

Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317
 ISI (Dubai, UAE) = 1.582
 GIF (Australia) = 0.564
 JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
 ПИИИ (Russia) = 0.126
 ESJI (KZ) = 9.035
 SJIF (Morocco) = 7.184

ICV (Poland) = 6.630
 PIF (India) = 1.940
 IBI (India) = 4.260
 OAJI (USA) = 0.350

SOI: [1.1/TAS](#) DOI: [10.15863/TAS](#)

International Scientific Journal Theoretical & Applied Science

p-ISSN: 2308-4944 (print) e-ISSN: 2409-0085 (online)

Year: 2021 Issue: 08 Volume: 100

Published: 30.08.2021 <http://T-Science.org>

QR – Issue



QR – Article



Jamila Dzholmurzaevna Utegenova
 Nukus State Pedagogical Institute
 teacher
 ph.: 91 304 54 48
Jamila_utegenova@mail.ru

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL PROBLEMS OF VIRTUAL REALITY RESEARCH

Abstract: This article examines the emergence of "virtual reality" as a development from various countercultures, the computer industry, literature (fiction), military developments, space exploration, art and design. It is scientifically and philosophically justified that virtual reality is not only the development of information technologies, but also the result of social necessity, a countercultural phenomenon that goes beyond modernity and computer technologies, allowing a person to diversify everyday life in accordance with their desires. The term "virtuality" is also used in computer technologies (virtual memory), as well as in other fields: quantum physics (virtual particles), management theory (virtual office, virtual management), psychology (virtual skills, virtual situations, etc.). Theoretically, the essence is substantiated, which, by the virtual world, a person means not only a computer simulation, but also, according to the logic of objective reality, changes in the social structure (utopia, dystopia), moral and ethical values (love, affection), personality traits (sleep, dreams) in an imaginary ephemeral world built on integration.

Key words: virtual reality, computer, computer industry, modern concept, virtuality, virtual office, virtual management, virtual skills, virtual situations.

Language: Russian

Citation: Utegenova, J. D. (2021). Theoretical and methodological problems of virtual reality research. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 08 (100), 381-384.

Soi: <http://s-o-i.org/1.1/TAS-08-100-71> **Doi:**  <https://dx.doi.org/10.15863/TAS.2021.08.100.71>
Scopus ASCC: 1211.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация: В данной статье исследуется возникновение "виртуальной реальности" как развитие из различных контркультур, компьютерной индустрии, литературе (фантастике), военных разработках, освоения космоса, искусстве и дизайне. Научно-философски обосновано, что виртуальная реальность – это не только развитие информационных технологий, но и результат социальной необходимости, контркультурный феномен, который выходит за рамки современности и компьютерных технологий, позволяя человеку разнообразить повседневную жизнь в соответствии со своими желаниями. Термин «виртуальность» также используется в компьютерных технологиях (виртуальная память), а также в других областях: квантовой физике (виртуальные частицы), теории управления (виртуальный офис, виртуальное управление), психологии (виртуальные навыки, виртуальные ситуации и т. д.). Теоретически обосновывается суть, который, под виртуальным миром человек подразумевает не только компьютерную симуляцию, но и, согласно логике объективной реальности, изменения социальной структуры (утопия, антиутопия), моральных и этических ценностей (любовь, привязанность), черты характера личности (сон, мечты) воображаемым эфемерном мире, построенном на интеграции.

Impact Factor:

| | | |
|--------------------------|------------------------|----------------------|
| ISRA (India) = 6.317 | SIS (USA) = 0.912 | ICV (Poland) = 6.630 |
| ISI (Dubai, UAE) = 1.582 | ПИИЦ (Russia) = 0.126 | PIF (India) = 1.940 |
| GIF (Australia) = 0.564 | ESJI (KZ) = 9.035 | IBI (India) = 4.260 |
| JIF = 1.500 | SJIF (Morocco) = 7.184 | OAJI (USA) = 0.350 |

Ключевые слова: виртуальная реальность, компьютер, компьютерная индустрия, современная концепция, виртуальность, виртуальный офис, виртуальное управление, виртуальные навыки, виртуальные ситуации.

Введение

Философию виртуальной реальности изначально выдвигали не профессиональные философы, а компьютерные инженеры, общественные деятели, писатели и журналисты. Первые представления о виртуальной реальности сформировались в разных дискуссионных курсах. Современная концепция и практика виртуальной реальности возникла и развивалась в различных контркультурах, компьютерной индустрии, литературе (фантастике), военных разработках, космических исследованиях, искусстве и дизайне среди относительно молодых исследователях.

Мы понимаем, что виртуальная реальность - это не только развитие информационных технологий, но и результат социальной необходимости, контркультурный феномен, который выходит за рамки современности и компьютерных технологий, позволяя человеку разнообразить повседневную жизнь в соответствии со своими желаниями. Важной особенностью этой реальности является интерактивность, непрерывное прямое взаимодействие потребителя с информацией и компьютером. В результате он проявляется как форма массового творчества (VR), результаты которого более реалистичны, чем воображаемые, что является своего рода, казалось бы, жизненно важной игрой, в которой может участвовать любой человек.

Однако, в отличие от реального творчества, виртуальный продукт не является результатом собственных творческих усилий каждого человека, к сожалению, он ограничен компьютерными программами и стандартными требованиями, выбором одного из предложенных вариантов и погружением в запрограммированное событие.

Такая воображаемая жизнь, свободная от физических и интеллектуальных нагрузок, временных и выходящих за рамки ментальных границ, полностью соответствует потребительской ориентации современной массовой культуры и может даже трансформировать человека, занимающегося творческой деятельностью, иногда киберпространство - человека.

Термин «виртуальность» также используется в компьютерных технологиях (виртуальная память), а также в других областях: квантовой физике (виртуальные частицы), теории управления (виртуальный офис, виртуальное управление), психологии (виртуальные навыки, виртуальные ситуации и т.д.). Проблема виртуальной реальности возникла в рамках постно

классической философии 1980-х и 1990-х годов, первоначально как проблема изучения природы многогранной полионной реальности. В философии, особенно в научных исследованиях XX-XXI веков, проблема виртуальной реальности изучается как серьезное контр культурное явление информационного общества, исследуются его новые аспекты. Понятие «виртуальный» можно рассматривать как эквивалент слова «художественный» в модернистском понимании.

Сегодня понимание виртуальной реальности неразрывно связано с компьютерами и информационными технологиями, в то время как более широкое понимание виртуальной реальности может отличаться из-за возможностей информационных технологий. Под виртуальным миром человек подразумевает не только компьютерную симуляцию, но и, согласно логике объективной реальности, изменения социальной структуры (утопия, антиутопия), моральных и этических ценностей (любовь, привязанность), черт личности (мечты, мечты). Нужно разобраться в воображаемом, эфемерном мире, построенном на интеграции. Виртуальная реальность параллельна существующей реальности и представляет собой способность изменять то, что не находится под реальным, объективным влиянием человека, в соответствии с его онтологическим существованием в результате событий реального мира и человеческого творчества. В философской модели человек может признать существование обеих реальностей ограниченным образом, как и в дуализме; он также может распознавать одно и принимать другое как реальность, которая возникает в его основе.

Профессор Н.Шермухамедова в своей книге «Философия и методология науки» высказала следующее мнение о виртуальности; «Размышляя о феномене виртуальной реальности, мы хотели бы прежде всего подчеркнуть, что виртуальность должна быть связана со стремлением к определенной цели».

В результате появления новых тенденций в культуре за последние полвека исследование проблемы виртуальной реальности стало актуальным. Они условно обращаются к роли форм реальности, данной в человеческой деятельности в науке, искусстве, техническом дизайне, новых способах общения и взаимодействия с людьми, социальной инженерии, политических технологиях, растущих СМИ (СМИ), особенно телевидении с глобальной аудиторией. дифференциация и умножение в обнаружении своеобразны.

Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317
ISI (Dubai, UAE) = 1.582
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
РИИЦ (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 9.035
SJIF (Morocco) = 7.184

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

В области науки мы сталкиваемся с феноменом оправдания и легитимации труда как естественного закона естественной и общественной жизни. Здесь стало важным создать новую науку о развитии, защищающую возможность синергетики, то есть образования сложных систем самоорганизации. Возможность новообразования в эволюции систем, вариативность траекторий развития, идея бифуркации или случайного отбора потребовали повторного анализа представления о специфике мира, в котором мы живем. Вот почему виртуальная реальность заключается в понимании возможностей наличия нескольких вариантов миров или, по крайней мере, различных сценариев, реализации образов реальности, которые отличаются от мира, данного нам.

В сегодняшнем производстве, направленном на увеличение потребностей цивилизации (общества потребления), мы столкнулись с феноменом «умножения вещей» (М. Фуко). Разнообразие вещей, производимых и потребляемых современным человеком, давно вышло за рамки элементарной необходимости. Искусственный цивилизованный мир все больше отдаляет нас от привычного мира, от знакомой реальности. Потому что сегодня человек научился формировать искусственную среду обитания на основе последних достижений науки и техники. Он создал топографическое объемное телевидение, научился создавать ароматы, создавать виртуальный свет и музыку, выращивать любой ландшафт.

Не выходя из дома, человек мог имитировать любой мир, как природную реальность, так и мир фантазий. С философской точки зрения «виртуальный» понимается как «активный субъект с личной волей». Предлагаемый подход согласуется с постмодернистской концепцией творения, которая гласит, что «феномен творения - это, в конечном счете, не возникновение чего-то и феномена, которого не было раньше, а тот факт, что что-то, что не имело имени и формы, раньше имеет собственное имя и форму».

В понимании произведения искусства произошел поворот от произведения к тексту, что открывает новые возможности познания мира искусства как для автора, так и для потребителя (читателя, зрителя). Основная идея этого поворота (удачно реализованная постмодернизмом)

заключается в том, что в художественном тексте всегда можно найти полифонию литературных источников, героев, ситуаций. В этом процессе множественность виртуальных образов становится законом художественного творчества и восприятия произведения. «Смерть автора» (точка зрения автора на деконструкцию текста, в потоке открытых цитат, в плюрализме интерпретаций), лозунги «избегания реальности» становятся все более модными. Вера в возможность чего угодно (даже абсурда) вытесняет классическое отношение к уникальности «художественной правды». Мир виртуальной реальности вытесняет идею предопределения единой истины не только в культуре, но и в художественной литературе. По этой причине подход, основанный на признании реальности полиантрической, был разработан Центром виртуалистики Института человека РАН и положил начало «виртуалистике».

Лингвистический сдвиг в философии происходит с осознанием того, что мир дан человеку через язык. Идею о том, что значение любого слова нельзя жестко привязать ни к чему (чему-то), впервые высказал Л.Витгенштейн, представитель философской науки. Основоположник аналитической философии интерпретирует значение высказывания как «ситуацию» в возможном мире. Сначала он выдвигает сверхъестественную идею о том, что вселенная состоит не из вещей, а из фактов, имеющих некоторые возможные «обстоятельства». По его представлениям, мировоззрение определяется языком.

В заключении мы понимаем, что виртуальная реальность компьютера - это не только развитие информационных технологий, но и результат социальной необходимости, контркультурный феномен, который выходит за рамки современности и компьютерных технологий, позволяя человеку разнообразить повседневную жизнь. Важной особенностью этой реальности является интерактивность, непрерывное прямое взаимодействие потребителя с информацией и компьютером. В результате он проявляется как форма массового создания виртуальной реальности, результаты которой более реальны, чем результаты воображения, что является своего рода якобы жизненно важной игрой, в которой может участвовать любой человек.

References:

1. Nikitaev, V.V. (2004). *Prostranstvo i vremja WWW. Vlijanie Interneta na soznanie i strukturu*

znaniya. (pp.73-93). Moskva: Institut filosofii RAN.

Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317
ISI (Dubai, UAE) = 1.582
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
PIHII (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 9.035
SJIF (Morocco) = 7.184

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

2. Vlasov, V.G., & Lukina, N.Jy. (2005). *Avangardizm. Modernizm. Postmodernizm. Terminologicheskij slovar`.* (p.67). SPb.: Azbuka-klassika.
3. Nosov, N.A. (1998). *Virtual`nye real`nosti.* (pp.91-92). Moscow.
4. Shermuhamedova, N. (2006). *Filosofija i metodologija predmeta.* (pp.200-204). Tashkent: Informacionnaja tehnologija.
5. Silin, A.A. (1999). Tvorenie novogo kak perehod ot vozmoznogo k dejstvitel`nomu. *Filosofskie nauki*, № 3-4, pp. 82-89.
6. Nosov, N.A. (1994). *Psihologicheskie virtual`nye real`nosti.* Moscow.
7. Bolotova, U.V. (2007). *Kriticheskoe myshlenie v zhizni sovremennogo obshhestva:* dissertacija. kandidata filosofskih nauk. (p.149). Pjatigorsk.
8. Velichenko, A.E. (2005). *Rekonstrukcija uchenija Shri Aurobindo ob jevolucii mira i cheloveka: Na osnove kategorial`nogo analiza:* dissertacija. doktora filosofskih nauk. (p.354). Sankt-Peterburg.
9. Ivanova, L.A. (2010). *Vozniknovenie rimskoj filosofii i kruzhok Scipiona:* dissertacija. kandidata filosofskih nauk. (p.162). Moskva.