

технології часто залишаються поза увагою освітян, хоча зараз така вимога набуває усе більшого значення: викладач вищої школи має не тільки глибоко знати свій предмет, але й уміти цікаво, доступно й сучасно подати його студентам.

Звичайно, традиційні методи навчання мають свої численні *переваги*, серед яких можемо назвати такі:

- перевірена науковість;
- чіткість і злагодженість педагогічного процесу;
- вплив особистості викладача;
- економні витрати ресурсів за умови масового навчання;
- структурована подача матеріалу;
- орієнтація на розвиток пам'яті;
- доступність.

Однак, безперечно, маємо відзначити й *недоліки*:

- викладач і студент діють за моделлю «суб'єкт-об'єкт»;
- формується шаблонне мислення;
- пригнічується ініціатива;
- підхід виявляється однаковим до всіх студентів;
- відсутня орієнтація на розвиток творчості.

Новітні технології є більш складними організаційно, однак у процесі пізнання беруть участь практично всі студенти, і кожен робить свій індивідуальний внесок. Таким чином, успішне завершення дії можливе тільки за умови злагодженої командної роботи, ролі в якій найчастіше розподіляють також самі студенти. Це розвиває не тільки пізнавальні компетенції, але й навички підтримки, взаємодії, взаємодопомоги, соціалізації, відстоювання власної думки, критичного мислення. Реалізація моделі «суб'єкт-суб'єкт» забезпечує мотивацію, активність у навчанні і, нарешті, ефективність. Також безперечною перевагою таких методів є те, що студент не має змоги ухилитися від виконання завдань, навпаки, вчиться швидко й ефективно вирішувати поставлені задачі максимально ефективним шляхом, усвідомлює, яка роль у колективі йому найбільше підходить.

В. О. Лебедєв

ВІРТУАЛЬНІСТЬ ТА ПРОБЛЕМА ЕКЗИСТУВАННЯ В СУЧАСНОМУ СВІТІ

Ігрові практики неодноразово потрапляли в поле зору філософів і культурологів. У сучасній масовій культурі вони теж займають чільне місце. Комп'ютеризація всіх сфер суспільної діяльності і повсякденного життя людини – найвражаючий феномен останньої чверті ХХ ст. Віртуалізація все частіше вторгається в людське життя. Розвитку віртуальності сприятиме і те, що вона, по суті, є єдино можливим

напрямок подальшого розширення людства, свого роду останнім фронтиром. Дослідження космосу застопорилися, і очікувати в них значного прогресу найближчим часом не доводиться. Територія Землі досліджена в значній мірі, і можливості експансії в цьому напрямку також зведені до нуля. Фактично людство зараз вариться "у власному соку", наслідком чого і є постмодерністська ситуація втрати сенсу. Тому створення штучної реальності, що володіє практично безмежними можливостями з моделювання різних середовищ і ситуацій, і здатної наділити аналогічними можливостями користувача, являє сприятливу можливість для саморозвитку, самовираження, докладання зусиль і творчої енергії. Тому рекламний слоган Sony Playstation "приземлився на власному Місяці" набуває нового звучання, про який, ймовірно, і не здогадувалися його творці. Темою цієї доповіді є розгляд зв'язку між віртуальною реальністю і концептом екзистенції М. Хайдеггера.

Згідно з Хайдеггером, основна ідея екзистенціалізму звучить так: «Субстанція людини є її екзистенція ... Людина є в тій мірі людина, в якій вона екзистує». Екзистенція як термін, взятий у К'єркегора Хайдеггером, розуміється як вихід за межі себе. Людина – єдина істота, яка усвідомлює свою скінченність, єдине суще, яке ставить питання про власне буття, про свої межі, заглядає за край буття.

Очевидно, що відеоігри і дають середньостатистичному користувачеві можливість зазирнути за край власного буття, стати кимось іншим. У них гравець може приміряти на себе роль гонщика «Формули-1», ніндзя або істоти протилежної статі і раси (причому, зовсім не обов'язково людських). Останнім часом з'являються так звані «дивні» гри, на кшталт симулятора клерка, просявляються візи в паспортах. Такі ігри цікаві і корисні тим, що вони розширюють межі людського досвіду, змушуючи гравця відчувати себе людиною іншої професії, що ще раз підтверджує справедливість твердження, сказаного вище. Можна стверджувати, що саме відеоігри зараз дають користувачеві можливість екзистувати, заповнювати той брак досвіду, який виникає в умовах сучасного мегаполісу. В кінцевому підсумку, оскільки питання екзистенції повинне виводитися на чистоту завжди тільки через саме екзистування, це допомагає гравцеві зрозуміти, ким є він сам.

У цієї проблеми є й інший бік: користувач може «заблукати» у віртуальному павутинні і повністю втратити власне Я. Але цей момент потребує особливого розгляду і може стати темою наступних досліджень.