

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

вживання сприяє відокремленню особи за національною ознакою, вирізняє її, ідентифікує [1]. Варто розвивати (створювати та/або споживати) контент, що створений вашою мовою. Це спричинить сповільнення глобалізації.

Не варто забувати й про культуру та традиції свого народу – потрібно вивчати їх, досліджувати та берегти. Насправді це дуже цікаво, через народну творчість можна багато чого дізнатись про минуле тих, до кого ти себе відносиш, а як ми знаємо минуле творить майбутнє. Важливо розуміти вклад твоїх пращурів-співвітчизників у розвиток суспільства, та не забувати про свій власний внесок теж потрібно. Знання історії свого народу вбереже тебе від спекуляцій з боку осіб, котрі спробують ототожнити ваші народи, назвати вас одним і тим же, та доводити що ваша історія, культура та мова – фальш. Вони це роблять з метою змішати народи в одну масу з одною ментальністю, думками та бажаннями, створити більше космополітичних осіб, або осіб які не знають своєї історії, культури, що потім викликає у таких людей відчуття меншовартості [4]. Потрібно вводити традиції твого народу у свою сім'ю (звісно якщо вони не суперечать теперішнім законам), це не тільки весело, цікаво, але ще і є ідентифікатором твоєї національності. Традиції оточують нас повсюди, але в потоках глобалізації ми забуваємо давніші обряди, натомість, або замінюємо їх не властивими нам традиціями, або це просто зникає з нашого життя. Якщо люди відмовлятимуться від своєї культури, будуть соромитись її, вони ставлять під загрозу не лише свою національну самобутність, але й існування нації як такої, струть її індивідуальність та існування [2].

Національний одяг невід'ємна складова народної культури, і його також варто носити, до прикладу, на свята чи інші важливі заходи. Це не тільки гарно, але й вирізняє вас, дає зрозуміти ким ви є за нацією. Кожен край має свій одяг, вигляд якого ґрунтується на погодних умовах даної території, релігійних складових, а також подій що на них відбувались. Орнаменти на етнічному одязі часто слугують оберегом, або мають інший сенс. Також коли ви купуєте національний одяг, зазвичай ви підтримуєте «свого» виробника, що теж є плюсом.

Потрібно сприймати глобалізацію як відкриття нових можливостей та не боятись її, адже страх сповільнить розвиток суспільства. Ми мусимо спілкуватись одне з одним, ділитись своїми знаннями, допомагати у розвитку, адже все-таки ми всі – людство і маємо на меті покращувати наш спосіб життя, екологічну ситуацію довкола [3]. Та ніколи не варто «втрачати індивідуальність», забувати свої традиції та мову. Потрібно берегти їх як найцінніший скарб, та поширювати серед своїх співвітчизників, а іноземцям – розповідати про свою культуру та націю, та спонукати їх до того ж самого. Але ні в якому разі не потрібно нав'язувати свою культуру іншим націям, адже така політика є агресивна. Таким чином кожен з нас зможе зберегти свою національну самобутність у потоках глобалізації.

Література

1. Чічановський А. А. Тарас Шевченко як символ України, що націоналізується. Матеріали наук.метод. конференції «Т. Г. Шевченко і світова культура». Грамота, 2004.
2. Гантінгтон С. П. Протистояння цивілізацій та зміна світового. Пер. з англ. Н. Климчук. 2006.
3. Robertson R., Knondker H. Discourses of globalization Preliminary considerations. International Sociaology.
4. Морикіт С. Самобутність це важливо. Стаття на сайті «Правий Сектор». 2017.

Є. Іващенко, Н. Шостаківська, канд. пед. наук, доц.

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

ВІРТУАЛЬНЕ ТА РЕАЛЬНЕ

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

Y. Ivashchenko, N. Shostakivska, PhD in pedagogy, Assoc. Prof.
VIRTUAL AND REAL

Наскільки реальна віртуальна реальність? Найбільш поширеною точкою зору є те, що віртуальна реальність є вигаданою або ж ілюзорною реальністю, а все, що відбувається у віртуальній реальності є несправжнім. Доволі поширеною ситуацією стало те, що люди, обговорюючи віртуальну реальність, протиставляють віртуальні об'єкти до реальних, ніби віртуальні об'єкти не є справді реальними.

Середовище віртуальної реальності – це створене комп'ютером середовище, яке є інтерактивним та у яке можливо зануритися. Це середовище є віртуальним завдяки тому, що воно створюється за допомогою комп'ютера, а можливість занурення та інтерактивність робить наш досвід принаймні схожим на звичайну реальність. Також, віртуальні об'єкти є цифровими об'єктами, які можна розглядати як структури даних, які ґрунтуються на обчислювальних процесах, які, в свою чергу, ґрунтуються на фізичних процесах одного або декількох комп'ютерів. Таким чином, саме ця структура даних формує наше сприйняття цього об'єкту, оскільки вона містить всі необхідні дані: локація, колір, розміри і т.д. Ці ж структури даних постійно взаємодіють між собою на реальних комп'ютерах у реальному світі. Оскільки існують реальні об'єкти, які мають всі відповідні властивості віртуальних об'єктів, то немає причин припускати, що віртуальні об'єкти дійсно належать до окремого шару вигаданих об'єктів.

Звичайно, у реальному світі відповідні цифрові об'єкти не мають таких властивостей. Червоні троянди є червоними, оскільки вони утворюють червоне враження в умовах, які є нормальними для людського сприйняття. Цифрові об'єкти, які є відповідними до віртуальних об'єктів не є червоними, оскільки вони не створюють червоного враження в нормальних умовах. В нормальних умовах (звичайне людське око) структури даних взагалі не є видимими. Таким чином, цифрові об'єкти створюють червоне враження від червоної віртуальної троянди якщо отримати доступ до неї особливим способом, а саме використавши гарнітуру віртуальної реальності. Хоч і використання гарнітури віртуальності поки не є нормальною умовою для людського сприйняття, але з розвитком технологій віртуальної реальності такий віртуальний об'єкт буде можливим для спостереження неозброєним оком.

Подіям у віртуальній реальності не вистачає деяких цінностей, які притаманні невіртуальному життю, наприклад: спрощення відношень з іншими гравцями, відсутність певної кількості невіртуальних функцій, якість зображення та швидкоплинність. Ці недоліки впливають з поточного стану розвитку віртуальних технологій. Вони не стосуються того, що ми можемо назвати покращеною віртуальною реальністю – майбутнім рівнем віртуальної реальності зі складністю звичайного фізичного середовища, де ці тимчасові технологічні обмеження подолано.

Іноді, коли люди запитують чи є віртуальні об'єкти реальними, вони мають на увазі «Чи є віртуальний об'єкт X справді об'єктом X?». На це питання можна дати наступну відповідь: іноді так, а іноді ні, адже відповідь залежить від об'єкту X. Наприклад, віртуальні кошенята не є справді кошенятами, але віртуальні бібліотеки справді є бібліотеками. Більш важливим є те, що віртуальні кошенята все ще є реальними об'єктами. Хоч віртуальні та не віртуальні кошенята створені за різними принципами, але, в теорії, вони все ще можуть бути однаково пухнастими, грайливими та відігравати свою роль у відповідних світах.

Література

1. Brey P. The physical and social reality of virtual worlds. Oxford University Press, 2014.
2. Cogburn J., Silcox M. Against Brain-in-a-Vatism: On the Value of Virtual Reality. *Philosophy & Technology*. 2014. Vol. 27, no. 4. P. 561–579.
3. Why Is Virtual Reality Interesting for Philosophers [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2018.00101>.