

ЛИЧНОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: ТЕНДЕНЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ В ДУХОВНОМ МИРЕ

В.С. Писчиков, М.М. Холин

Не только в научную и философскую лексику, но и в повседневный язык последней четверти XX века стремительно вошел и стал интенсивно использоваться новый термин — «виртуальность» (чаще всего в сочетаниях с понятиями «мир», «реальность», «действия»). Его появление было вызвано все более широким использованием таких выдающихся изобретений прошлого столетия, как компьютер и Интернет. Стало очевидно, что это не просто очередные технические новшества, которые, органично включаясь в жизнь, как и многие до них, не изменят в ней существующего порядка вещей: с использованием их в бытие общества и человека входит иной, необычный тип реальности, названный в начале 80-х гг. XX ст. Ж. Ланье виртуальным [7, с. 157].

Четверть века научных исследований (прежде всего в психологии и медицине, кибернетике и информатике) и философских размышлений о природе виртуальной реальности и ее воздействии на жизнь человека — срок весьма незначительный для осмысления новой проблемы. Поэтому вполне естественно, что и по настоящее время в ней немало белых пятен и дискуссионных моментов, начиная с ключевого понятия. Учитывая это, необходимо определиться с пониманием сути виртуальной реальности как феномена, хотя предметом статьи является несколько иной аспект проблемы: осмысление тех перемен (точнее, их тенденций), которые вносит виртуальная реальность в духовный мир личности.

В нашем понимании, основанном на литературе по данной проблеме, виртуальная реальность — это особый тип реальности, для которого характерны следующие сущностные признаки.

1. Вторичность виртуальной реальности.

Виртуальная реальность не обладает качеством субстанциальности, она возникает на основе иной, исходной и субстанциальной по отношению к ней реальности. Однако это отнюдь не исключает того факта, что виртуальная реальность сама может стать исходной по отношению к другой, возникающей на ее основе, реальности. Так, театральные спектакль — это виртуальная в восприятии актеров реальность, создаваемая в процессе их игры, для которой исходной, субстанциальной является реальность драматургической основы спектакля, соотносимая ими в той или иной степени с жизненной реальностью. Реальность же, возникающая в представлении зрителей, является виртуальной по отношению к спектаклю, выступающему в данном случае в качестве исходной реальности.

2. Актуальность виртуальной реальности.

Для виртуальной реальности свойствен и свой специфический способ бытия, выражающийся в ее существовании «только „здесь и теперь“, пока... происходит процесс порождения виртуальных объектов» исходной, постоянной (константной) реальностью [7, с. 157]. Такой способ существования и получил в литературе название актуального.

3. Замещающий характер виртуальной реальности.

Виртуальная реальность — это, несколько условно говоря, специфическая модель другой, исходной реальности, которую в той или иной мере она воспроизводит, имитирует. Однако существует и принципиальное различие между виртуальной реальностью и моделью. Модель как искусственно созданный объект, функционально предназначенный для познания другого объекта (оригинала), обладает гносеологическим статусом, «не претендуя» тем самым на самостоятельное существование и подмену оригинала в онтологическом смысле. Виртуальная реальность же, напротив, функционально «всегда полагает собой подмену, и эта подмена не есть чисто внешнее и преходящее, но есть безусловное качество этой реальности» [3, с. 133-134]. Следовательно, виртуальная реальность «претендует» на онтологический статус существования вместо исходной реальности и тем самым — на самостоятельную значимость, самоценность.

4. Символический характер виртуальной реальности.

Исходная по отношению к виртуальной реальности может быть как объективной, представляющей определенные природные явления, со-

циальные события и ситуации, действия человека, так и субъективной — внутренние состояния организма и личности индивида (наркотическое опьянение или сон как физиологические состояния организма, стресс или религиозный экстаз — как психологические состояния). Но независимо от этих различий виртуальная реальность — это всегда субъективная по своей природе реальность, возникающая и существующая в духовном мире индивида или группы индивидов (групповая виртуальная реальность). Некоторые авторы определяют виртуальную реальность как символическую [8, с. 57-58], но, как нам представляется, точнее ее охарактеризовать как образно-символическую, так как она одновременно в определенной степени воспроизводит исходную реальность и обозначает ее.

5. Автономность виртуальной реальности.

Несмотря на зависимость виртуальной реальности от исходной, функционально замещающий ее характер обуславливает большую или меньшую степень ее автономности. Это находит свое выражение в присущих виртуальной реальности логики развития и взаимосвязи событий, ее пространственно-временных параметров, аудио-визуальных особенностей и других характеристик [7, с. 157], которые могут существенно расходиться с аналогичными характеристиками константной реальности, причем «претендуя» на приоритетность и подлинность.

Таковы, на наш взгляд, основные характеристики виртуальной реальности, которые лишь в органическом единстве, целостности образуют ее специфическое качество. Это принципиально важно здесь подчеркнуть, так как взятые по отдельности они не являются уникальными для данной реальности: их можно обнаружить и в других явлениях и процессах.

Понятие виртуальной реальности, как правило, в быденном, а иногда и в научном языке, связывается исключительно с компьютером и Интернетом. Следствием этого является представление о ней как о чем-то принципиально новом, доселе неизвестном человеку феномене. Однако это не так. Здесь мы сталкиваемся с отнюдь не уникальной, а, скорее, типичной в истории научного познания ситуацией существования временного интервала, разрыва между возникновением определенного явления как феномена действительности и превращением его в объект научного познания с выработкой соответствующего ему понятия. Хотя этот интервал может быть меньшим или большим, но он всегда существует.

Что касается виртуальной реальности, то она присутствует в бытии

человека столько же, сколько существует он сам как вид *Homo sapiens* с присущими ему потребностью и стремлением осмыслить себя и окружающий мир, осваивая его и одновременно приспосабливаясь к нему. Анимизм, антропоморфизм, тотемизм — эти характеристики мировосприятия первобытного человека свидетельствуют о наличии в его представлениях о себе и мире виртуальности. Сказанное означает, что живя объективно в действительном, не виртуальном мире, человек строил отношения с ним в значительной степени, исходя из виртуального образа его.

Первобытные магия и миф стали наиболее развитыми формами виртуальной реальности в жизни человека у истоков его истории. Фольклор, а затем и профессиональное искусство, прежде всего, театр, а в XX столетии — кино и телевидение, — таковы важнейшие вехи на пути все более широкого вхождения в бытие человека и общества виртуальной реальности. Однако потребовалось появление компьютера и Интернета, чтобы явственно обнаружилось качественное своеобразие этого отнюдь не нового, но как бы пребывающего в тени иных понятий и проблем феномена — виртуальной реальности.

В современной культуре сфера виртуального весьма обширна и содержательно разнообразна, начиная от гипноза и исторических реконструкций рыцарских турниров и заканчивая миром «мыльных» телесериалов и компьютерной виртуальной реальностью. В научной и философской литературе по обсуждаемой проблеме выделяют такие типы виртуальной реальности, как психологическая, эстетическая, эзотерическая, компьютерная. В последнее время все чаще стали говорить, и не без оснований, о «виртуальной политике» и — в контексте современного глобального экономического кризиса — о «виртуальной экономике». К этому перечню мы добавили бы религиозную и телевизионную виртуальные реальности. Реальности, возникающей в сознании верующих в процессе церковных богослужений, исполнения религиозных обрядов, молитвы, чтения религиозной литературы, несомненно, присуще качество виртуальности. Виртуальная телереальность представляет синтетический тип реальности, сочетающей в себе, в каждой конкретной ситуации, различные ее типы — психологическую, эстетическую, политическую, эзотерическую (вспомним телесеансы Кашпировского!) и другие, хотя, естественно, не все, что показывается по телевидению, следует рассматривать как виртуальную реальность.

Безусловно, наиболее развитым типом виртуальной реальности является компьютерная реальность (симуляционная, условная, проективная, коммуникативная, смешанная и др.) [4, с. 11-13]. Аналоги-

чно телереальности не вся компьютерная реальность обладает качеством виртуальности, другими словами, «компьютерная реальность» и «компьютерная виртуальная реальность» — понятия нетождественные. Так, содержащаяся в памяти компьютера разнообразная информация типа электронных каталогов, научных публикаций или учебной литературы не обладает чертами виртуальности. В целях разграничения названных понятий для обозначения компьютерной виртуальной реальности нередко используется термин «кибернетическое пространство» («киберпространство»).

Вопрос о характере воздействия виртуальной реальности на человека, пребывающего в ней, является ключевым в осмыслении всего комплекса проблем, связанных с исследованием природы этого феномена. И не только. Данный вопрос приобретает все большую значимость для понимания тех новых тенденций, которые наметились в жизни современного человека. По-разному истолковывая воздействия виртуальной реальности на человека, все исследователи этой проблемы сходятся в признании ее исключительной значимости. «По сути виртуальные реальности вовлекают человека в новые формы существования, в определенной мере могут формировать его», — вполне обоснованно констатирует, например, в связи с этим В.М. Розин [8, с. 60]. Столь же единодушны исследователи и в общей оценке воздействий виртуальной реальности на человека как амбивалентных. Разделяя эти принципиальные оценки и, исходя из них, мы и попытаемся выявить (или конкретизировать, развить) некоторые наиболее важные, на наш взгляд, трансформации личности, ее духовного мира в условиях виртуальной реальности.

1. Пребывание индивида в виртуальной реальности, прежде всего в киберпространстве, имеет существенные последствия для мировоззренческо-аксиологической компоненты его духовного мира. С одной стороны, значительно расширяются возможности получения более разнообразной и обширной информации о мире и человеке, что делает содержательнее эмпирический базис, на котором строится, а затем и развивается мировоззрение и система ценностных ориентаций личности. С другой же стороны, виртуальная реальность объективно способствует завышенной оценке пребывающим в ней индивидом информационной составляющей своего духовного мира в ущерб аксиологической.

Следует также отметить и тенденцию к примитивизации содержания ценностного аспекта сознания индивида: в виртуальной реальности у него подсознательно формируется установка на восприятие кон-

кретных ситуаций, ограничиваясь простыми, поверхностными и ситуативными оценками их, типа «нравится – не нравится», «интересно – неинтересно», «оригинально – неоригинально» (чаще на компьютерном жаргоне). Актуальность виртуальной реальности не оставляет индивиду времени, а погруженность в нее — психологических возможностей для более глубоких и основательных оценок эстетического, этического или/и идеологического характера.

Все отмеченные факторы в единстве постепенно ведут к недооценке индивидом, а затем и девальвации в его сознании мировоззренческих ценностей. Аналогичное следствие вызывается и усиливается самим фактом зависимости киберпространства от его объективной основы — компьютера и других технических приспособлений, без которых оно не может возникнуть и существовать. В соединении со свойственной современной культуре технократической тенденцией, объективно подпитываемая и усиливая ее, отмеченная зависимость ослабляет и сужает ценностную компоненту сознания и мировоззрения индивида.

2. Существенные трансформации происходят под влиянием виртуальной реальности в сфере творческой самореализации личности. Незапрограммированные интерактивные виды виртуальной реальности значительно усиливают и расширяют творческий потенциал личности, позволяя ей быть активным участником виртуальных событий, конструируя их по своему усмотрению. Такая практика, осуществляемая с ранних лет, не только развивает творческие способности личности, но и формирует у нее в качестве установки ориентацию на творческое восприятие и отношение к действительности, включая и не виртуальную реальность.

Однако своего рода побочным негативным следствием данного процесса может стать неосознаваемая индивидом подмена подлинной свободы самореализации субъективным произволом и своеволием, а творчества — манипулированием виртуальными объектами, то есть, по сути, имитацией творчества. Основная причина такой подмены кроется в отсутствии объективных препятствий, «сопротивления» материала в ходе «перезагрузки» индивидом реальности и открывающейся при этом возможности неоднократно все изменить, начиная заново, что далеко не всегда легко или возможно в процессе подлинного творчества. В результате этого индивид как бы помимо своей воли «привыкает к легкости и вседозволенности,.. снижению ценности объектов и субъектов виртуального мира, и это мироощущение может, по всей видимости, переноситься на мир константный» [4, с. 16-17].

Ситуация выглядит принципиально иначе в неинтерактивных вир-

туальных реальностях, где индивид выступает в роли потребителя, которому уже все дано в готовом виде. Здесь возможности творческой самореализации индивида-потребителя сведены к минимуму либо вообще отсутствуют. Реальности подобного рода заключают в себе значительный творческий потенциал лишь для тех, кто их программирует и конструирует.

3. Изменения принципиального характера вызывает виртуальная реальность и в сознании личности, как в чувственно-эмоциональной, так и когнитивной сферах его. Под влиянием в значительной степени искусственной цветовой и звуковой гаммы, характерной для виртуальных объектов в технической системе, постепенно перестраиваются органы чувств и мозг индивида. Неестественность (чрезмерная насыщенность и контрастность цвета, специфические характеристики звука и др.) зрительных и слуховых ощущений, вызываемых виртуальными объектами, постепенно начинают восприниматься индивидом (особенно если речь идет о детях и подростках) как нечто вполне нормальное и естественное, а аналогичные по содержанию ощущения, вызываемые объектами жизненного мира¹, но лишенные таких свойств, — напротив, как неестественные, невыразительные. Отсюда стремление индивида в своих вкусах и способах самовыражения к неестественности и чрезмерности (эпатажности, экстравагантности).

Изменения в чувственно-эмоциональной сфере сознания индивида под воздействием виртуальной реальности происходят не только на уровне его ощущений, но также затрагивают и другие формы и компоненты этой сферы: осуществляются «заметные сдвиги в формировании базовых свойств восприятия, таких как константность, системность, предметность», возникают «трансформации восприятия времени и пространства», «меняются параметры протекания психических процессов» [2, с. 11-12, 29], — то есть происходят значительные изменения в системе чувственности индивида и тем самым в содержании его чувственного опыта, который он переносит и на жизненный мир.

Расширяя границы творческой свободы, виртуальная реальность предоставляет индивиду возможность создавать и желаемые в эмоциональном отношении ситуации и атмосферу. Однако подсознательное стремление к душевному комфорту ориентирует при этом индивида на все то в конструируемой им реальности, что вызывает позитивные

¹ Понятие жизненного мира, введенное Э. Гуссерлем, в современной философии используется, как правило, в феноменологическом смысле. Здесь же оно употребляется для обозначения мира, в котором существует, живет человек, то есть для обозначения не виртуального мира в отличие от виртуального.

эмоции и исключает негативные. Превращаясь в установку, такая ориентация может сделать индивида эмоционально неотзывчивым, черствым за пределами виртуального мира.

Трансформация системы чувственности индивида, естественно, не может не влиять и на его мышление, имея ввиду их неразрывную взаимосвязь. Однако к этому, опосредованному по своей форме, влиянию воздействие виртуальной реальности на когнитивную сферу сознания индивида, безусловно, не сводится. В данном контексте следует прежде всего назвать изменения в сознании, связанные с актуальностью виртуальной реальности, которая предполагает, как уже упоминалось, практически действительное поведение индивида в конкретной ситуации. При несомненной позитивности такой ориентации для жизнедеятельности индивида и в не виртуальном мире она имеет и обратную сторону, формируя и развивая у него способность мыслить по преимуществу прагматично и ситуативно. Это уже само по себе ограничивает интеллектуальные возможности личности. Но есть в этом еще одно, хотя и менее очевидное, но не менее значимое негативное следствие, которое связано с исключительно важным качеством духовно развитой личности — рефлексией. Отмеченная выше специфичность мышления индивида в виртуальных ситуациях фактически делает рефлексию невостребованной. Учитывая неизбежность переноса чувственно-эмоционального и ментального опыта индивида на его бытие в жизненном мире, это, естественно, не может не затруднять и не замедлять процесс формирования у него рефлексии как высшей психологической способности (если речь идет о формирующейся личности), либо препятствовать ее развитию и совершенствованию.

Эмпирические исследования обсуждаемой здесь проблемы свидетельствуют, что важные трансформации происходят в сознании личности и как целостной системе. В частности, возникает «схематичность, упрощенность и фрагментарность представлений об окружающем мире», «трансформируется мотивационная сфера», появляются «содержательно новые состояния сознания» (например, «измененные состояния») и «кризисные явления в рамках самосознания» [2, с. 29]. При этом «сознание претерпевает не только внутреннее переструктурирование, но и реагирует на воздействие виртуальной реальности как единое целое, что позволяет говорить о необратимых трансформациях или даже мутациях сознания» [Там же].

4. Систематическое и длительное пребывание индивида в виртуальной реальности, особенно в киберпространстве, может столь радикально изменять его сознание, чувственно-эмоциональный опыт и

поведение, что правомерно говорить о наметившейся в современном обществе тенденции формирования нового типа личности — «виртуализированной личности» [2, с. 29-30]. Для личности данного типа характерны свои, специфические образы себя («образ-я») и жизненного мира: «Пребывая в виртуальном пространстве, индивид имеет практическую возможность создавать свой „идеальный мир“, который в максимальной степени удовлетворяет как потребности, которые осознаются индивидом, так и потребности, которые не осознаются, и в котором он чувствует себя максимально комфортно. В своем „идеальном мире“ индивид также имеет возможность реализовать идеальный образ себя и наделить его всеми желаемыми характеристиками» (перевод наш — авторы) [5, с. 111].

Виртуализированной личности свойственны также иные, существенно отличающиеся от не виртуализированных представления о существе, пространстве и времени и их характеристиках, свободе, моральных ценностях, личностных взаимоотношениях и других жизненно важных категориях и ценностях бытия. Восприятие сквозь их призму не виртуального, жизненного мира, формирует в сознании личности неадекватный образ его, по многим параметрам уступающий «идеальному миру» виртуальной реальности. Следствием такой расогласованности разных образов мира может быть обесценивание в восприятии виртуализированной личности жизненного мира и возникновение отчуждения в отношении к нему, включая сферу межличностных отношений. На макроуровне, то есть в масштабах социума, это может стать еще одной, весьма серьезной и сложно поддающейся социальному воздействию причиной нарастания в нем отчужденности.

Негативное или/и отчужденное отношение виртуализированной личности к жизненному миру находит выход, как правило, в стремлении либо максимально дистанцироваться от него, уходя в мир виртуальной реальности, либо, напротив, активно воздействовать на него с целью переделать по меркам, стандартам виртуального. Оба возможных пути влекут за собой серьезные негативные последствия как для самой личности и ее микросреды, так и для общества в целом.

Первый путь сужает реальные возможности развития и самореализации личности за пределами компьютера и Интернета, а также порождает для нее множество искусственных трудностей и проблем в межличностных отношениях. Финалом этого пути может стать отрыв индивида от жизненного мира и, в частности, возникновение аддитивного поведения — «фактического отхода от реальности путем изменения психического состояния индивида» [5, с. 111]: «вместо того, чтобы

разрешать проблемы (жизненного мира — авторы)... человек выбирает аддитивную реализацию, достигая тем самым более комфортного психологического состояния в нынешний момент и откладывая существующие проблемы на потом» (цит. по: [5, с. 111]). Крайней же формой выражения отрыва индивида от жизненного мира может быть возникновение у него болезненного психологического состояния, получившего название Интернет-зависимости.

Второй путь связан с попытками привнесения индивидом в жизненный мир того, что не свойственно ему, включая стиль поведения и формы межличностных отношений. С одной стороны, это может вносить в жизнь определенную новизну и разнообразие, но с другой (при отсутствии у личности соответствующего уровня культуры и чувства меры) — может принимать формы навязывания чуждых ей реалий и неконформизма. Логичным следствием, финалом такой позиции могут стать игнорирование личностью выработанных тысячелетиями человеческой истории моральных ценностей и девиантные формы поведения. На опасность такой перспективы для общества в середине прошлого столетия обращал внимание А. Дж. Айер: «Я действительно склонен думать, что наши обыденные представления о свободе и ответственности очень запутаны, но чего бы они не стоили, их придерживаются весьма твердо. Социальные последствия отказа от них — нелегко было бы оценить» [1, с. 139].

Еще одним важным следствием рассогласованности в представлении индивида виртуального («идеальный мир») и не виртуального образов мира является нарушение целостности его сознания. Дополненная и усиленная иными противоречиями, возникающими в сознании под воздействием виртуальной реальности (о них уже шла речь), такая рассогласованность порождает проблему целостности духовного мира индивида, а тем самым — проблему его личностной идентичности.

Безусловно, было бы некорректно сводить проблему влияния виртуальной реальности на отношение индивида к жизненному миру, в частности, на его поведение, к названным выше крайностям. Однако существует достаточно оснований утверждать, что «под влиянием виртуальности как результат изменения сознания личности формируются новые типы социально значимого поведения» [2, с. 29]. Как и качественные изменения в сознании личности, эти новые типы поведения амбивалентны по своему характеру и социальной направленности. Но учитывая уже отмеченные масштабы и динамику вхождения в жизнь виртуальной реальности, прежде всего компьютерной, с одной

стороны, и неконтролируемость этого процесса обществом, с другой — возникает вполне обоснованная тревога: не возобладает ли при этом в нем негативное начало и не превратится ли тем самым нынешняя амбивалентность воздействия виртуальной реальности на человека на однозначную его деструктивность? Не ожидает ли человека перспектива тотальной виртуализации его бытия, когда действительный мир человеческих отношений, каким он был всегда и остается еще сейчас, уйдет в небытие, приняв форму виртуализированных отношений? Вопросы отнюдь не из разряда псевдо.

1 Литература

- [1] *Айер А. Дж.* Человек как предмет научного исследования // Человек и его ценности: [В 2ч.]. — М., 1988. — Ч. 1. — С. 117-139.
- [2] *Бондаренко Т.А.* Трансформация личности в условиях виртуальной реальности. — Ростов-на-Дону, 2006.
- [3] *Воробьев Д.В.* Виртуальная реальность: бытие и ничто. — Нижний Новгород, 2007.
- [4] *Ковалевская Е.В.* Виртуальная реальность: философско-методологический анализ / Автореферат диссертации ... канд. философ., н. — М., 1998.
- [5] *Матвійчук О.О.* Віртуальні спільноти як нова форма соціальної організації в інформаційному суспільстві // Вісник КНУ ім. Т. Шевченка. Філософія. Політологія. — Вип. 59-61. — К., 2003. — С. 109-112.
- [6] *Мосалев Б.Г.* Реально-виртуальный мир культуры: опыт концептуализации. — М., 2008.
- [7] *Носов В.М.* Виртуальная реальность // Вопросы философии. — 1999. — № 10. — С. 152-164.
- [8] *Розин В.М.* Виртуальная реальность как форма современного дискурса // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. — М., 1997. — С. 56-64.

Надійшла до редакції 26 червня 2010 р.