

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет будівництва та архітектури
Архітектурний факультет
Кафедра філософії

**ФІЛОСОФІЯ НАУКИ, ТЕХНІКИ І АРХІТЕКТУРИ
В ГУМАНІСТИЧНОМУ ВИМІРІ**

Тези доповідей
IV Міжнародної науково-практичної конференції
10-11 листопада 2023 року
м. Київ

ЧАСТИНА I

- Сучасна філософія науки: проблеми і перспективи.
- Філософія техніки у контексті її інновації.
- Протиріччя сучасної техногенної цивілізації.
- Людина в системі суспільних трансформацій.

Київ 2023

Орг. комітет: П.М. Куліков, д. екон. н., професор, Заслужений працівник освіти України, ректор КНУБА;

Д.О. Чернишев, д. тех. н., доцент, Заслужений працівник освіти України, перший проректор КНУБА;

О.Ю. Ковальчук, к. тех. н., старший науковий співробітник, проректор з наукової діяльності КНУБА;

О.В. Кащенко, д. тех. н., професор, декан архітектурного факультету, завідувач кафедри рисунка та живопису;

І.В. Чорноморденко, д. філос. н., професор, завідувач кафедри філософії КНУБА;

О.С. Слепцов – д. арх., проесор, завідувач кафедри основ архітектури та архітектурного проектування КНУБА;

В.О. Тімохін – д. арх., професор, завідувач кафедри дизайну архітектурного середовища (ДАС) КНУБА;

С.С. Ставрояні – к. філос. н., доцент кафедри філософії КНУБА;

Н.М. Лакуша – к. філос. н., доцент кафедри філософії КНУБА;

Г.П. Таран – к. філос. н., доцент кафедри філософії КНУБА

В.Д. Хавроненко - к. філос. н., доцент кафедри філософії КНУБА

Відповідальний за випуск І.В. Чорноморденко

Рекомендовано до видання оргкомітетом наукової конференції, протокол № 3 від 24 жовтня 2023 року

Філософія науки, техніки і архітектури в гуманістичному вимірі. Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 10-11 листопада 2023 року) / відп. за випуск І.В.Чорноморденко. – К.: КНУБА, 2023. – 223 с.

У збірник включено тези доповідей і виступів, які підготовлені до 4 Міжнародної науково-практичної конференції «Філософія науки, техніки і архітектури в гуманістичному вимірі» (Київ: КНУБА, 2023).

Вчені-філософи, аспіранти, магістри та студенти порушили у своїх повідомленнях широке коло проблем. В цілому своє бачення і розуміння було стисло представлено щодо розвитку сучасної науки і техніки, академічної доброчесності, науково-технічної творчості, естетико-філософських проблем архітектури, а також розвою творчості у мистецтві та дизайні.

Організаційний комітет конференції не завжди поділяє думку учасників. За достовірність інформації відповідають автори поданих матеріалів. У збірнику максимально точно відображено орфографію та пунктуацію, запропонованого матеріалу.

Для науковців і викладачів, аспірантів і студентів, а також усіх небайдужих до розвитку науки, техніки, архітектури.

©КНУБА, 2023

©Чорноморденко І. В., 2023

Семенченко Ф. Г., Матвійчук А. В., Щодо ідентифікації українського суспільства.....	173
Пономаренко Т. О., Людина в системі суспільних трансформацій vs сталий розвиток: філософський аналіз.....	175
Кисіль А.В., Таран Г. П., Філософія етнокультури: сучасний контекст.....	179
Яркіна М. О., Сакральний символізм сучасних татуювань.....	182
Рижик М. Т., Вплив сучасних індійських письменників на релігійно-філософську систему індуїзму.....	186
Мараєва У. М., Небесник Ю. Ю., Ідентифікація людини у віртуальних іграх.....	188
Кочетов Л. Г., Мораль і право: осмислення взаємодії.....	192
Клуткова І., Man in the system of socio-cultural transformations.....	196
Чжао Х., Розвиток старіння населення Китаю.....	202
Спірідонов М.Ю., Вибори як важливий елемент філософії демократії ..	204
Сингаївська А.М., Трансформації суб'єкта навчання у дистанційній освіті в Україні: нотатки й перспективи дослідження.....	207
Козловець М. А., Сенс буття людини в умовах транзитивності сучасного світу.....	211
<i>Список авторів.....</i>	<i>215</i>

ІДЕНТИФІКАЦІЯ ЛЮДИНИ У ВІРТУАЛЬНИХ ІГРАХ

Уляна Марасва (м. Ужгород)

Юрій Небесник (м. Ужгород)

Глобальна переорієнтація сучасної культури, яка спрямована на масовізацію, посилює духовну кризу суспільства, пов'язану з відчуженням свідомості внаслідок нав'язування чужих цінностей, заміни традиційних культур зразками масової культури в масштабах всієї планети. Стимулювання масового споживчого попиту, розвиток індустрії формування іміджу та «покращення» фізичних якостей індивідів, трансформація індустрії дозвілля з використанням технічних прийомів передачі змісту у спрощеній формі, впливу різноманітних продуктів масової інформаційної культури на свідомість і поведінку людей – ось наслідки інтенсивного розвитку комп'ютерних технологій, а засоби масової комунікації створюють розгалужене інформаційне поле, в якому людина, завдяки розкодуванню смислів, формує свій життєвий простір. Отже, проблема людської ідентичності тут постає як зміна знаку ідентичності через омасовлення і колективізацію потреб і цінностей, які нівелюють людську суб'єктивність.

Сучасний комп'ютерний світ дає вихід людині за межі своєї буденності. Світ комп'ютерних технологій створює ілюзорний, віртуальний (штучний) світ, зі своїми перевагами і недоліками, по-новому розкриваючи зміст людської ідентичності.

Віртуальний світ, створений технічними засобами, має вплив на особистість через чуттєві форми сприйняття нею дійсності, імітуючи як вплив, так і реакції на цей вплив, формуючи правдоподібні ситуації, близькі до реальних; створює ефект присутності людини у світі. Тому, завдяки комп'ютерним технологіям, віртуальна комунікація забезпечує свободу людині від традиційних бар'єрів простору і часу, інтенсифікацію інтелектуальних ресурсів і дає свободу для самовираження. Отже, людина

нового типу, HomoVirtualis, «орієнтована на віртуальність, людину, для якої буття у віртуальному світі більш значуще, ніж реальне буття» [1, с.36]. Саме в кіберпросторі вона отримує нові умови для самоздійснення, ідентифікації та комунікації, не маючи ніяких перешкод; реалізуючи «феномени буття» (за Е. Фінком) у часі і просторі своєї власної соціальної ролі (темпорально-локативно). Отже, за визначенням М. Кузнецової, віртуальна реальність – це не місце механічного відображення «реальної реальності», а спосіб побудови альтернативних, можливих світів; нове середовище комунікацій і формування культурних практик. [1]

Гра – завжди форма, в якій людина реалізує себе як суб'єкт (індивід), приміряючи на себе певну роль, і як частина колективу (групи) – мережі, де всі учасники об'єднані певним смислом і складають єдине ціле заради спільної мети, обміну символами та інформацією. В житті гра є формою вільного самовиявлення людини, вона передбачає реальну відкритість світові можливого і розгортається як імпровізація, змагання чи вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, станів речей. Гра дає можливість людині споглядати себе, отримувати образ власного життя у його повноті ще за довго до того, як вона починає мислити і понятійно пізнавати істину свого існування. Ігрова рефлексія є образною, а у самій грі сутність стає явищем без усякого явного розмірковування. Отже, за визначенням Е. Фінка, гра – магічне творення видимості ігрового світу, зачарованість ігрової спільноти, ідентифікація глядачів з гравцями, самоспоглядання людського буття у грі як у «дзеркалі життя» і «звільнення» часу з огляду на зворотність усіх рішень у грі, ігрове полегшення буття і здатність гри охоплювати у собі всі інші основні феномени людського існування (життя, смерть, любов і сама гра). [3]

Відеогра може бути наслідком відчуження чи незадоволення від власного життя. Це – створення життєвих ситуацій у віртуальному світі, де кожному гравцю надається та чи інша роль, формується сюжет, розвиток якого повністю залежить від вчинків гравця. Це новий унікальний стиль

нарративного дизайну рольової гри (RPG), що включає філософію і сюжет гри, де діалоги мінімізовані, а персонажі можуть маніпулювати гравцем. Революцією у game-дизайні можна вважати творчість Гідетака Міязакі. В його розробках ігор велику частину інформації про світ гравець розкриває через опис предметів, які знаходить, подорожуючи у просторі гри. Гравець самостійно має скласти пазл із отриманої інформації і приймати ті чи інші рішення, від яких залежить фінал гри. Важливою складовою комп'ютерних ігор, попри все, є впевненість учасників гри у втіленні певного вищого блага і вищого порядку, що, зокрема, реалізується через боротьбу добра і зла, протиборства причинності і свободи волі. Таким чином, концепт-арт як форма візуального мистецтва, що несе у собі візуальне втілення нарративного дизайну, втілює *ідеї* комп'ютерної гри через 2D і 3D моделювання, яскраві образи, форму, колір і матеріал анімації. Тому відеогра передбачає залученість чуттєвих, емоційно-психічних і вольових характеристик людини, «створюючи як ілюзію просторовості, так і ілюзію суб'єктивної присутності в ньому» [2, с. 6]. Через відеогра людині можуть відкриватися інші сенси, що суттєво впливають на її ідентифікацію та соціалізацію.

Таким чином, людина в сучасному світі комп'ютерних технологій переживає свою буттєву трансформацію, конструюючи поряд із реальним світом, світ інших можливостей, обираючи для себе власний простір свободи, повний можливостей і змін. Віртуальна комунікація гри робить мовлення спрощеним для гравців, мінімізує вербальні та невербальні можливості, при цьому характеризується діадичним (двонаправленим) спілкуванням з великою кількістю учасників, забезпечуючи їм анонімність. Знеособлене життя у реальному світі замінюється вартісним (суб'єктивним) життям героя комп'ютерної гри, з власними цінностями і звичаями, що розгортаються у просторі віртуального світу.

1. Кузнецова М. О. Віртуальна реальність як універсальна платформа аранжування вторинного мультимодального дискурсу

сучасної англомовної маскультури. *ScienceandEducation a NewDimension. Philology*. 2017. V (40), Issue: 144.P.36-39.

2. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія : Теорія культури і філософія науки*. 2012. № 1029 (1), Вип. 47. С. 5-12.

3. Eugen Fink. *The Basic Phenomena of Human Existence [Grundphänomene des menschlichen Daseins]*. Freiburg/ Br.: Albert Verlag, 1979. 455 pp.

МОРАЛЬ І ПРАВО: ОСМИСЛЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ

Леонід Кочетов (м.Житомир)

Право і мораль як найважливіші елементи людської культури завжди виступають в органічному взаємозв'язку, взаємодії і протидії. Це об'єктивно обумовлено, позаяк генезис і реальне буття права і моралі визначаються єдиними сферами суспільних відносин, у яких розгортаються складні і часом суперечливі зв'язки окреслених соціальних регуляторів. Співвідношення моралі і права – предмет не тільки наукових дискусій. Подібно до того як у філософській думці не можна відповісти на питання, що таке право, не маючи уявлення про співвідношення цього поняття з поняттям мораль, так само і суспільна свідомість не може мати визначеної позиції з цього питання.

Проблема співвідношення права і моралі, взаємозв'язку правосвідомості та моральності особистості здавна хвилювала філософів і правознавців, соціологів і психологів, представників інших наук про людину і суспільство. На основі аналізу європейської культури можна простежити розв'язання проблеми співвідношення моралі і права у філософському дискурсі. Ще античні філософи, такі як