Мозгова Н.Г.,
д.ф.н.,професор,
завідувач кафедри філософії
Національного педагогічного
університету імені М.П. Драгоманова
(м. Київ, Україна)

ПРОБЛЕМИ СОЦІАЛЬНОЇ СУБ'ЄКТНОСТІ СУЧАСНОЇ МОЛОДІ В СВІТЛІ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ РЕАЛЬНОСТІ

Віртуалізація соціальної реальності змінює характер повсякденної комунікації, оскільки деконструюється та децентралізується суб'єкт комунікації. У постмодерній реальності, в якій гра, симуляція, випадковість і спонтанність стають основою соціальних відносин, людина з необхідністю відчуває потребу в появі нових комунікативних практик, в яких найбільшим чином могла б зреалізуватись її соціальна суб'єктність.

У добу Постмодерну все в більшій мірі реалізується віртуальна реальність у засобах масової комунікації та в мережах Інтернет у вигляді симулякрів [3; 2; 5]. У звязку з тим, що віртуальне відтворення об'єкта набуває великої точності й досконалості, його знакова копія конструює симулякр, якому приписується відчуття більшої реальності, ніж в базовому об'єкті, що у свою чергу призводить до виникнення гіперреальності. У зв'язку з цим змінюється й сама людина, її комунікативні стратегії, її соціальні практики – їй необхідне інше середовище для найбільш повної орієнтації у змішаному реальному й віртуальному світах. Це й обумовлює необхідність тих змін, яких зазнає суб'єкт у віртуальній реальності, оскільки саме ці зміни можуть лежати в основі подальших перспектив трансформації соціальних відносин у сучасному світі.

Особливу важливість має тенденція «інтернетизації» повсякденних соціальних практик у контексті освітнього процесу, де впровадження віртуальних технологій відбувається швидкими темпами. Однією з найбільш суттєвих можливостей віртуальної реальності є дистанційна робота, куди включається й групова співпраця в мережевих командах, завдяки чому зменшуються матеріальні й транспортні затрати. У віртуальну співпрацю включаються групи людей, що мають спільну мету і головною особливістю якої виступає віртуальна підтримка, а саме, поява можливості для команди працювати в будь-якому місці і в будь-який час. В даному випадку люди самі вирішують в якій формі і коли вони вступатимуть в комунікацію. Отже, самоосвіта, дистанційне навчання, інтернет-конференції як форми аудиторних та позааудиторних занять сьогодні, в умовах складної епідемологічної ситуації лютування короновірусної хвороби COVID-19, постали найбільш дієвим засобом освітнього процесу і відіграють абсолютно незамінну роль.

Але помилково було б зводити Інтернет лише до засобу масової інформації і комунікації. Віртуальна комунікація не є просто спілкуванням через посередництво комп'ютера. Це насамперед така комунікація, яка відбувається усередині віртуального простору, завдяки якій цей простір й сприймається як реальність. Одночасно мережа є простором, який породжує нові форми взаємин між людьми, нові принципи конструювання соціальності та нові проблеми щодо розуміння людської свободи.

Слід підкреслити. що розгляд Інтернету у якості простору не є випадковим: в останньому відсутня лінійна часова спрямованість, оскільки віртуальна реальність має свій власний вимір часу – дискретний, фрагментований, який ніколи не співпадає з фізичним й соціальним часом. Просторова характеристика мережі не випадково порівнюється з мапою, оскільки процес перебування користувача в мережі розглядається як його «блукання» або «мандрування» в Інтернеті. За допомогою комунікації віртуальна реальність існує лише «тут і зараз», тобто у момент її актуалізації. Це означає, що всі події в ній співіснують одночасно у єдиному просторі, іншими словами синхронічно, але ніколи не діахронічно, це означає, що віртуальна реальність є позаісторичною. Сучасний вітчизняний дослідник Я. Любивий зазначає, що найбільш вживаним синонімом поняття мережі у соціальному контексті є поняття горизонтальних соціальних зв'язків на противагу вертикальним. Якщо перші з них уособлюють егалітаризм та демократичні відносини між людьми, то другі – владну ієрархію підпорядкування одних індивідів іншим [4, с.176].

Мережа тепер виступає тим простором, що породжує нові форми взаємодії людей, нові принципи конструювання соціальності і розширення свободи людини, яка тепер розуміється як «віртуальна» свобода суб'єкта або свобода певного «віртуального персонажа». Останній не є суб'єктом у лапках, адже він лише пародіює суб'єктивність за допомогою гри. Гра в соціальній віртуальній реальності розглядається вже як феномен, що визначає існування людини на певній стадії розвитку екзистенції. Таким чином, актуалізація віртуальної соціальності співпадає з процесом конструювання Іншого, при цьому реальність останнього завжди лишається досить сумнівною і тільки актуалізується завдяки комунікації, а значить стає єдиним доказом реальності Іншого. Отже, лише Інший, який комунікує, для мене існує. Звідси випливає висновок: *комунікує, отже, існує.*

І якщо суб'єктом в класичній і некласичній філософії виступала ініціативна й активна людина, то філософська думка кінця XX ст.- поч. XXI ст. остаточно відмовилась від даної позиції і місце суб'єкта гри тепер займає сама гра, а якості людини як автора остаточно втрачаються. Отже, протиставлення суб'єкта гри і гри як суб'єкта втрачає свою актуальність в силу змішування й переплетення усіх класичних дихотомій і залишає відкритим питання «хто ж є автором гри» – людина чи віртуальна реальність, яка актуалізується людиною, чи віртуальний персонаж, який власне конструюється віртуальною реальністю. Постнекласична парадигма віртуальної реальності передбачає, що центр свідомості може опинитися у різних системах відліку, жодна з них не має привілейованого значення, – у своєрідній мережі можливих світів. Творчо-пошукове перебування в мережі означає послідовний перехід центру самофокусування суб'єкта між різними ступенями реального та віртуального. Разом з тим, суб'єкт постійно повертається до прагматики того світу, який забезпечує засоби фізичного існування, змушуючи себе вважати його найбільш реальним [4,с. 215]. Отже, реальне розв'язання проблем здійснюється не у віртуальній реальності, а організованими діями критичної маси громадан у конкретних топосах соціального простору.

В сучасному суспільстві гра підміняється «ігровим», тобто «звабою зниклої реальності» (Ж. Бодрийяр). Якщо для людини Модерну головним девізом був вираз: «головне – це бути, а не здаватись», то Постмодерн здійснює конверсію даного девізу: «головне – це здаватись, а не бути». Правила гри тепер уособлює «зірка», яка втілює в собі можливий стиль життя й ціннісні орієнтири. Ідентичність замінюється

іміджем, при цьому у людини лишається право вільно змінювати свої повсякденні маски, а це, у свою чергу, призволить до розширення поля для творчості в побудові власного віртуального персонажу. Останній позбавлений того стрижня, який притаманний справжньому реальному «Я», але при цьому він набуває ті якості, які дають можливість адаптуватись до нового соціального середовища – це здібність до конструювання, певна гнучність та змінюваність. Виходячи з цієї думки, М. Хайм доходить висновку, що створювані за допомогою засобів віртуальної реальності творчі здобутки є одним з найважливіших інтелектуалдьних ресурсів, який забезпечує добробут людства у сучасну добу [6].

Список використаної літератури

1. Бауман З. Текучая современность. СПб.: Питер, 2008. 240 с.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. К.: Основи, 2004. 230 с.
3. Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1997. 264 с.
4. Любивий Я. Віртуальне суспільство доби Постмодерну. Соціокультурні та теоретичні засади філософії Постмодерну. К.: Інститут Філософії імені Г.С. Сковороди. 2017. 312 с.
5. Соболь О.М. Постмодерн і майбутнє філософії. К.: Наукова думка, 1997. 188 с.
6. Heim M. The Metaphisics of Virtual Reality. New York: Oxford University Press, 1993. 175 p.

Савицька Інна Миколаївна,
завідувач кафедри філософії
та міжнародної комунікації
Національного університету біоресурсів
і природокористування України
(м. Київ, Україна)

ФІЛОСОФІЯ ОСВІТИ ЯК ВІДПОВІДЬ НА КРИЗУ ОСВІТИ

Не думкам потрібно вчити, а мислити..
І. Кант

Проблема осмислення визначальних закономірностей і тенденцій розвитку освітнього простору у різні моменти суспільного буття завжди буде актуальною і затребуваною, адже саме освіта є унікальною проекцією людського погляду в світовий простір, вектором його розуміння, моральною фабулою трактування, духовним аспектом відчуття і бачення. Основним принципом сучасної концепції освіти є трактування ідеалу освіченості через знання і пізнання. Виходячи з цього, освіта розглядається як спосіб передачі соціально-культурного досвіду людства, одним з основних компонентів якого є наука. Наука збагачує освіту новими способами мислення, формує інноваційні моделі і стратегії її розвитку. Освіта як соціальна система в силу розбіжності цілей його учасників руйнується зсередини швидше, ніж багато соціальні інститути. І саме освіта здатна раніше інших подолати цю роз'єднаність через зміну методології розвитку та очолити шлях до єдності.

Світова, вітчизняна система освіти переживає глибоку кризу, зумовлену тим, що її традиційні цілі, зміст і характер перестали відповідати новим реаліям сьогодення. Перед педагогічною наукою і практикою важливою проблемою постає