

УДК: 130.2

Павлюк Є.О.<sup>1</sup>, Коваль В.М.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> студ. гр. УФКС-412 НУ «Запорізька політехніка»

<sup>2</sup> старш. викл. НУ «Запорізька політехніка»

## **МОРАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ ПРОБЛЕМИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ЗАСОБУ МОДЕЛЮВАННЯ ДІЙСНОСТІ**

На сьогодні немає не лише цілісних концепцій та теорій, а й також єдності розуміння сутності ВР та підходів при її міждисциплінарному дослідженні, тим більше – однозначної думки щодо прогнозів.

Віртуальна реальність (ВР) – це технологія, що дозволяє створювати штучне середовище, яке імітує реальність або створює фантастичні світи. Користувач занурюється у віртуальний простір за допомогою спеціальних пристроїв, таких як окуляри або шоломи ВР.

Віртуальна реальність використовується у різних сферах життя: розваги, освіта, медицина, військові тренування та наукові дослідження. Можливості для моделювання реальних ситуацій викликають інтерес, але водночас породжують морально-психологічні питання.

Віртуальна реальність – це комп'ютерно створений штучний світ, в якому користувачі можуть взаємодіяти з оточенням так, наче це реальне середовище. Використовуються спеціальні окуляри, шоломи, контролери, рукавиці та інші пристрої, що дозволяють створювати повне відчуття присутності у віртуальному світі.

Розвиток емпатії: Симуляції у ВР можуть навчати емпатії, показуючи людям різної думки та допомагаючи їм краще розуміти переживання інших. Віртуальна реальність відкриває великі можливості для моделювання реальності, але разом з тим вона ставить перед нами складні моральні та психологічні виклики. Необхідно розробляти чіткі етичні норми та стандарти використання ВР, особливо в питаннях, що стосуються моделювання агресії та насильства.

Завдяки новітнім технологіям (ВР) дозволяє моделювати складні ситуації для навчання, наприклад, для пілотів або хірургів, без ризику для життя. Використання (ВР) допомагає в психології та соціології через симуляції соціальних ситуацій, може навчати людей краще розуміти емоції інших і долати стереотипи.

Деякі віртуальні досвіди можуть викликати сильні емоції – від захоплення до страху та тривоги, що впливає на психічне здоров'я користувачів.

Існують питання, чи морально дозволяти створювати симуляції жорстокості, насильства чи інших аморальних дій у віртуальних світах.

Віртуальні реальності можуть збирати дані про поведінку користувачів, що викликає питання про конфіденційність та можливі зловживання цими даними.

Маніпуляція свідомістю – (ВР) може використовуватись для маніпуляції поглядами людей, формуючи певні переконання чи рішення (наприклад, через політичну пропаганду або агресивний маркетинг).

Вплив віртуальної реальності на соціальні відносини. Ізоляція від реального світу: Тривале перебування у ВР може призвести до соціальної ізоляції. Люди стають менш зацікавленими у взаємодії з іншими в реальному світі.

У ВР можуть змінюватися звичні моделі спілкування – люди стають більш дистанційованими або, навпаки, занадто відкритими у віртуальних просторах. Формування нових видів стосунків: У віртуальному світі можуть виникати нові форми соціальних зв'язків, які суттєво відрізняються від реальних взаємодій.

Отже, можемо зробити такі висновки: по-перше, симуляцію можна трактувати як парадигму епохи, що знаходить у ВР своє найбільш яскраве й наочне втілення; по-друге, ключовою властивістю віртуальної реальності є імерсивність. У контексті проблеми ВР, імерсією заведено вважати ступінь занурення суб'єкта у віртуальний світ.

Імерсивність ВР досягається через генерацію максимальної подібності суб'єкта з навколишнім світом за допомогою симуляції. По-третє, перевагою симуляції над імітацією є копіювання об'єктів і подій на рівні моделі.

Під впливом інформатизації та віртуалізації міжсуб'єктних відносин змінюється свідомість людини, вона по-іншому сприймає себе в цьому світі. Зокрема, вплив інформатизації пояснюється трьома взаємозалежними процесами, що її супроводжують:

- медіатизація – процес удосконалювання засобів збору, зберігання й поширення інформації;

- ком'ютеризація – процес удосконалення засобів пошуку й оброблення інформації;

- інтелектуалізація – процес розвитку здатності сприйняття та породження інформації, тобто підвищення інтелектуального потенціалу суспільства, включаючи використання засобів штучного інтелекту.