

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ
ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА

ІННОВАЦІЇ В СУДНОБУДУВАННІ ТА ОКЕАНОТЕХНІЦІ

XI Міжнародна науково-технічна конференція

МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ ЧАСТИНА II

24 – 25 вересня 2020 р.

*Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
просп. Героїв України, 9*

Миколаїв • НУК • 2020

УДК 001.895:629.5
І 66

ОРГАНІЗАТОРИ

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ
ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА
МИКОЛАЇВСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ МИКОЛАЇВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМПАНІЯ «АМІКО ГРУПП»
ПІВДЕННИЙ НАУКОВИЙ ЦЕНТР НАН УКРАЇНИ І МОН УКРАЇНИ
МОРСЬКЕ ІНЖЕНЕРНЕ БЮРО
АТ «ЗАВОД «ЕКВАТОР»
ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ДЕРЖАВНОЇ СЛУЖБИ З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ УКРАЇНИ
У МИКОЛАЇВСЬКІЙ ОБЛАСТІ
АСОЦІАЦІЯ ВЕТЕРАНІВ ВІЙСЬКОВО-МОРСЬКИХ СИЛ УКРАЇНИ
ДП «ДОСЛІДНО-ПРОЕКТНИЙ ЦЕНТР КОРАБЛЕБУДУВАННЯ»
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ»
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ МОРСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БАТУМСЬКИЙ НАВЧАЛЬНО-НАВІГАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ГРУЗІЯ)
ХАРБІНСЬКИЙ ІНЖЕНЕРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (КИТАЙ)
УНІВЕРСИТЕТ НАУКИ І ТЕХНОЛОГІЙ ЦЗЯНСУ (КИТАЙ)
ШАНЬДУНСЬКИЙ НАУКОВО-ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (КИТАЙ)
ГДАНЬСЬКИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)
ЗАХІДНО-ПОМЕРАНСЬКИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)
КОШАЛІНСЬКИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)

**Матеріали публікуються за оригіналами, наданими авторами.
Претензії до організаторів не приймаються.**

Відповідальний за випуск:
Блінцов Володимир Степанович

І 66 **Інновації** в судобудуванні та океанотехніці : Матеріали XI Міжнародної науково-технічної конференції, в 2 ч. — Ч. 2. — Миколаїв : НУК, 2020. — 414 с.

У збірнику наведенні матеріали XI Міжнародної науково-технічної конференції «Інновації в судобудуванні та океанотехніці». Збірник становить інтерес для наукових працівників, викладачів, інженерів та студентів.

УДК 001.895:629.5

ISBN:978-966-321-XXX-X

© Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова, 2020

- [5] Соболев О. (2008) Становлення медіально-мережевої парадигми. *Філософська думка*, №5, 3 с.
- [6] Лисак І.В., Максимов А.В. (2015). Індивідуальність в інформаційному суспільстві: Проблеми і перспективи дослідження. *Сучасні проблеми науки і освіти*. №3.
- [7] Гончаров В.Н., Єрохин А.М., Колосова О.Ю., Лаврушина Е.Г., Леонова Н.А., Тютюнников Н.Н. (2014) *Информационное общество: Проблемы становления и закономерности развития: Монография*. Новосибирск: Центр развития научного сотрудничества.
- [8] Кастельс М., (1999) Становление общества сетевых структур. Иноземцев В.Л. (Ред.), *Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология*. (с.494-505). Москва: Мысль.

Pasiuk, B., Patlaichuk O., Stupak O.

DEVELOPMENT OF INFORMATION AND FORMATION OF THE INFORMATION SOCIETY

Text of the annotation. The work is aimed at studying the definition of the founders and postmodernists of the philosophy of the definition of "information" and "information society", describes the problems of formation and patterns of development. Problems of modern society and their consequences are also considered in this article.

Keywords: information, information society, challenges

УДК 167.7

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ. ДІЮЧА ЗАГРОЗА ЧИ ПЕРСПЕКТИВА?

Стаканов Д.К., аспірант кафедри екологічної та техногенної безпеки, Патлайчук О.В., к.ф.н., доц. каф. філософії та культурології, Ступак О.П., ст.викл.каф. філософії та культурології
Національний університет кораблебудування імені адмірала. Макарова
Україна, Миколаїв
onspeed13.new@gmail.com, 0000-0002-1448-3360, olga.stupak@nuos.edu.ua

Анотація. Проаналізовано поняття "віртуальної реальності" та його становлення і розвиток на шляху розвитку людства. Розглянуто філософські проблеми взаємодії віртуальної реальності із людиною. Визначено ряд проблем, що походять із віртуалізації суспільства та способів дослідження віртуальної реальності. Окреслено можливі перспективи і загрози пов'язані з розповсюдженням впливу віртуальної реальності.

Ключові слова: (віртуальна реальність, віртуалізація суспільства, соціальне маніпулювання, інтернет залежність.

На сучасному етапі розвитку людства поняття віртуальності набуває більш широкого значення. "Ми можемо почути про віртуальну реальність і віртуальну психологію, таку ж філософію та літературу, віртуальну політику та бізнес, віртуальні вибори, смерті і похорони, зображення і образи, про віртуальних частки і віртуальні війни і навіть про складні матерії як Вища Віртуальна магія, яка застосовується, як свідчать деякі газетні оголошення нині практикуючими магами" [10, с.7]. Причиною цього є шлях розвитку людства, завдяки якому розвивається інформаційний простір. Вплив технологій на суспільство додає все більше віртуального характеру у стосунки між людьми. На сьогоднішній день розвиток віртуальної реальності відбувається у двох основних взаємопов'язаних напрямках: збільшення впливу віртуальності на світ реальний і віртуалізація самої реальності, які проявляються у набутті віртуального статусу всіма сферами світу людини й соціокультурної реальності. Віртуальна реальність набуває рис «інформаційного двійника» реальності об'єктивної. Під впливом віртуального спілкування змінюється свідомість особистості, формується новий мережевий образ мислення й існування. Ці зміни суттєво впливають не тільки на окрему особистість, а й на суспільство в цілому. А тому дуже важливо вивчати особливості впливу віртуальної реальності, адже саме від цього усебічно залежить буде вона значною проблемою на шляху людства, або можливо з її допомогою ми отримаємо перспективи для покращення нашого життя.

Наприкінці ХХ сторіччя із розповсюдженням мережі та комп'ютерів, віртуальність набула нових імпульсів. Словосполучення "віртуальна реальність" було введено наприкінці 70-х років ХХ сторіччя Дж. Ланье для визначення трьохвимірних моделей реальності. Проте, спроби осмислення віртуальності були і задовго до нього.

Універсальний трикомпонентний механізм віртуальної реальності - зустрічається в працях Платона, що представлений в наступній формі: реальність повсякденної навколишньої дійсності - не звичайна, а об'єктивно

віртуальна (хоча саме слово віртуальність - ще не було винайдено, але суть поглядів Платона - говорить саме про це), За Платоном наш світ = світ речей, як копій ідей, тобто наша повсякденна дійсність, що є реальністю об'єктивною віртуальною [11].

У роботах Аристотеля зустрічається ідея віртуального, вона розкрита через використання понять "dynamis", "energeia", "entelecheia". "Dynamis" – початок руху або зміни речі, що знаходиться в іншому або в ній самій, оскільки вона інше [1, с. 111]. "Energeia", що пов'язується з "entelecheia", перейшло і на інше більше всього від рухів: адже за діяльність найчастіше беруть рух [1, с. 197]. "Entelecheia" – дійсність, здійсненість.

Саме поняття "віртуальної реальності" з'явилося задовго до винаходу комп'ютера, воно формувалося впродовж багатьох століть. Термін "віртуальний", що походить від латинського слова *virtus* (потенційний, можливий, енергія, уявний) у контексті бойової сили та доблесті розглядався вже у роботах Цицерона, Сенеки, Августина Блаженного, Г. Сен-Вікторського, Д. Бонавентура та М. Монтеня [6, с. 87]. У роботі Цицерона "Про природу богів" [7] віртуальна реальність виступала у значенні "чеснота". Вже в висхідному трактуванні акцент робиться на певні зміни в психіці людини з огляду на зіткнення її з чимось незвичайним, екстраординарним. Тобто, долучитися до віртуальності - означає вийти за межі буденності, змінити свою свідомість, миттєво актуалізувати, виплеснути свої латентні можливості, поглянути на світ інакше [5, с. 7].

Фома Аквінський використовує поняття *virtualis* у формулі «одне віртуально міститься в іншому», і, можливо, реально виходить за межі іншого [6, с. 88]. А. Бергсон у своїй праці «Матерія и пам'ять» поєднує із схоластичним визначенням традиції французької мови, у результаті чого з'являється критерій тілесності, який покладений в основу різниці актуального і віртуального.

З методологічної точки зору існує два основних напрямки опису віртуальної реальності, що доповнюють один одного: одні вчені досліджують сутність віртуальної реальності через виявлення її властивостей і характерних ознак, інші йдуть шляхом класифікації варіантів цього феномена.

У широкому сенсі віртуальна реальність трактується як будь-яка створювана реальність, відмінна від об'єктивної. У більш вузькому «технічному» трактуванні віртуальна реальність пояснюється в контексті інформаційних і комп'ютерних технологій і зв'язується з поняттям «кібернетичний простір». Також існує лінія розгляду, в якій віртуальна реальність зв'язується зі зміною стану свідомості (фантазія, сон, вигадка, міф, наркотичне чи алкогольне сп'яніння та інше).

Розповсюдження віртуальної реальності обумовлено не тільки практичними потребами: у сфері освіти, комунікації, методології вирішення нових задач і іншими, а і новими можливостями, що відкриваються у сфері культури і дозвілля. Віртуальні реальності створюють нові світи і переживання, стають актуальними ідеї мандрівок, але вже у інших реальностях – віртуальних.

Інтернет породжує величезну кількість можливостей для реалізації ідентичності людини та розширення можливостей шляхів творчої активності. Перебування у віртуальному просторі дає перспективи для ігор з ідентифікацією, дозволяючи формувати власну віртуальну особистість або ж запозичувати її у формі різних аватарів.

З одного боку віртуальна реальність має відношення до політичної та економічної підсистем суспільства, у цьому контексті варто розглядати такі явища, як електронний уряд та електронна комерція [12]. Стрімке зростання електронних засобів для керування державою, та фінансових операцій створює умови для віртуалізації всіх сфер.

З іншого боку віртуальна реальність має значний вплив і на соціальну сферу, навіть формує і змінює її. Віртуальна реальність має потужний зворотній зв'язок, тобто інтерактивність, що є однією з її найголовніших властивостей [4, с. 210]. Людина яка отримує інформацію перетворюється і на її співтворця. Цим реалізуються постструктуралістські постулати – про «смерть автора» як фіксовану і догматичну фігуру в тексті, про рівноправність інтерпретації та оригіналу. Відбувається ліквідація культурних ієрархій, а естетичні об'єкти втрачають цілісність, стають відкритими для втручання та тлумачення. Знімаються традиційні просторові й часові орієнтири: будь-який візуально-звуковий образ, будь-яка інформація переноситься миттєво, в будь-яку точку мережі.

Зрозуміло, що віртуальний простір, з одного боку, допомагає людині пристосовуватися до нових умов у роботі, освіті, формує навик взаємодії з новітніми технологіями. Але водночас перебування у віртуальному просторі часто викликане певними проблемами в реальному житті і виконує компенсаторну функцію. Пов'язано це з тим, що людина часто не в змозі реалізувати різні аспекти "Я" [9, с. 36]. Зрештою, одним з негативних наслідків є залежність від Інтернету. Інтернет-залежність породжує ненаситність – прагнення постійно накопичувати віртуальний ресурс. Юзер втрачає відчуття міри, він безпрецедентно, з неприродною жадібністю накопичує віртуальні речі, вбачаючи у них певні віртуальні цінності [2, с. 177].

Також однією з небезпек інтернет-середовища є загроза контролю над особистістю, яка в крайніх формах може перерости в електронний тоталітаризм. Віртуальні реальності втягують людину у нові форми існування, і в певній мірі можуть формувати його. Також вони можуть створити і нові форми соціального контролю. Неможливо заперечити, що за бажанням віртуальні імітаційні реальності можна використати в цілях маніпуляції свідомістю віртуального користувача.

Віртуальна реальність не є екзотичною іграшкою для створення нових світів. Це серйозний феномен, який може вплинути на основи існуючих філософських концепцій. "Так, політик може представити віртуальному свідку потрібного кандидата в президенти, психолог з антигуманістичними орієнтаціями занурювати користувача у стан, фруструючий його психіку, езотерики можуть представити своїм adeptам справжній світ..." [8, с. 60].

Соціально-філософські теорії в ситуації сучасної мультипарадигмальності не так «відображають» соціальну дійсність, скільки її конструюють, оскільки людина завжди «апріорно» виходить з категорій власного розуміння дійсності і саме в межах цього розуміння здійснюється тлумачення реального світу. У вивченні багатовимірної реальності одним з провідних є принцип додатковості, згідно з яким існує зв'язок між альтернативними описами одного і того ж складного об'єкта, яким і є суспільство. Кожне з визначень не охоплює всієї повноти сутнісних характеристик об'єкта як цілого, але доповнює інші, що дозволяє об'єднати альтернативні теоретичні моделі для охоплення всієї багатовимірної реальності. Постнекласичної парадигма орієнтована на ідею Альфреда Норта Уайтхеда: все, що може бути, є буття; все, що здійснилося, є дійсність; реальністю є погляд на дійсність [3].

Пізнання принципово базується на поліваріантності інтерпретації дійсності, що унеможливорює її монологічне бачення. Кожен з підходів, які претендують на єдино правильне бачення соціальної дійсності, виступаючи єдиною альтернативою всім іншим підходам, що є деякою віртуальністю, тобто одним з можливих способів пояснення соціального світу.

Отже, наразі віртуальна реальність має багато тлумачень, що формувалися впродовж історії, але стрімкий розвиток і зростаюча увага з'явилися вже з формуванням інформаційного суспільства та розвитком комунікаційних технологій. З одного боку віртуальна реальність виступає як перспектива та можливість. Загрозою може бути і те, що віртуальна реальність хоча і має велику кількість тлумачень, думок та пояснень, але вона не є вивченою повністю, особливо в аспекті її впливу на людину та соціум. А так як кожна нова віртуальна реальність може бути більш складною або повністю новою, та при цьому впливати на деякі фундаментальні основи нашого світогляду це може створити реальні загрози для людського буття. Це також створює проблеми під час її вивчення, а саме суб'єкт-об'єктна гносеологічна проблема. Як людина створює та змінює віртуальну реальність, так і віртуальна реальність може впливати на людину під час дослідження. Через це важко говорити про істинність отриманих результатів. А тому розглядати віртуальну реальність як перспективу ми можемо лише за умови створення методів її вивчення, що будуть враховувати її проблематику і взаємозв'язки із людиною.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

- [1] Асмус, В.Ф. (Ред.). (1975). *Аристотель. Метафизика* (Т. 1-4). Москва: Мысль.
- [2] Барановська, У.С. (2014). Плюралізм виявів віртуалізації життя сучасної людини. *Серія «Філософія»*, 30, 173-181.
- [3] Бачинин, В.А. (2002). *История западной социологии: учебник*. Санкт-Петербург: Лань.
- [4] Власенко, Ф.П. (2014). Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник ЗДІА*, 56, 208-217.
- [5] Кирик, Т.А. (2007). *Виртуальная реальность и её онтологические прототипы*. Курган: Курганский государственный университет.
- [6] Кликушина, Н.Ю. (2009). Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки. *Эпистемология & Философия науки*, 4, 86-103.
- [7] Майоров, Г.Г. (Ред.). (1985). *Марк Туллий Цицерон. О природе богов*. Москва: Наука.
- [8] Носов, Н.А. (1997). *Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы*. Москва: Российская академия наук.
- [9] Онищук, О.В. (2014). Сучасна людина у просторі віртуальної реальності: особливості соціокультурної трансформації. *Вісник Національного університету "Львівська політехніка"*, 780, 34-39.
- [10] Таратута, Е.Е. (2007). *Философия виртуальной реальности*. Санкт-Петербург: Апории.
- [11] Федосеев, П.Н., Соколов, В.В., Жучков, В.А., Володин, А.И., Гайдено, П.П., Гулыга, А.В., Керимов, Д.А. Киссель, М.А., Лапин, Н.И., Литвинова, Л.В., Майоров, Г.А., Нарский, И.С., Ойзерман, Т.И., Пустарнаков, В.Ф.,

Степанянц, М.Т., Субботин, А.Л., Чертихин, В.Е. (Ред.). (1990). *Платон. Собрание сочинений в 4-х томах.* (Т. 1-4). Москва: Мысль

[3] Чайка, І.Ю., (2010). Віртуальна реальність та віртуалізація реальності. *Схід*, 3, 101-104.

Stakanov D., Patlaichuk O., Stupak O.

VIRTUAL REALITY. CURRENT THREAT OR PROSPECT?

Text of the annotation. *The concept of "virtual reality" and its formation on the path of human development is analyzed. Philosophical problems of interaction of virtual reality with the person are considered. A number of problems arising from the virtualization of society and methods of its study have been identified. Possible prospects and threats related to the spread of the influence of virtual reality are identified.*

Keywords: *virtual reality, virtualization of society, social manipulation, internet dependence.*

УДК 378

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ АНДРОГОГІЧНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

Тубальцева Н.П., к.е.н., доцент,

natalia.tubaltseva@nuos.edu.ua

ORCID ORG: 0000-0003-0065-8577

Тубальцев А.М., доцент

anatoliy.tudaltsev@nuos.edu.ua

ORCID ORG 0000-0002-5453-8388

Національний університет кораблебудування ім. адмірала Макарова

Україна, м. Миколаїв

Анотація. *Робота присвячена розвитку андрогогічної освіти в Україні. Приведено функції, які виконує освіта дорослих на сучасному етапі розвитку. Виявлені загальні та національні особливості, які впливають на функціонування андрагогіки в умовах невизначеності. Показано ключові принципи, на основі яких планується розвивати освіту дорослих в європейських країнах.*

Ключові слова: *андрагогіка, освіта дорослих, особливості.*

Вступ. Ринковий напрям розвитку української економіки приводить до зміни галузевої структури господарства, в результаті чого зникають одні професії і з'являються інші, що викликає необхідність додаткового перенавчання дорослих. Внаслідок існуючого в Україні безробіття не тільки кваліфіковані робітники сьогодні втрачають роботу за економічних обставин, а й молодь з вищою освітою лишається безробітною [1, с.5]. Старіння українського працездатного населення потребує соціальної адаптації до швидких змін в навколишньому інформаційному соціумі через різноманітні методики освіти дорослих. Існує необхідність прослідити особливості розвитку освіти дорослих у взаємозв'язку з формуванням ринкових відносин та розвитком продуктивних сил українського суспільства.

Мета статті. Дослідження особливостей розвитку андрогогічної освіти в Україні в сучасних умовах.

Основна частина. Посилена увага до додаткової освіти дорослих зв'язана з розвитком машинного виробництва у XIX столітті, але гіпотезу про безперервне навчання «всіх всьому» вперше запропонував чеський мислитель і педагог Я.А. Коменський (1592-1670pp.). Освіта дорослих в XIX столітті виконувала професійні (готувала селян до професійної діяльності на великих промислових підприємствах) та компенсаторні функції (використовувалися для зняття напруги між вищими верствами суспільства і величезною масою неосвіченого населення). Форми організації освіти були найрізноманітнішими: союзи робітників, робочі гуртки, вечірні та тижневі школи, загальнодоступні університетські курси, товариства освіти робітників.

Бурхливий розвиток нових галузей у другій половині XX ст. (органічна хімія, атомна енергетика, автомобілебудування, освоєння космосу), виявив, що існуюча професійна освіта працівників при всій своїй цінності не задовольняла потребам виробництва. Чітко позначився зростаючий розрив між кваліфікацією працівників і потребами ринку. Дослідження еволюції освіти дорослих в Європі С.Г. Вершловського, І.А. Колесникова та інших вчених показали, що вона в цей період мала переважно професійну спрямованість і обмежувалася рамками формальних освітніх інститутів. Для покращення такого становища в освіті дорослих спостерігається зміна спрямованості на подолання відосбленості галузей знань, забезпечення системності і