вколо нього тривають не одне десятиліття, тому вирішувати, чи потрібно вводити це покарання чи ні, – право кожного громадянина України.

1. Козлов П. П., Нікітін Ю. В., Стрелков Л. О. Режим виконання кримінальних покарань: монографія. Київ, 2008. С. 213–216.

2. Степанова В., Перець В. Чи повернеться в Україну смертна кара? *Всеукраїнський загальнополітичний освітянський тижневик «Персонал».* 11–17 квітня 2012 року. № 15 (472).

3. Якушев В. Нам потрібна смертна кара. URL: http://www.gazeta.lviv.ua/life/2013/02/22/8682.

Калугіна Вікторія Володимирівна
студентка юридичного факультету
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ
Науковий керівник:
Халапсіс Олексій Владиславович
доктор філософських наук, професор,
завідувач кафедри
соціально-гуманітарних дисциплін
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ
(м. Дніпро, Україна)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

Сьогодні комп’ютери складають значну частину нашого життя. Віртуальна реальність може занурити людини туди, куди вона хоче, де вона бажає опинитися в цей момент, наприклад, побувати в такому мегаполісі, як Ванкувер, або, як ще говорять, «найзеленіше місто».

Віртуальна реальність тільки розпочинає свій шлях. Нині, щоб побачити фантастичний світ, необхідно надягнути великий шолом на голову; щоб маніпулювати об’єктами, які ви там бачите, потрібно надягнути спеціальну рукавичку на руку.

Віртуальну реальність використовують у медицині. Французькі лікарі швидкої допомоги лікарні Сан-Жозеф у Парижі почали використовувати віртуальну реальність для того, щоб відволікати пацієнтів від болю під час процедур, які проводять без анестезії, – зашивання неглибоких ран, управляння суглобів чи введення катетерів. Перед процедурою пацієнту пропонують вибрати якусь віртуальну локацію. Він споглядає казковий ліс, засніжені вершини, інші чарівні пейзажі й картинки і забуває про біль. Справа в тому, що під час створення цих ефектів були використані прийоми гіпнозу, кольороте-

рапії та інших технік розслаблення.

Якщо взяти ігровий світ, то логічно стверджувати: якщо людина грає в якусь гру, то вона їй подобається і це є для неї своєрідним хобі, а всім відомо, що коли людина займається тим, що їй подобається, то вона відпочиває, це дає їй забути якість проблеми. Також відомо, що хобі може бути професією, навіть більше – геймерське хобі може бути професією, наприклад, коли людина працює на компанію й тестує гру, а також розвинене зараз таке направлення, як стримери.

Візьмемо такий приклад, як віртуальна реальність у спілкуванні. Узагалі не обов'язково брати людину, із якою ми познайомилися віртуально. Візьмемо людину, яку ми знали насправді, а потім наші дороги, так би мовити, розійшлися. Якби не було віртуальної реальності, то спілкуватися з цією людиною було б складно. Тільки уявіть, поки ви напишете листа, поки його відправите, поки цей лист дійте, поки його заберуть, напишуть вам відповідь, і так по колу. Одним словом, нестерпно.

На наш погляд, віртуальний світ привабливий тим, що людина може прожити в ньому інше життя, домогтися того, про що мріяла в реальному житті. Але коли людина надто захоплюється, це позбавляє її можливості реалізувати себе в реальному житті, тобто в неї розвивається ігрова залежність. Саме тому віртуальний світ цікавий, але реальний усе ж краще.

Пшенишнюк Юлія Миколаївна
студентка юридичного факультету
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ

Науковий керівник:
Халапсіс Олексій Владиславович
доктор філософських наук, професор,
завідувач кафедри
соціально-гуманітарних дисциплін
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ
(м. Дніпро, Україна)

ВІРТУАЛЬНЕ ЖИТТЯ В ПОСТІНДУСТРІАЛЬНУ ЕПОХУ

Кожен із нас зараз є частиною всесвітньої павутини новітніх технологій. Щодня створюються нові гаджети, ігри, розвиваються соціальні мережі, інтернет-стартапи та безліч іншого. На нашу думку, такий швидкий розвиток є досить позитивним у сучасному світі, проте має й недоліки.