

УДК 141.319.8

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2023.1.9>**Мурадян Наталія Сергіївна**

аспірантка кафедри філософії та суспільних наук
Національного аерокосмічного університету імені М. Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»
вул. Чкалова, 17, Харків, Україна
orcid.org/0000-0001-9706-8850

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК НОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ФОРМУВАННЯ ПРАВОСВІДОМОСТІ

Актуальність даної статті полягає в тому, що наше сьогодення насичене віртуальним середовищем та розвитком комп'ютерних технологій, які мають значний вплив на формування правосвідомості кожної людини. Процеси, які відбуваються у навколишньому середовищі мають бути збалансованими та мати відповідальне використання віртуальної реальності задля зведення до мінімуму потенційно негативних наслідків та максимізувати її переваги. Так як, віртуальна реальність може мати як позитивний так і негативний вплив на здоров'я людини, її психологічний стан та її зв'язок з реальним світом. Віртуальна реальність перетворилася на певний соціальний інститут, який виховує соціально-громадянські, національно-духовні почуття, звички, спонуки, наміри, тощо. Метою статті є філософсько-правове осмислення впливу віртуальної реальності на свідомість людини, а також як проходять соціальні зв'язки між людьми. Методологія дослідження базується на узагальненні теоретичних досліджень соціально-правової філософії, використовуються загальнонаукові методи аналізу та синтезу, метод класифікації понять та метод сходження від абстрактного до конкретного. Віртуальна реальність має як позитивний, так і негативний вплив на нашу свідомість і сприйняття реальності. Хоча віртуальна реальність надає нові можливості для навчання, соціальних зв'язків і розваг, вона також може призвести до викривленого відчуття реальності та посилення почуття ізоляції. Результати дослідження покажуть які характеристики та ознаки впливу на свідомість існують та яке мають значення для масової свідомості, а також як відрізняється віртуальна реальність від реальної. Адже, віртуальна реальність може вплинути на свідомість у багатьох відносинах, таких як: способи взаємодії, відчуття реальності та прийняття рішень. Зроблено висновок, що віртуальна реальність може змінити спосіб, яким ми взаємодіємо з іншими людьми, особливо через відсутність невербальних сигналів, які зазвичай супроводжують комунікацію в реальному житті. Віртуальна реальність стала технологією, яка вимагає переоцінення традиційних моральних та етичних засад.

Ключові слова: віртуальна реальність, свідомість, правосвідомість, відносини, суспільство.

Вступ. Перехід людства у III тисячоліття закріпив у нашій свідомості поняття «віртуальна спільнота», «віртуальна політика», «віртуальна економіка» і т. п., які вже стали повсякденними і звичними. Сам термін «віртуальність» використовується і в науковому, і у побутовому сенсах, його сучасне розуміння наповнене новим змістом і все частіше поява «віртуальних світів» пов'язується з появою й розвитком комп'ютерних технологій [1].

Вплив віртуальної реальності на свідомість є предметом численних суперечок і дискусій. З одного боку, віртуальна реальність має потенціал позитивно вплинути на наше розуміння світу та наші стосунки з іншими. Наприклад, моделювання віртуальної реальності може забезпечити захоплюючий досвід, який дозволить людям зрозуміти складні концепції та інформацію більш захоплюючим та інтерактивним способом. Віртуальна реальність також може надати можливості для соціальних зв'язків і співпраці, дозволяючи людям брати участь у віртуальних спільнотах і налагоджувати стосунки з іншими людьми з усього світу. Дзьобань О.П. та Мануйлов Є.М. сформували таке визначення про віртуальні комунікації – це комунікативна взаємодія у тому чи іншому вигляді за допомогою комп'ютерних технологій. Завдяки цьому

стало можливим взаємодіяти через комп'ютерні мережі за допомогою спеціального програмного забезпечення. Так, можна, наприклад, проводити віртуальні зустрічі, конференції або які-небудь спільні взаємодії незалежно від географічного розташування [2].

З іншого боку, віртуальна реальність також може негативно впливати на нашу свідомість і сприйняття реальності. Надмірне використання віртуальної реальності може призвести до викривленого відчуття реальності, оскільки межа між віртуальним і реальним досвідом стає розмитою. Крім того, віртуальна реальність може сприяти відчуттю ізоляції та відриву від реальних соціальних взаємодій, оскільки люди проводять більше часу у віртуальному середовищі.

Метою статті є філософсько-правове осмислення впливу віртуальної реальності на свідомість людини, а також як проходять соціальні зв'язки між людьми.

Завдання. Проаналізувати стан розробки проблеми впливу віртуальної реальності на свідомість людини та її зв'язок із навколишнім середовищем.

Методи дослідження. Базуються на узагальненні теоретичних досліджень соціально-правової філософії, використовуються загальнонаукові методи аналізу та синтезу, метод класифікації понять та метод сходження від абстрактного до конкретного. Для формування головних положень статті було використано принцип об'єктивізму і плюралізму, а також метод компаративного аналізу в міждисциплінарному огляді, який синтезує філософсько-антропологічний підхід до розуміння предмету дослідження, а саме філософсько-правове осмислення впливу віртуальної реальності на свідомість людини, її зв'язок із навколишнім середовищем та формування правосвідомості в ньому.

Результати. Важливо враховувати вплив віртуальної реальності на свідомість і підходити до віртуальної реальності з обережністю. Збалансоване та відповідальне використання віртуальної реальності може допомогти мінімізувати її потенційні негативні наслідки та максимізувати її переваги. Крім того, необхідні постійні дослідження та обговорення, щоб краще зрозуміти вплив віртуальної реальності на свідомість і розробити рекомендації та найкращі практики щодо її використання.

Віртуальна реальність має як позитивний, так і негативний вплив на нашу свідомість і сприйняття реальності. Хоча віртуальна реальність надає нові можливості для навчання, соціальних зв'язків і розваг, вона також може призвести до викривленого відчуття реальності та посилення почуття ізоляції. Важливо знати про ці потенційні наслідки та використовувати віртуальну реальність відповідально та збалансовано. Оскільки технологія віртуальної реальності продовжує розвиватися, надзвичайно важливо продовжувати досліджувати її вплив на нашу свідомість і розробляти способи її використання таким чином, щоб приносити користь нам як окремим особам і суспільству.

Вплив віртуальної реальності на свідомість і сприйняття реальності досліджували багато філософів і мислителів. Наприклад, французький філософ Жан Бодрійяр багато писав про те, як імітована реальність мас-медіа замінила реальний світ, що призвело до втрати сенсу та відчуття гіперреальності. У своїй книзі «Симулякри та симуляція» Бодрійяр стверджує, що в сучасному суспільстві стерта різниця між реальністю та репрезентацією, що призводить до глибокого почуття розчарування та дезорієнтації.

Інший філософ, Мартін Хайдеггер, досліджував вплив технологій на наше розуміння реальності. У своїй книзі «Питання про технологію» він стверджував, що технологія має силу формувати наше сприйняття світу, змінюючи наше сприйняття та те, як ми ставимося до інших і світу навколо нас.

Подібним чином філософ розуму Деніел Деннетт писав про наслідки віртуальної реальності для нашого самовідчуття та нашого розуміння свідомості. У своїй книзі «Пояснення свідомості» він стверджує, що віртуальна реальність має потенціал змінити наше розуміння того, що означає бути свідомим, і поставити під сумнів наші припущення про зв'язок між розумом і тілом.

Вплив віртуальної реальності на свідомість може мати ряд особливих характеристик та ознак. Одні з них можуть включати:

1. Зміна сприйняття реальності: віртуальне середовище може змінити те, як людина переживає та знає реальність.

2. Зміна взаємодії: ти можеш вплинути на те, як людина взаємодіє з іншими людьми та як вони відчують взаємодію.

3. Розміщення уваги: віртуальне середовище може перераховувати увагу людини, викликаючи її втрату в реальному світі.

4. Зміни: поведінка у віртуальному середовищі може вплинути на поведінку людини, змінюючи її навички та взаємодію з іншими людьми.

Одна з основних ознак впливу віртуальної реальності на свідомість змінює способи взаємодії з іншими людьми. Віртуальні взаємодії можуть бути більш анонімними та віддаленими від реальності, що може змінити способи вирішення проблеми та взаємодії з іншими людьми.

Також, віртуальна реальність може вплинути на спосіб відчуття реальності та прийняття рішень. Наприклад, віртуальні джерела інформації можуть бути недостовірними, що може вплинути на уявлення про світ та подальше прийняття рішення.

Отже, віртуальна реальність може вплинути на свідомість у багатьох відносинах, таких як: способи взаємодії, відчуття реальності та прийняття рішень.

З ростом впливу віртуальної реальності на життя людей стає необхідним враховувати віртуальні відносини та відповідно регулювати їх. Це може включати в себе питання правової охорони прав і свобод в віртуальному середовищі, а також використання технології в етичних межах. Це вимагає глибокого аналізу та дослідження впливу віртуальної реальності на суспільство та індивідуальну свідомість.

Відносини в віртуальному середовищі можуть відрізнятися від відносин у реальному світі. Вони можуть бути більш анонімними та віддаленими, а також можуть бути більш глибокими та близькими, якщо людина інвестує час та енергію у ці відносини. У працях французького психолога Славоя Жижека і послідовників його школи специфіка статусу віртуальної реальності визначена за допомогою розрізнення понять «імітація» й «симуляція»: віртуальність не імітує реальність дійсно, а за допомогою подібності симулює її [3]. Однак, якщо віртуальні відносини не враховуються відповідно, вони можуть вплинути негативно на психологічне здоров'я та соціальну взаємодію людини. Тому важливо враховувати віртуальні відносини при розробці віртуальних середовищ та створенні правил для взаємодії в них. Існують різні аспекти віртуальних відносин, такі як етика, правова регуляція, взаємодію між користувачами та відповідальність за дії у віртуальному середовищі. Також важливо враховувати можливість впливу віртуальної реальності на психічне самопочуття людини та його соціальну взаємодію в реальному світі. Регуляція віртуальних відносин може допомогти запобігти негативним наслідкам та забезпечити правовий захист для всіх учасників. При цьому необхідно враховувати властивості віртуальної реальності та вплив який вона може мати на людську поведінку та свідомість. Наприклад, віртуальне середовище може дозволяти людям відчувати більш високий рівень анонімності та конфіденційності, що може вплинути на їхню відкритість та взаємодію з іншими людьми.

На думку А. Каптерєва, це є причиною так званого «культурного серфінгу», що передбачає взаємодію цінностей і норм культур, між представниками яких відбувається спілкування. Ця взаємодія призводить до формування універсальних і прийнятних для всіх учасників стилів і способів взаємодії й поступової втрати їх зв'язків зі своєю традиційною культурою [4].

Також важливо враховувати, що віртуальне середовище може призвести до розірвання традиційних зв'язків та відносин між людьми, особливо коли це середовище використовується в якості заміни реальних взаємодій. В цілому, віртуальне середовище може мати великий вплив на людську свідомість та поведінку, тому важливо розуміти ці впливи та враховувати їх відповідно до соціальних норм та законів. Особливо важливо регулювати поведінку в віртуальному середовищі так, щоб запобігати неетичним відносинам та злочинам.

Віртуальна реальність може стати порталом для анонімності та приховування ідентичності, що може призвести до того, що люди можуть відчувати менше відповідальності за власні дії

у віртуальному середовищі. Тому розроблені правила та закони, які враховують ці проблеми з відповідальністю, є метою забезпечення безпеки та цінностей усіх користувачів віртуальної реальності.

Однією з основних проблем є те, що віртуальна реальність може створювати відчуття анонімності, тому що люди не відчують себе відповідними за свої дії у віртуальному середовищі. Влучно було зазначено Калиновським Ю.Ю., що правосвідомість натовпу є рухливою, нестійкою та еkleктичною і залежить від настроїв найбільш активних осіб і будь-яких подій, що відбуваються навколо. Натовп може надати собі будь-яке «право», що не відповідає чинному законодавству [5].

Однак, з іншого боку, віртуальні відносини можуть бути такими самими реальними та масштабами, як та що відбуваються в реальному світі. Це може призвести до проблеми з відповідальністю, особливо якщо дії у віртуальному середовищі мають реальні наслідки для реальних людей.

За допомогою віртуальної реальності люди можуть взаємодіяти з іншими людьми та віртуальними предметами, не залежно від відстані та часу. Це відкриває великі можливості для різноманітних діяльностей, включаючи розваги, освіту, роботу та бізнес. Однак, також створює проблеми, серед яких проблеми з відповідальністю.

У віртуальному середовищі відповідальність може бути складною, особливо у відносинах між віртуальними і реальними людьми. Наприклад, у віртуальному середовищі люди можуть змінювати різні ролі та відображати себе як інші люди. Це може призвести до того, що відповідальність за дії у віртуальному середовищі може бути складною програмою.

З відкриттям нових технологій та впровадженням їх в повсякденне життя, моральні та етичні питання набувають нового рівня складності та вимагають перегляду. Віртуальна реальність є однією з таких технологій, яка може вимагати переоцінення традиційних моральних та етичних засад.

Наприклад, у віртуальній реальності можуть бути створені ситуації, які в реальному житті є неприйнятними з точки зору моральності та етики, але в контексті віртуального середовища можуть вважатися прийнятними. Це може породжувати питання про те, які моральні та етичні принципи повинні бути застосовані в віртуальній реальності.

Крім того, віртуальна реальність може створювати нові види етичних проблем, які не існують у реальному світі. Наприклад, можуть виникнути питання про те, які права належать віртуальним персонажам, які можуть бути створені відомою компанією або користувачами віртуальних середовищ. Це може вимагати розробки нових етичних стандартів та норм, які враховують специфіку віртуальної реальності.

Наприклад, віртуальна реальність може мати свої власні норми та цінності, які відрізняються від тих, що існують у реальному світі. Це може створювати конфлікти між реальним та віртуальним світом та потребувати переоцінення традиційних моральних та етичних засад.

Також, віртуальна реальність може спонукати до порушення моральних та етичних норм, які в реальному світі були б неприйнятні. Наприклад, віртуальне насильство часто допускається у віртуальних іграх та середовищах, хоча у реальному світі воно є неприйнятним.

Отже, вимагається перегляд традиційних моральних та етичних засад, щоб вони могли бути застосовані до віртуального світу. Важливо визнати, що віртуальна реальність є новим середовищем, яке вимагає нового підходу до моральності та етики. Відповідні норми та цінності повинні бути розроблені з урахуванням специфіки віртуального середовища, його можливостей та обмежень.

Віртуальна реальність може вплинути на відносини між людьми, зокрема через зміну способів взаємодії та комунікації. Віртуальна реальність може дозволити людям з різних кутків світу зустрічатися та спілкуватися в одному віртуальному просторі, що може змінити нашу уяву про те, що означає «бути разом» та розвинути нові форми соціальної взаємодії.

Однак, це також може мати негативний вплив на взаємодію в реальному світі, де люди можуть відчувати віддаленість від реальної життєвої взаємодії та бути менш зацікавленими в установленні близьких зв'язків з реальними людьми.

Існує безліч відмінностей між віртуальною та реальною реальністю. Основні з них такі:

1. Фізична присутність: В реальній реальності ми знаходимося у фізичному просторі, де можемо взаємодіяти з реальними об'єктами, людьми та середовищем, тоді як у віртуальній реальності ми знаходимося у віртуальному середовищі, що існує в електронному вигляді і не має фізичної реальності.

2. Спосіб взаємодії: У реальній реальності взаємодія з об'єктами створюється фізично, за допомогою дотику, рухів та інших дій, тоді як у віртуальній реальності взаємодія створюється за допомогою електронних пристроїв, які дозволяють користувачам керувати віртуальними об'єктами за допомогою жестів, голосових команд, контролерів руху та інших сенсорів.

3. Правила та обмеження: У віртуальній реальності ваші правила та обмеження, які можуть відрізнятися від реальної реальності. Наприклад, у віртуальному світі можуть бути обмежені дозволи на рух або можуть бути використані дії, які у реальному світі були небезпечні або неможливі.

4. Віртуальність: У віртуальній реальності все, що ми бачимо, чуємо та відчуваємо, є створеним штучно і може бути змінено за бажанням користувача, тоді як у реальній реальності об'єкти, які ми бачимо, чуємо та відчуємо.

5. Насиченість враженнями: Віртуальна реальність може бути більш насиченою враженнями, ніж реальна реальність. Вона може створити нові світи та почуття, які неможливо відчувати в реальному світі.

6. Фізичні обмеження: В реальному світі люди обмежені своїми фізичними здібностями. Наприклад, людина не може літати, не може перетворюватися на тварину, або не може змінювати форму свого тіла. А у віртуальному світі це можливо.

Руденко С.О. приводить приклад, як під впливом інформатизації та віртуалізації між суб'єктних відносин змінюється свідомість (правосвідомість) людини, – вона інакше сприймає себе у цьому світі. Зокрема, вплив інформатизації пояснюється трьома взаємозалежними процесами, що її супроводжують:

– медіатизацією: процесом удосконалення засобів збирання, зберігання та поширення інформації;

– ком'ютеризацією: процесом удосконалення засобів пошуку і оброблення інформації;

– інтелектуалізацією: процесом розвитку здатності сприйняття і породження інформації, тобто підвищенням інтелектуального потенціалу суспільства, включаючи використання засобів штучного інтелекту [6].

Крім того, віртуальна реальність може змінити спосіб, яким ми сприймаємо та розуміємо інших людей, зокрема через можливість створення віртуальних персонажів та ідентичностей, які можуть бути зовсім відмінними від реальної особистості. Це може призвести до складнощів у встановленні та збереженні реальних відносин між людьми, особливо якщо ці віртуальні ідентичності розроблені для обману або втілення небажаної поведінки.

Висновки. Віртуальна реальність може змінити спосіб, яким ми взаємодіємо з іншими людьми, особливо через відсутність невербальних сигналів, які зазвичай супроводжують комунікацію в реальному житті. Крім того, віртуальні середовища можуть сприяти виникненню анонімності, що може змінювати поведінку людей. Наприклад, люди можуть бути більш відкриті та спілкуватися з більшою кількістю людей, коли їхній віртуальний імідж не пов'язаний з їхнім реальним життям. Однак це також може призвести до зловживань та навіть кібербулінгу.

З іншого боку, віртуальна реальність може допомогти в розвитку взаєморозуміння та толерантності, оскільки вона дозволяє людям з різних країн та культур взаємодіяти та спілкуватися один з одним без фізичних обмежень та перешкод. Крім того, віртуальні середовища можуть сприяти розвитку спільної творчості та взаємодії між людьми, що може вести до створення нових ідей та інновацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М. Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття / "Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого". Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія № 4 (35), 2017. 25 с.
2. Дзьобань О.П., Мануйлов Є.М. Віртуальні комунікації: до проблеми філософського осмислення сутності / "Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого". Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія № 3 (26), 2015. С. 9.
3. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость Бытия.: Искусствокино, 1998, № 1. С. 34–47.
4. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен / Каптерев А. И.: М. : Профиздат, 2002. 96 с.
5. Калиновський Ю.Ю. Природа та сутність правосвідомості «віртуального натовпу» / "Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого". Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія № 8, 2011. С. 80.
6. Руденко С. О. Сутність прийняття управлінських рішень у суспільстві, заснованому на знаннях / С. О. Руденко // Наук. зап. Харк. ун-ту Повітр. Сил. Соціальна філософія, психологія, 2007, № 2 (28). С. 143.

REFERENCES

1. Dzoban O.P., Manuilov Ye.M. Virtualna realnist: do problemy kontseptualizatsii poniattia [Virtual reality: to the problem of conceptualization of the concept] / "Visnyk NIuU imeni Yaroslava Mudroho". Serii: Filosofiia, filosofiia prava, politolohiia, sotsiolohiia № 4 (35), 2017. S. 25.
2. Dzoban O.P., Manuilov Ye.M. Virtualni komunikatsii: do problemy filofsokoho osmyslennia sutnosti [Virtual communications: to the problem of philosophical understanding of the essence] / "Visnyk NIuU imeni Yaroslava Mudroho". Serii: Filosofiia, filosofiia prava, politolohiia, sotsiolohiia № 3 (26), 2015. S. 9.
3. Zhyzhhek S. Kyberprostranstvo, yly Nevinosymaia zamknytost Bityia. [Cyberspace, or the Unbearable Closeness of Being]: Yskusstvokyno, 1998, № 1. S. 34–47.
4. Kapterev A. Y. Multymedya kak sotsyokulturnii fenomen [Multimedia as a sociocultural phenomenon] / Kapterev A. Y.: M.: Profyzdat, 2002. 96 s.
5. Kalynovskyi Yu.Iu. Pryroda ta sutnist pravosvidomosti «virtualnoho natovpu» [The nature and essence of legal awareness of the "virtual crowd"] / "Visnyk NIuU imeni Yaroslava Mudroho". Serii: Filosofiia, filosofiia prava, politolohiia, sotsiolohiia № 8, 2011. S. 80.
6. Rudenko S. O. Sutnist pryiniattia upravlinskykh rishen u suspilstvi, zasnovanomu na znanniakh [The essence of managerial decision-making in a knowledge-based society] / S. O. Rudenko // Nauk. zap. Khark. un-tu Povitr. Syl. Sotsialna filosofiia, psykholohiia, 2007, № 2 (28). S. 143.

Muradyan Natalia Serhiivna

Graduate Student at the Department of Philosophy and Social Sciences
National Aerospace University "Kharkiv Aviation Institute"
17, Chkalova str., Kharkiv, Ukraine
orcid.org/0000-0001-9706-8850

VIRTUAL REALITY AS A NEW ENVIRONMENT FOR THE FORMATION OF LEGAL AWARENESS

The relevance of this article lies in the fact that our present is saturated with a virtual environment and the development of computer technologies, which have a significant impact on the formation of legal awareness of each person. Processes that occur in the environment must be balanced and have a responsible use of virtual reality in order to minimize potentially negative consequences and maximize its benefits. Because virtual reality can have both positive and negative effects on a person's health, his psychological state, and his connection with the real world. Virtual reality has turned into a certain social institution that fosters socio-civic, national-spiritual feelings, habits, motivations, intentions, etc. The purpose of the article is a philosophical and legal understanding

of the impact of virtual reality on human consciousness, as well as how social connections between people take place. The research methodology is based on the generalization of theoretical studies of socio-legal philosophy, general scientific methods of analysis and synthesis, the method of classification of concepts and the method of ascent from the abstract to the concrete are used. Virtual reality has both positive and negative effects on our consciousness and perception of reality. While virtual reality provides new opportunities for learning, social connections and entertainment, it can also lead to a distorted sense of reality and increased feelings of isolation. The results of the research will show which characteristics and signs of influence on consciousness exist and which are important for mass consciousness, as well as how virtual reality differs from real. After all, virtual reality can affect consciousness in many ways, such as: ways of interaction, feeling of reality and decision-making. It is concluded that virtual reality can change the way we interact with other people, especially due to the lack of non-verbal cues that normally accompany communication in real life. Virtual reality has become a technology that requires a reassessment of traditional moral and ethical principles.

Key words: *virtual reality, consciousness, legal awareness, relations, society.*