У ***підрозділ 2.2. – «Форми та етапи віртуалізації свідомості»*** – проаналізовано механізм переходу свідомості до віртуальної реальності.

Поділ процесу віртуалізації свідомості на дві форми – суб'єктивовану та об'єктивовану – є виправданим, оскільки у їх перебігу та кінцевих продуктах є суттєва різниця. Зокрема, перша характерна для окремо взятого індивіда і

більшою мірою визначається внутрішніми процесами функціонування свідомості. Друга, у свою чергу, стосується зовсім іншого рівня і включає процеси, які відображають зміни, що відбуваються на рівні суспільства. Основними етапами процесу віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості є споглядання, що підтверджує чуттєву достовірності всього, що оточує людину; відчуття як відображення окремих властивостей предмета об'єктивного світу під час їх безпосередньої взаємодії на органи чуттів; сприйняття, тобто процес формування цілісного, чуттєво-конкретного образу; переживання віртуальних подій – перебування у незвичайно короткочасному стані, в який потрапляє людина у віртуальній реальності, і який переживається як вихід за межі звичайного життя. Протягом всього тривання процесу занурення є шуми, тобто сторонні втручання, що заважають процесу віртуалізації.

Визначено, що продуктом процесу віртуалізації свідомості є суб'єктивована форма віртуальної свідомості, тобто якість свідомості, провідною функцією якої є включення (рефлексія та адаптація) індивіда до віртуальної реальності. Її зміст полягає у здатності людини породжувати уявні образи незалежно від існування реальних об'єктів і процесів та оперувати ними під впливом домінування переживань віртуальних подій над реальними.

Перший етап процесу віртуалізації об'єктивованої форми свідомості – це суспільна практика, яка виступає джерелом походження ідей, поглядів, емоцій, настроїв. Рівень розвитку практики визначає і глибину проникнення у дійсність, адже людина, коли залучається до суспільного буття, засвоює певні розумові форми, поняття, систему знань, реальностей в житті людини. Однак найбільшого значення набуває Інтернет як технологічний прояв віртуальної реальності. Цей етап складається з мотивації, виникнення віртуальних дій та роздвоєння соціальної реальності. Другий етап – це віртуалізація ціннісних орієнтацій, яка відбувається, коли у традиційних цінностей виникають віртуальні аналоги, а основні людські почуття не переживаються, а симулюються. Елементами цього процесу є ціннісні орієнтації, воля, переконання та норма соціальних реакцій. Третій етап – це футурошок, тобто реакція, яка виникає, коли індивіди стикаються з ситуацією невизначеності алгоритму поведінки у зв'язку зі змішанням двох соціальних світів, що призводить до такого стану, який супроводжується почуттям страху.

Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості у своєму механізмі містить перешкоди, які визначено як бар'єри. Їх є декілька найбільш розповсюджених: відсутність знань та навичок користування; недостатність технічних можливостей; припущення, що у віртуальній реальності немає нічого цікавого; відсутність фінансової можливості; інформаційна нерівність та бідність.

Продуктом віртуалізації об'єктивованої форми свідомості є об'єктивована форма віртуальної свідомості, сутність якої визначається її здатністю описати процеси віртуалізації в суспільстві. У той час, як її зміст – це сукупність форм суспільної свідомості з урахуванням змін, що в них відбулися під впливом віртуальних реальностей.

Узагальнено, що віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості вирізняється більшою мірою конструюванням та переживанням віртуальних подій, і тому вона має внутрішній характер, у той час як об'єктивована – виокремлюється споживанням результатів практики у віртуальній реальності і має зовнішній прояв.

Виокремлення критеріїв та показників оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості обґрунтовується потребою пошуку способів з'ясування характеру цього процесу. Визначено, що за критерієм специфіки виконуваних дій процес занурення у віртуальну реальність може бути стратегічним – складнішого характеру, пов'язаний з вирішенням інтелектуальних проблем, тактичним, коли занурення відбувається при виконанні тактичних операцій, що потребують підготовки, оперативним – відбувається при проникненні людини в сюжет певних подій; за ступенем занурення: сильним – задіяними повинні бути численні канали сприйняття, слабким – процес може бути відстороненим. Зазначені критерії та показники є відносними, оскільки лише сама людина може судити про ступінь значимості віртуальної реальності для себе.

З'ясовано, що перший критерій оцінки віртуалізації об'єктивованої форми свідомості – це користувачі Мережею, тобто всі люди, які використовують можливості Інтернету з будь-якою метою. Цей критерій аналізується за допомогою показників їх кількості, що дає змогу прослідкувати те, як зростає чи зменшується числовий вимір людей та профілю, який вказує на соціально-демографічні характеристики осіб-користувачів. Другий критерій – це мотивація. Він виражає ступінь сформованості інтересу та спонукань у сфері використання можливостей Мережі. Його показником є домінуючі мотиви, тобто спонукання, які є визначальними для більшості людей при прийманні рішення щодо використання чи ігнорування можливостей Інтернету.

Вочевидь, розроблені критерії не покликані надати позитивну чи негативну оцінку процесу віртуалізації. За допомогою їх використання можна судити про те, чи має місце цей процес загалом, на якій стадії занурення він знаходиться чи на якій він завершив свій перехід до віртуальної реальності.

У ***підрозділі 2.3. – «Критерії та показники сформованості суб'єктивованої та об'єктивованої форм віртуальної свідомості»*** – виокремлено ознаки, за якими можна здійснювати аналіз суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості в їх діалектичній єдності.

Визначені критерії та показники для аналізу сформованості суб'єктивованої форми віртуальної свідомості. Перший критерій – це віртуальний час і простір. Уточнено, що віртуальний час виникає тоді, коли час як загальна форма буття перетворюється з об'єктивного на суб'єктивний, з континуального на дискретний. А віртуальний простір – це протилежність природному тілесному простору, що містить інформаційний еквівалент речей. Їх показниками є відносність, тобто людина може встановлювати будь-які часові та просторові масштаби тривалості та протяжності, зручний часовий

перебіг подій; змінюваність – можливість уповільнювати, прискорювати, інверсувати час в залежності від необхідності, віртуальний дискурс – це сукупність висловлювань щодо певної проблематики, у тій частині віртуального простору, яку для себе обрав індивід.

Другий критерій – це гра як певна вільна діяльність, що усвідомлюється як «несправжня», не пов'язана із повсякденним життям і однак така, що може повністю захопити того, хто грає. Показники цього критерію – гра-змагання, коли суб'єкти дії – суперники, які в процесі комунікації здійснюють полеміку з тих чи інших питань; гра-імітація – в її основі знаходиться дихотомія «актор-роль», яка передбачає зосередженість суб'єкта спілкування (актора) на переконливому виконанні ролі; гра-азарт – характеризується високим ступенем організованості та ризику. Результатом такої гри, на відміну від попередніх типів, можна вважати не лише психологічні, але й цілком матеріальні нагороди, які є свідченням ігрової перемоги.

Третій критерій – це конфігуративна віртуальна ідентичність, тобто конструювання образу з наданням рис реальної чи абсолютно нової ідентичності. Його показниками є аватар – анімаційний та інтерактивний об'єкт, який представляє користувача у віртуальному світі; нікнейм – особисте, як правило, вигадане ім'я, яким називають себе користувачі Інтернету в різноманітних віртуальних спільнотах; профіль – персональна інформація віртуальної людини, яка вказує на місце, що вона займає у віртуальній реальності (наприклад, статус, ранг, все те, що визначає активність користувача). Ефективність використання зазначених вище критеріїв та показників на практиці буде залежати від бажання особистості ділитися інформацією про його перебіг або від уміння проводити самоаналіз (у випадку, коли дослідник і досліджуваний – одна людина).

Визначено критерії та показники сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості. Перший критерій – це граїзація, тобто впровадження принципів гри, евристичних елементів у прагматичні життєві стратегії. Вона є одночасно і процесом, і сучасним підходом до пояснення процесів, що відбуваються у сучасному суспільстві. Граїзація дозволяє формуватися новому типу соціальної адаптації в умовах середовища, в якому зникає співвідношення між справжнім станом справ та грою шляхом перенесення соціальних практик з однієї реальності в іншу. Її показники: релігійна, правова, політична, економічна форми свідомості. Релігійна свідомість використовує нові можливості для розповсюдження шляхом створення спеціалізованих сайтів; моральна – трансформується через домінування агресивності над альтруїзмом, відсутність покарання за безвідповідальність; правова – збагачується кількістю неузгодженостей щодо регулювання процесів, які пов'язані з Мережею; політична – набуває нових проявів та джерел формування через блоги; економічна – витісненням паперових грошей віртуальними аналогами.

Другий критерій аналізу сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості – карнавалізація, тобто взаємодія «мовних масок» віртуальних комунікантів, яка виражається у створенні особливого ігрового

імпровізаційного стилю спілкування. Показники цього критерію: соціальні мережі, тобто фактично неінтегровані у веб віртуальні спільноти, що відображають соціальну структуру зв'язків між людьми, основою яких можуть бути торгівля, гроші, ідеї, знання, кар'єра, стосунки тощо та комунікативні веб-спільноти – повністю інтегровані у веб віртуальні спільноти, які поділяються на два типи: організаційні (які дають змогу виконувати конкретні специфічні завдання) та комунікативні (призначені для спілкування). Під впливом віртуальної карнавалізації формується карнавальне життя, тобто життя, у якому панують фамільярні стосунки між людьми та графічний спосіб вираження думок. Це призводить до того, що закони, заборони і обмеження, визначені суспільним устроєм, відміняються.

У **третьому розділі – «Праксеологічні засади дослідження віртуалізації свідомості»** – зроблено практичну перевірку даних, отриманих у теоретичній частині дослідження на прикладі України, з визначенням проблемних ситуацій та наданням пропозицій щодо їх нейтралізації та управління.

У ***підрозділі 3.1. – «Тенденції віртуалізації свідомості в Україні»*** – здійснено критичне порівняння статистичних та соціологічних даних, які показали, що в Україні відбувається процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості, тобто він розпочався і стрімкими темпами розвивається. Відсутня однорідність та систематичність формування віртуальної свідомості в Україні пояснюється великою кількістю бар'єрів, експансійним впливом Рунету, відсутністю необхідності самостійно створювати щось нове. Існуючі бар'єри віртуалізації свідомості в Україні є ознакою, яка вказує на першу тенденцію, тобто зростаючу інформаційну нерівність, оскільки спостерігається великий розрив між людьми, які мають і які позбавлені альтернативних джерел інформації. Хоча, з іншого боку, ці перешкоди виступають одночасно і захистом від надмірного занурення у віртуальну реальність. Для вирішення такої суперечливої ситуації доцільним є проведення навчальних курсів з питань інформаційної обізнаності населення країни.

Друга тенденція – це витіснення реальних практик віртуальними, що притаманне молоді країни та мешканцям великих міст, оскільки ця вікова категорія найшвидше пристосовується та оволодіває новітніми технологіями, а мегаполіси не дають можливості підтримувати соціальних зв'язків в реальному житті. Викладене вище дає підставу прогнозувати змішування праці та відпочинку сучасної людини, з огляду на можливість тілесно перебувати в одному місці, але свідомістю занурюватися у віртуальну реальність.

Аналіз найбільш розповсюджених тем обговорення в блогах, чатах та форумах в Рунеті та на вітчизняних сайтах дає підстави стверджувати, що характер Мережі для українського суспільства є більшою мірою розважальним. Більше того, набувають популярності он-лайн ігри в соціальних мережах, коли до гри можна прилучитися у будь-який момент з будь-якого комп'ютеру. Ця, третя тенденція, підтверджує факт існування процесів граїзації та карнавалізації в Україні.

У *підрозділі 3.2. – «Перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства»* – запропоновано три шляхи використання цього процесу для досягнення суспільно-корисних результатів на двох рівнях функціонування соціуму, а саме: використовувати комп'ютерні ігри для соціалізації особистості; застосовувати можливості віртуальних реальностей для навчання; організовувати розумні натовпи за допомогою віртуальних спільнот для волевиявлення населення будь-якої країни.

Комп'ютерна гра дає знання суспільних норм, як і реальні рольові ігри. Вона виховує навички самостійного прийняття рішень і виконання правил. Неупереджене суддівство змушує швидше засвоювати правила гри. Комп'ютер виступає не тільки як потужний технологічний засіб, але і як засіб самореалізації, як інструмент творчості, що стимулює людину краще пізнати саму себе, повніше відкрити свої здібності, проявити свою індивідуальність. Цей засіб також дає можливість уникнути так званого людського фактору та бути неупередженим у судженні результатів роботи або навчання. Головним при цьому є правильний підбір гри (щоб вона була цікавою і одночасно носила пізнавальний, а не лише розважальний характер) і застосування профілактичних заходів з метою запобігання негативних наслідків для фізичного та психічного здоров'я дитини.

Віртуальна реальність має очевидну перевагу над традиційними формами передачі знань: вона підвищує значення штучного досвіду порівняно з реальним, дозволяючи в реальному світі «робити правильно з першого разу». Це стає можливим не тому, що допускається менше помилок, а тому, що вони допускаються у штучних умовах. Імітаційні віртуальні реальності варто використовувати в якості стимуляторів для відпрацювання певних навичок; умовні – для моделювання певного сценарію, що є більш безпечним і дешевшим, ніж традиційні методи навчання поводження в певних ситуаціях; граничні віртуальні реальності – в якості діагностичного інструменту; прожективні – можуть бути використані для будь-якого навчання та лікування психічних хвороб.

Специфіка утворення розумних натовпів полягає у тому, що організація учасників відбувається ще до проведення акції за допомогою мережі Інтернет (як правило – на форумах), а саме проведення – в реальному вимірі. Це дозволяє швидко збирати велику кількість людей з метою волевиявлення, що сприяє розвитку самоорганізації та розбудові громадянського суспільства. Єдиною загрозою їх використання (з огляду на анонімність, ефект роїння та миттєвого утворення і розсіювання) є перехід межі допустимості та недотримання правових норм держави.

У **«Висновках»** дисертаційного дослідження підводяться підсумки й узагальнюються його результати в цілому.

Розглянуто «віртуалізацію свідомості» як предмет соціально-філософського дослідження. Показано складність та багатогранність шляхів розвитку сучасного розуміння поняття свідомості як здатності людини

рефлексувати та змінювати реальність, поступово адаптуючись до неї. Визначено, що процес дигіталізації вплинув на формування процесу віртуалізації як процесу занурення у віртуальну реальність і одночасно її конструювання. З'ясовано, що сутність віртуалізації свідомості – це процес якісного перетворення дійсності під впливом перебування у віртуальній реальності. Зміст її полягає в сукупності етапів переходу від константної реальності до віртуальної, що включає породження образів, заміну та витискання реального уявним, управління віртуальними подіями.

Досліджено віртуалізацію свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі. У межах психологічного підходу спільним для всіх визначень є детермінування процесів, що мають психічну природу, та наслідків у вигляді психічних розладів чи хвороб. У рамках соціологічного підходу акцентується увага на ролі кіберпростору в житті сучасного суспільства. Політологічний підхід демонструє, що Інтернет створює нову сферу політики, що орієнтується на миттєве засвоєння нових цінностей і суспільних настроїв. Культурологічний підхід робить акцент на впливі інтерактивності на види мистецтва та гіпертексті як основи сучасної літератури. Філософський підхід пропонує три точки зору на розуміння процесу віртуалізації свідомості, а саме як на прогрес людського буття завдяки зануренню у віртуальну реальність; як деградація природи людини; як нейтральний вплив віртуальної реальності на людину.

Обґрунтовано підходи, принципи та методи дослідження віртуалізації свідомості: системний, ситуаційний та самоорганізаційний підходи; принципи об'єктивності, сходження від абстрактного до конкретного, взаємозв'язку, розвитку, причинності, соціального детермінізму, термінологічний, загально діалектичний; методи абстрагування, аналізу, синтезу, індукції, дедукції, узагальнення, інтуїції, порівняння, аналогії, ідеалізації та класифікації.

Розкрито сутність віртуальної реальності як особливої форми реальності, яка виникає під час переживання віртуальних подій і може набувати рис імітації, симуляції чи недовтілення константної реальності. Зміст віртуальної реальності полягає в тому, що вона – це сконструйована в свідомості людини реальність, яка виникає, існує та сприймається нашими органами чуттів як природна завдяки домінуванню переживань віртуальних подій над реальними. Доречно джерела формування віртуальних реальностей умовно поділили на два види: природні (пов'язані з психічними властивостями людини) та штучні (зовнішній прояв людської уяви, творчості тощо). Відповідно до цього існує дві форми віртуальних реальностей – суб'єктивована та об'єктивована.

Описано етапи віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості. Віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості має вигляд послідовно пов'язаних етапів перетворення споглядання у відчуття та сприйняття, поступового переживання віртуальних подій та кінцевого продукту – віртуальної свідомості. Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості також має вигляд послідовно пов'язаних між собою етапів, однак їх змістове навантаження відрізняється від складових попереднього механізму, оскільки визначальним є суспільна практика у віртуальній реальності, яка

призводить до віртуалізації ціннісних орієнтацій, футурошоку та кінцевого продукту – віртуальної свідомості.

Визначені критерії та показники оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості: специфіка виконуваних дій (показники: стратегічний, тактичний, оперативний) і ступінь занурення (сильний чи слабкий); для оцінки віртуалізації об'єктивованої форми свідомості: користувачі Мережі (показники: кількість та профіль) та мотивація (домінуючі мотиви).

Визначено критерії та показники сформованості віртуальної свідомості: для суб'єктивованої форми – віртуальний простір та час, гра, конфігуративна віртуальна ідентичність; для об'єктивованої форми – граїзація та карнавалізація.

Проаналізовано тенденції віртуалізації свідомості в Україні. Визначено, що віртуалізація суб'єктивованої форми буде й надалі тривати протягом життя людини. Здебільшого це буде стосуватися занурення у природні віртуальні реальності. Головне – не зменшити вплив інформаційних технологій, а повернути особистість і суспільство до реального життя, мотивувати вчинки, за які необхідно буде нести відповідальність, і сценарій яких неможливо буде змінити або переграти декілька разів.

Віртуалізація об'єктивованої форми свідомості вже почала призводити до перетворення речей, подій, значень, сутностей на іміджі та бренди, і надалі цей ефект підсилиться. Це можна пояснити зміною рівноваги в процесі зворотного зв'язку, який існує між віртуальною та локальною свідомістю людини.

З'ясовані перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства. Перше – це використовувати потенціал комп'ютерної гри. Друга перспектива – це використовувати віртуальні реальності для навчання. Третій напрям – це організація розумних натовпів як різновиду миттєвого натовпу, який відрізняється своєю соціальною спрямованістю під час проведення акцій, тобто мобів.

Однак ризики віртуалізації свідомості справді є продовженням її принад, і підхід до оцінки цього процесу з позицій користі і шкоди, добра і зла буде просто некоректним, оскільки це два боки однієї медалі, що має широке ребро – свідомість, – на яке вона найчастіше і стає. І ніхто, крім нас самих, не зможе визначити межі віртуалізації свідомості, щоб процес занурення у віртуальну реальність не був безповоротним.

Основні положення дисертаційного дослідження викладені у таких публікація автора:

1. Брязкун В.В. Щодо класифікації типів віртуальної реальності / В.В. Брязкун // Нова парадигма. – 2011. – № 103. – С. 18-27.

2. Брязкун В.В. До уточнення поняття «віртуалізація» як філософської категорії / В.В. Брязкун // Наукові записки. – 2011. – № 8. – С. 93-104. – Серія «Філософія».

3. Брязкун В.В. Етапи віртуалізації свідомості: філософський аспект / В.В. Брязкун // Гілея: науковий вісник: зб. наук. праць. – 2012. – № 58 (3). – С. 260-266.

4. Брязкун В.В. Критерії сформованості віртуальної свідомості: соціально-філософський аспект / В.В. Брязкун // Політичний вісник: зб. наук. праць. – 2012. – № 63. – С. 27-37.

5. Брязкун В.В. Віртуальна свідомість як засіб дослідження соціальної реальності / В.В. Брязкун // Соціальна безпека і гуманітарний захист в Україні на початку XXI століття: проблеми теорії і практики: збірник тез доповідей учасників Міжнар. наук.-практ. конф., 4-5 грудня 2009 р., м. Чернігів. – С. 44-47.

6. Брязкун В.В. Генезис віртуальної реальності / В.В. Брязкун // Вдосконалення методології соціального пізнання, змісту та методики викладання філософських дисциплін на гуманітарних факультетах ВНЗ: матеріали Міжнар. наук.-теор. конф., 21-22 квітня 2011 р., м. Запоріжжя. – С. 104-105.

АНОТАЦІЇ

Брязкун В. В. Віртуалізація свідомості: соціально-філософський аналіз. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії. Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. – Київ, 2012.

У дисертації здійснюно соціально-філософський аналіз віртуалізації свідомості. Визначаються смислові навантаження, якими наділяється поняття «віртуальна реальність» та «віртуалізація свідомості» в філософії з урахуванням зміни їх сутностей під впливом новітніх технологій.

Обгрунтовується поділ предмета дослідження на віртуалізацію суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості. Здійснюється аналіз і схематичне зображення процесу якісного перетворення відображення дійсності, що супроводжується поетапним зануренням у віртуальну реальність. Визначені критерії та показники як для оцінки двох форм віртуалізації та віртуальної свідомості.

Запропонований перелік перспектив використання потенціалу віртуальних реальностей, дотримання яких дозволить використовувати їх можливості на користь вдосконалення процесів виховання, навчання та самоорганізації громадян будь-яких країн.

Ключові слова: віртуалізація свідомості, віртуальна подія, віртуальна реальність, віртуальна свідомість, гра, граїзація, карнавалізація.

Брязкун В. Виртуализация сознания: социально-философский анализ. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 09.00.03. – социальная философия и философия истории. – Национальный педагогический университет имени М. П. Драгоманова. – Киев, 2012.

В диссертации осуществляется социально-философский анализ виртуализации сознания, основных характеристик и особенностей виртуальной реальности. Определяются смысловые нагрузки, которыми наделяется понятие «сознание», «виртуальный», «виртуальная реальность» и «виртуализация сознания» в философии, с учетом их исторической трансформации и изменения сущностей под влиянием современных технологий.

Показано, что сознание как способность человека рефлексировать и изменять реальность, постепенно адаптируясь к ней под влиянием процесса глобализации коммуникационных связей, дигитализации и виртуализации как процесса погружения в виртуальную реальность и одновременно ее конструирования, приводят к возникновению виртуализации сознания человека, то есть к процессу качественного преобразования действительности под влиянием пребывания в виртуальной реальности.

Аргументируется разделение предмета исследования на виртуализацию субъективированной и объективированной форм сознания, учитывая индивидуальный и общественный уровень функционирования современного человека. Осуществляется анализ и схематическое изображение процесса качественного преобразования отражения действительности, который сопровождается поэтапным погружением в виртуальную реальность.

Определены критерии оценки виртуализации субъективированной формы сознания (специфика выполняемых действий и степень погружения) и соответствующие показатели к ним (тактический, стратегический, оперативный; сильный, слабый), для оценки виртуализации объективированной формы сознания обоснованы следующие критерии: пользователи сети Интернет и мотивация, соответственно показатели: количество и профиль; доминирующие мотивы.

Определены критерии и показатели сформированности субъективированной формы виртуального сознания: виртуальное время и пространство (показатели: относительность, сменяемость, виртуальный дискурс), игра (игра-соревнование, игра-азарт, игра-имитация) конфигуративная виртуальная идентичность (аватар, никнейм, профиль).

Неопределенность временного масштаба – это особенность создания виртуальной реальности и погружения в виртуальное пространство, парадокс бытия современного человека; элементы игры можно найти почти во всех видах активности Интернет-пользователей, что способствует выработке игровых привычек с элементами риска, азарта, развлекательности и несерьезности. Игра начинает входить в процессы рефлексии как модель будущей ситуации, то есть происходит процесс преобразования реальной

жизни в игру, что позволяет индивидам адаптироваться к виртуальной среде. Возможность создавать неограниченное количество виртуальных идентичностей позволяет человеку выдавать желаемое за действительное.

Для анализа сформированности объективированной формы виртуального сознания предложены два критерия и соответствующее им показатели: карнавализация (показатели: социальные сети, коммуникативные веб-сообщества) и играизация (показатели: религиозная, нравственная, правовая, политическая, экономическая формы сознания). Критерий карнавализации связан с тем, что вымышленный мир и неограниченность виртуального пространства предают виртуальному общению определенное стилевое своеобразие. Критерий играизация как высшая форма игры, которая представляет собой переживание реальности, демонстрирует проникновение игровой деятельности в общество.

Показано, что разработанный инструментарий пригоден для анализа процессов, происходящих в современном обществе. Предложен перечень перспектив использования потенциала виртуальных реальностей, учитывая которые можно использовать их в интересах совершенствования процессов воспитания, обучения и самоорганизации граждан любых стран.

Ключевые слова: виртуализация сознания, виртуальное событие, виртуальная реальность, виртуальное сознание, игра, играизация, карнавализация.

Bryazkun V. Virtualization of the Consciousness: Philosophical and Social Analysis. – The manuscript.

The dissertation for the degree of candidate in philosophical sciences, subject field 09.00.03 – social philosophy and philosophy of history. – National Pedagogical Dragomanov University. – Kyiv, 2012.

The thesis is socio-philosophical analysis of virtualization of consciousness, basic characteristics and features of virtual reality. Determine semantic load, which is endowed with the concept of «virtual reality» and «virtualization of consciousness» in philosophy with regard to their change entities under the influence of new technologies.

Substantiated division research subject for virtualization subjectivized and object-forms of consciousness. The analysis and schematic representation of the process of qualitative transformation reflection of reality, which is accompanied by gradual immersion in virtual reality. Defined criteria and indicators for evaluation of two forms of virtualization and virtual consciousness.

The proposed list of recommendations, compliance with which will be use its ability to benefit the education, training and self-organization of citizens of any country.

Keywords: virtualization of consciousness, virtual events, virtual reality, virtual consciousness, game, gaming, carnivalation.

НБ НПУ

100161223

Підписано до друку 17.12.2012 р. Формат 60x84/16.
Папір офсетний. Гарнітура Таймс.
Наклад 100 прим. Зам. № 833
Віддруковано з оригіналів

Видавництво Національного педагогічного університету
імені М.П. Драгоманова. 01601, м. Київ-30, вул. Пирогова, 9
Свідоцтво про реєстрацію № 1101 від 29.10.2002.
(044) 239-30-26