

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теоретической и социальной философии

VR- и AR-миры в социальном пространстве цифрового общества

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

магистранта 2 курса 213 группы направления 47.04.01 Философия (профиль «Цифровое общество и технологическая этика») философского факультета Пальгиной Виктории Сергеевны

Научный руководитель
профессор кафедры
теоретической и социальной философии
доктор философских наук, доцент _____ Тихонова С.В.

Заведующий кафедрой
теоретической и социальной философии
доктор философских наук, профессор _____ Устьянцев В.Б.

Саратов, 2022

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Изучение технологий виртуальной и дополненной реальностей, а также огромного влияния, которые они обещают оказать на нашу жизнь, является важным и актуальным, так как в наш век информационных технологий практически каждый человек использует и, так или иначе, находится в виртуальном пространстве. Очень важно грамотно вписать в свою жизнь этот новый тип взаимодействия с окружающим миром и не потеряться в нем.

Степень разработанности проблемы. Античность ведет исследователей по двум теориям, относительно смысла термина виртуальной реальности — на основе корня «Vir(t)». Течения можно определить, как «платоновское» (проблематика реальности и ее образа) и «аристотелевское» (проблемы соотношения актуального и потенциального). Многие исследователи связывают термин «виртуальная реальность» именно с латинским словом «virtus», что означает возможный, ненастоящий.

В схоластической философии исследование «виртуального» зародилось в свете «аристотелевского» обсуждения проблемы статуса элементов в составе смеси Ф. Аквинским. Идея виртуального в форме решения проблемы силы, энергии, обеспечивающей активность, исследовалась в религиозной философии. Например, Василий Великий в книге «Беседы на шестоднев» отмечает: некая реальность может породить другую реальность, законы существования которой не будут сводиться к законам порождающей реальности, то есть виртуальность понималась в значении потенции, сущности, причины.

В Новое время термин «виртуальное» исследуется в «платоновском» варианте Г. Лейбницем и Дж. Локком — принцип врожденности идей. Ключевым этапом в развитии терминологии являются труды А. Бергсона. «Виртуальное» означает разрыв протяженности мира, совершаемый на основе критерия телесности.

С распространением сети Интернет и персональных компьютеров философия XX века получила толчок к развитию осмысления понятия концепции

виртуальности. Понятие «виртуальная реальность» применяется с 80-х годов XX в. Термин ввел Джарон Ланье в 1984 г., который посвятил свою деятельность изучению виртуалистики.

Проблемы компьютерных «виртуальных реальностей» и интернет-зависимости рассматриваются в работах Н. Винера, Д.И. Дубровского, и других исследователей, труды которых придали существенный импульс актуализации всей проблематики виртуалистики и формированию ее как комплексной научной дисциплины.

Среди современных отечественных авторов, разрабатывающих тему «виртуальной реальности», работы П.И. Браславского; М.В. Точиловой и Н.И. Фатиева, и других, имеющие социологическую, культурную направленность.

Констатируя весомый вклад отмеченных исследователей в анализ проблематики диссертационной работы, следует также обратить внимание на то, что, по мнению большинства ведущих отечественных философов, анализ «виртуальной реальности» относится к недостаточно разработанным направлениям современной отечественной философии. Соответственно и историко-философские исследования не получают полной содержательной интерпретации. Данные причины инициировали выбор темы диссертационного исследования, определили формулировку проблем, цели и постановку конкретных задач.

Цель и основные задачи исследования. Цель работы — на основе социально-философского анализа выявить особенности и тенденции формирования влияния VR и AR технологий на социальное пространство цифрового общества.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих научно-исследовательских задач:

1. анализ социально-философских интерпретаций понятия «социальное пространство»;
2. философско-исторический анализ категорий «VR пространство» и «AR пространство»;

3. исследование терминов «медиаграмотность» и «медиакомпетентность», для разработки концепта VR-грамотности;

4. обоснование проблематики выявления «подлинности» бытия реального и виртуального миров;

5. подведение итогов эксперимента «11 часов в виртуальной реальности» - выявление возможностей оборудования VR 2022, как поиск пути сублимации реальности.

Объектом исследования данной работы является социальное пространство.

Предметом исследования является технологии VR и AR в социальном пространстве.

Методология исследования: в процессе работы над магистерской диссертацией автор опирался на труды ученых и веб-источники, посвященные проблемам виртуализации, социальной философии, VR и AR концепций. При проведении данного исследования были использованы общенаучные методы познания (анализ и синтез, индукция и дедукция), диалектический и историко-логический методы, методы сравнительного анализа, обобщения, а также методы систематизации.

Научная новизна диссертационного исследования определяется качественно новым уровнем философского анализа виртуальности в парадигме цифрового общества. Введенное понятие «VR-грамотность» позволило описать формирование контента виртуальности посредством предельно абстрактных и вместе с тем наглядных геометрических форм, сформулировать основные характеристики и тенденции онтологии виртуального пространства и его структур и сделать на их основе ряд выводов. Научная новизна исследования выражается также в основных исследовательских результатах, представленных в следующих положениях:

1. выявлена диалектика взаимосвязи социально-философских интерпретаций понятий «социальное пространство»;

2. проанализирована культурно-историческая парадигма развития понятий «VR пространство» и «AR пространство»;

3. разработан концепт VR-грамотности, на примере терминов «медиаграмотность» и «медиакомпетентность»;

4. сформирован пул новейших интерпретаций «подлинности» бытия реального и виртуального миров;

5. проведен авторский эксперимент «11 часов в виртуальной реальности», в рамках которого были проанализированы возможности новейшего VR оборудования, как предмета сублимации реальности.

Положения, выносимые на защиту:

1. Пространственные представления любого социального уровня воспроизводят этапы развития пространственных представлений человека, которым соответствует расширение границы и повышение размерности. Социальное пространство рассматривается как конструирующееся и конструируемое акторами в процессе коммуникаций, отражая условные границы, в пределах которых разворачивается жизнедеятельность общества. Оно исследуется как субъективная реальность, объектом научного познания становятся ментальные репрезентации объективно существующих предметов и процессов.

2. Виртуальная реальность рассматривается как часть интерсубъективной реальности, как феномен, анализ которого фиксируется на самых ранних стадиях развития философского знания. Погружаясь в мир, созданный по замыслу индивида, человек получает ощущение, что он управляет не только окружающей средой, но и конструирует совершенно новое социальное пространство.

3. К аспектам VR - грамотности можно отнести следующие положения: феноменальный контент и виртуальный контент не соответствуют действительности и определяется локально; виртуальная реальность, и сознательный опыт представляют нам интегрированную онтологию; отсутствие реальной предметной области делает виртуальную реальность первым, непосредственно воспринимаемым планом; в виртуальной реальности нет предмета потребности.

4. Основными гипотезами определения «подлинности» бытия реального и виртуального миров являются мнения: виртуальность, как технический аспект реальности, который рассматривается лишь в качестве проекции продукта жизнедеятельности человека; виртуальность, как новое самостоятельное пространство, независимое от реальности – феномен новой области развития человеческого сознания. Между ними укладывается весь остальной спектр мнений.

5. На данный момент развития VR технологий, грань между виртуальным и реальным ощущается достаточно остро — в первую очередь на физическом уровне. Сейчас виртуальная реальность больше подходит для небольших сетов погружения, чем для длительных. Кроме того, виртуальная реальность расщепляет сознание человека на две части: виртуальное «я» и реальное «я» из-за невозможности длительного пребывания в ней.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы в различных нишах. В современных условиях изучение влияния AR и VR технологий на общество, является одним из ключевых факторов успешного включения индивида в новый социальный конструкт реальности.

Практическая значимость работы заключается в том, что полученные результаты могут быть использованы для получения новых знаний о концепциях виртуальности.

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений. В первой главе содержатся теоретико-методологические основы социального пространства, а также исторический дискурс VR и AR феноменов. Вторая глава содержит анализ проблематики выявления «подлинности» бытия реального и виртуального миров. Заключение содержит общие выводы по работе. Список использованных источников включает в себя 66 наименований источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность исследования, даётся формулировка объекта и предмета исследования, характеризуется уровень разработанности проблемы, также формулируются цель и задачи исследования, положения научной новизны. Обосновываются методологическая основа исследования, теоретическая и практическая значимость работы. Указывается апробация основных идей исследования. Описывается структура работы.

В первой главе работы «Концепции виртуальной и дополненной реальности» рассматриваются сложившиеся в отечественной и зарубежной мысли подходы к определению виртуальной реальности. Дается их авторская классификация. Прослеживаются основные направления развития социального пространства.

В первом параграфе первой главы **§1 «Понятие «социальное пространство»»** осуществляется анализ основных подходов к изучению феномена социального пространства. Выявляется основное положение социального пространства, как конструируемая каждый раз (зависящая от целей и средств исследования) форма выражения и обобщения имеющейся в распоряжении эмпирической информации. Выделяются два основных подхода к определению социального пространства – субстанциальный и реляционный. Отмечается, что пространственные представления любого социального уровня воспроизводят этапы развития пространственных представлений человека, которым соответствует расширение границы и повышение размерности.

По мнению автора, все социально-философские концепции объединяет, что социальное пространство рассматривается как конструирующееся и конструируемое акторами в процессе коммуникаций, отражая условные границы, в пределах которых разворачивается жизнедеятельность общества. Оно исследуется как субъективная реальность, объектом научного познания становятся ментальные репрезентации объективно существующих предметов и процессов.

Во втором параграфе первой главы §2 «Анализ и сравнение понятий «VR пространство» и «AR пространство»» дается подробный историко-философский анализ теоретических оснований феномена цифровой реальности. Античность ведет исследователей по двум теориям, относительно смысла термина виртуальной реальности — на основе корня «Vir(t)». Течения можно определить, как «платоновское» (проблематика реальности и ее образа) и «аристотелевское» (проблемы соотношения актуального и потенциального). Многие исследователи связывают термин «виртуальная реальность» именно с латинским словом «virtus», что означает возможный, ненастоящий. Анализ научных трудов позволил сформулировать понятие виртуальная реальность, как созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Кроме того, в ходе исследования был сформулирован термин дополненная реальность, как результат введения в зрительное поле любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и изменения восприятия окружающей среды. Дополненная реальность усложняет виртуальную реальность, добавляя к ее содержанию реально существующие объекты, в дополнение к вымышленным характеристикам. Дополненная реальность, используя ресурс виртуальной реальности, становится реальностью при практическом использовании. Такая реальность не только «порождает» мир, но и находится в прямом контакте с настоящим миром, тем самым становясь особой стороной социальной реальности.

Автор приходит к выводу о том, что возможности, которые дают нам технологии виртуальной и дополненной реальности, имеют экзистенциальные последствия. «Виртуальная реальность» рассматривается как часть интерсубъективной реальности, как феномен, анализ которого фиксируется на самых ранних стадиях развития философского знания. Погружаясь в любой мир, созданный по нашему собственному замыслу, мы получаем ощущение, что управляем не только окружающей средой, но и конструируем совершенно новое социальное пространство.

Во второй главе работы **«VR-грамотность и проблемы погружения в виртуальную реальность»** автор обращается к проблеме выявления «подлинности» бытия реального и виртуального, а также к основам формирования виртуальной грамотности в цифровом обществе.

В первом параграфе второй главы **§1 «Анализ и сравнение понятий «медиаграмотность», «медиакомпетентность» и «VR грамотность»** формируется понятие VR-грамотности, на примере ближайших по смыслу концепций «медиаграмотность», «медиакомпетентность». Медиаграмотность формирует понимание роли СМИ в обществе, а также необходимые навыки исследования и самовыражения, необходимые гражданам демократического государства. Медиакомпетентность — результат медиаобразования, уровень медиакультуры, обеспечивающий понимание личностью социокультурного, экономического и политического контекста функционирования медиа, что свидетельствует его способности быть носителем и передатчиком медиакультурных вкусов и стандартов, эффективно взаимодействовать с медиaprостранством, создавать новые элементы медиакультуры современного общества.

Автор формирует аспекты VR-грамотности: феноменальный контент и виртуальный контент не соответствуют действительности, виртуальная реальность, и сознательный опыт представляют нам интегрированную онтологию, феноменальный контент и виртуальный контент определяются локально, в виртуальной реальности нет предметной области, что выносит виртуальность на первый план восприятия, в виртуальной реальности отсутствует предмет потребности.

Во втором параграфе второй главы **§ 2 «Проблема выявления «подлинности» бытия реального и виртуального миров»** рассматривается проблематика «подлинности» виртуальности. Подчеркивается роль историй, повествований и мифов в жизни человека, которая помогает в формировании идентичности. Именно фольклор, который всегда окутывал человека своими историями, заставляя мечтать и творить, дал толчок в развитии виртуальности, как способа развлечения. Анализ работ современных авторов показал, что развитие техно-

логий дополненной и виртуальной реальностей ставит перед человечеством философские вопросы в новом звучании. Теперь человек ищет не только грань между реальным и абстрактным, но и пытается понять, а не абстракция ли он сам.

Автор отмечает, что основными гипотезами определения «подлинности» бытия реального и виртуального миров являются мнения: виртуальность, как технический аспект реальности, который рассматривается лишь в качестве проекции продукта жизнедеятельности человека; виртуальность, как новое самостоятельное пространство, независимое от реальности – феномен новой области развития человеческого сознания. Между ними укладывается весь остальной спектр мнений.

В третьем параграфе второй главы **§ 2 «Эксперимент «11 часов в виртуальной реальности»** описывается авторский эксперимент длительного погружения в виртуальную реальность. В ходе исследования автор решил провести эксперимент и провести 11 часов в виртуальной реальности, проанализировать свои ощущения, выяснить — возможно ли наслаждаться виртуальной реальностью в течение долгого времени, или мозг воспримет это как бессмысленную трату нескольких часов жизни.

Проведенный эксперимент показал, что на данный момент развития VR технологий, грань между виртуальным и реальным ощущается достаточно остро — в первую очередь на физическом уровне. Сейчас виртуальная реальность больше подходит для небольших сетов погружения, чем для длительных. Кроме того, виртуальная реальность расщепляет сознание человека на две части: виртуальное «я» и реальное «я» из-за невозможности длительного пребывания в ней.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена проблематике виртуальной реальности, которая актуализирует также глубинные процессы трансформации общественных наук, пытающихся, разработать достоверную модель социального развития. Эти трансформации прослеживаются в попытках

в той или иной мере переосмыслить гносеологические основания и логику развития современного общественного бытия, проанализировать детерминанты, которые определяют его конкретные формы.

. Востребованность аналитического рассмотрения темы связана с существенным распространением исследуемого явления и состоит в необходимости разработки дополнительных рекомендаций согласно.

В ходе написания работы была изучена большая теоретическая база и проанализированы результаты ее практического применения. В рамках подготовки теоретического раздела были рассмотрены особенности проблематики «подлинности» бытия реального и виртуального миров.

Для достижения поставленной цели была изучена специфика применения специальных технологических возможностей и влияние длительного погружение в виртуальную реальность на сознание.

По итогам, была изучена точка пересечения реального и виртуального пространств в цифровом обществе и оценена эффективность применения новейшего VR оборудования 2022 для пребывания в цифровом контенте.

Дальнейшие перспективы исследования могут быть обозначены следующим образом:

- изучение роли виртуальной реальности как иммерсивного механизма в цифровом обществе;
- анализ интеграции дополненной реальности с пространством социальных медиа через производство профессионального визуального контента и формирование пользовательских отзывов на него в практиках культурного участия;
- выявление механизмов включения культуры в дополненную социальную реальность современной городской жизни, аккумулирующей локальные события.

Полученные в квалификационной работе результаты могут позволить установить новую роль виртуальной реальности, как института нового социального общества и актора формирования эстетического опыта, а также могут

быть материалом для продолжения исследований проблем цифровизации культуры.