



УДК 159.99

Технологии виртуальной реальности: экзистенциальные аспекты

Ю. В. Аннушкин

Иркутский государственный университет, г. Иркутск

Аннотация. В пространстве фундаментальных мотиваций человеческой экзистенции рассматриваются важнейшие свойства виртуальной реальности. Обсуждаются отличия реального и виртуального «бытия-в-мире», а также позитивные и негативные эффекты, которые несет в себе соприкосновение пользователя с виртуальной реальностью. Показано, что компьютер и компьютерные среды оказывают глубокое воздействие на человеческую личность в целом, однако аспекты этого влияния все еще остаются не изученными глубоко. Исходя из общих положений экзистенциального анализа, рассмотрены особенности проявления фундаментальных мотиваций экзистенции, связанные с взаимодействием человека с виртуальной реальностью. Отмечается важность самопознания и обретения человеком целостного мировоззрения как индивидуальной системы моделей мира, опирающегося на реальные, а не виртуальные социальные практики.

Ключевые слова: экзистенция, фундаментальная мотивация, виртуальная реальность, Интернет, личность, самосознание, смысл, мировоззрение, ценность.

В условиях ускоренного развития техногенной цивилизации традиционные формы и способы получения знаний перестают соответствовать требованиям к компетенциям обучающихся. По мнению ряда исследователей (В. Марача [3], В. М. Розин [4], С. А. Смирнов [5] и др.), к таким требованиям можно отнести следующие:

- новое понимание знаний и способов их получения;
- перенос акцентов с фактологических знаний на знания методологические;
- добавление к знаниям контекста, т. е. области их употребления и характера социальных практик, порождаемых данным знаниями.

Перед современным человеком ставится задача овладения принципиально новыми компетенциями, связанными с методологической грамотностью при организации знаний в систему и осуществлении социальных практик, с развитием способности к духовной навигации, предполагающей развитую степень рефлексии спектра собственных ценностей и умение делать нравственный выбор в процессе разрешения экзистенциальных проблем.

Все большую роль в решении данной задачи сегодня играет Интернет и телекоммуникационные технологии. Характеризуя психологические возможности Интернета как виртуальной образовательной среды, В. М. Розин справедливо замечает следующее: «Интернет – орудие и средство деятель-

ности, например, мы можем управлять событиями, следуя ссылкам, меняя картинки и файлы, переходя с одного сайта на другой, и одновременно Интернет – независимая от человека среда, в события которой пользователь невольно вовлекается; эти события обусловлены, вызваны не им, а другими. ...В результате в Интернете создается реальность одновременно техническая и естественная, публичная и персональная, управляемая человеком и независимая от него. Мир Интернета – это мир виртуального наблюдателя и одновременно мир, охватывающий всех пользователей Интернета» [4, с. 51].

Действительно, компьютер и компьютерные среды оказывают глубокое воздействие на человеческую личность, однако аспекты этого влияния все еще остаются не изученными глубоко. В данной статье мы рассмотрим некоторые аспекты интернет-технологий, связанных с взаимодействием человека с виртуальной реальностью, на основе экзистенциальной методологии.

Виртуальная реальность как понятие уже давно вошла в общеупотребительный язык. Ее фактическим проявлением в нашей жизни служат «отключившиеся» от всего подростки, полностью сосредоточившиеся на компьютерном мониторе, и сложнейшие программные среды, созданные для решения широкого класса задач. По сути своей, виртуальная реальность – это «подруга» других реальностей: реальности фантазии, реальности театра, реальности игры. Человеку свойственно пытаться уходить от основной физической, базовой реальности и стремиться создавать какие-то свои особые реальности. Поэтому ничего кардинально нового, такого, что принципиально изменяло бы закономерности человеческой психики, виртуальная реальность не приносит. И поэтому все ее проблемы замыкаются на извечные экзистенциальные проблемы человека.

Как справедливо отмечается в экзистенциальном анализе, в человеке заложено глубокое противоречие между его внутренней бесконечностью и его внешней физической ограниченностью, конечностью. В нашей обычной жизни мы снимаем данное противоречие, прячась за повседневной текучкой насущных и не очень забот. Виртуальная реальность позволяет (мнимо) преодолеть эту ограниченность человеческой природы.

Виртуальная реальность возникает путем взаимодействия компьютерного устройства и человеческой психики. Любая виртуальная среда ограничена лишь аппаратными возможностями компьютера и психическими возможностями человека. Понятно, что аппаратные возможности компьютеров стремительно растут. В научной литературе есть исследования, утверждающие, что увлеченность компьютерными играми разрушает психику, а есть те, которые описывают позитивные эффекты от использования «компьютерного игрового опыта». Однако следует отметить, что виртуальная реальность привлекательна для аддиктов, склонных к невротизации и неспособных жить в настоящем, в том, что есть.

Если максимально отвлечься от конкретных теоретических подходов и авторских позиций, то можно выделить следующие общие характеристики виртуальных технологий [1; 4; 8].

1. Виртуальность «растормаживает» многие запреты, которые ограничивают человека в повседневной жизни, так как создает иллюзию анонимности.

2. Виртуальность размывает идентичность человека, усиливая диссоциативные силы, угрожающие целостности человеческой личности. Физическое тело и его пять ощущений не играют решающей роли в виртуальной реальности. Чувство линейного прошлого, настоящего и будущего становится неопределенным.

3. Человек в виртуальности может создавать множество своих персонализированных проекций – аватаров, и это, с точки зрения психологии, не случайно. Взаимодействие человека и его аватаров – это особый тип психической динамики. Аватары являются различными проявлениями одной и той же личности, отражая ее подсознательные влечения и страхи.

4. Опыт человека в виртуальной реальности очень похож на тот опыт, который мы приобретаем в мире собственной мечты, он сюрреалистичен.

5. Большая часть сегментов виртуальной реальности рассчитана на постоянное стимулирование произвольного внимания, что создает сильный «затаскивающий» эффект и тормозит механизмы произвольной (волевой) регуляции.

То есть многое в виртуальной реальности рассчитано на то, чтобы безвольный, апатичный, неосознанный человек чувствовал там себя комфортно и ни разу за часы пребывания не ощутил бы свою недостаточность, некий зовущий к развитию «экзистенциальный вакуум». Отметим, что сами по себе компьютерные технологии не есть что-то изначально негативное. Производство смысла, как и энтропии, всецело лежит на человеке, а потому превратить нечто в зло или добро может только сам человек. Информационное общество дает человеку огромные возможности, но и ставит его перед многими искушениями и угрозами.

Важно отметить и то, что с помощью Интернета пользователи получают возможность переходить от усвоения существующих и задаваемых кем-то извне знаний и дисциплин к выстраиванию для себя собственной образовательной траектории. При таком подходе практически каждое содержание образования становится уникальным и требует от пользователя владения некой методологией его построения.

На наш взгляд, при погружении в виртуальную среду важнейшие экзистенциальные «вопросы жизни» не только не снимаются, а, специфически преломляясь, приобретают более проблематичную форму. В качестве базовой системы координат нашего анализа выберем четыре основные экзистенциальные мотивации, а именно:

- 1) диалог с миром;
- 2) диалог с жизнью;
- 3) диалог с самим собой;
- 4) смысловой контекст [2].

1. Мир реальный и мир виртуальный. На уровне первой фундаментальной мотивации речь идет о диалоге с миром. Проецируя эту категорию

на интернет-реальность, мы можем говорить о процессах обучения в виртуальном мире наряду с миром реальным. Появление человека в реальном мире характеризуется феноменом «заброшенности» (Л. Бинсвангер, М. Босс, Р. Мэй, Н. Аббаньяно и др.): я прихожу в этот мир без своего на то желания или разрешения; я поставлен перед фактом своего существования в этом мире, и поэтому возникает вопрос: «Могу ли я здесь быть?». Однако понятие «заброшенности» с трудом применимо к миру виртуальному: появление меня там – это мой собственный выбор. Выход из виртуального мира легко возможен и не отрезает путь к возвращению обратно.

Реальный мир явлен человеку в виде данностей бытия, которые ставят перед ним задачу – принять и выдержать (персональная активность на уровне первой фундаментальной мотивации). Виртуальный мир характеризуется большей мягкостью, гибкостью, широкими возможностями для трансформации. Доступным для изменения оказывается даже то, что в реальности явлено как данность. К примеру, внешность человека. Само по себе использование аватара уже позволяет произвольным образом и без особых усилий манипулировать с этим параметром.

Отметим также, что категорию «данности» применительно к виртуальному миру мы можем использовать лишь в смысле ограниченности возможностей программы, браузера, сайта и т. д. При этом, не будучи привязан к какому бы то ни было конкретному сайту, браузеру и т. д., человек может перейти на другую веб-страницу, сменить браузер, выйти из Интернета (речь идет о бегстве и избегании вместо принятия и выдерживания). Современное развитие интернет-технологий идет по пути расширения этих возможностей и снятия всяческих ограничений, иными словами, сокращения области «данного» как «заданного».

2. Жизнь реальная и жизнь виртуальная. Вторая фундаментальная экзистенциальная мотивация поднимает проблематику диалога с жизнью. С точки зрения экзистенциального анализа, реальная жизнь обладает такими ключевыми характеристиками, как витальность, эмоциональность и изменчивость. Однако виртуальная жизнь не имеет естественной динамики, независимой от действий человека в Сети. Ведь динамические характеристики относятся именно к производимым изменениям и способу их фиксации. Иначе говоря, динамика является результатом целенаправленной активности. В связи с этим, а также с опосредованностью взаимодействия переживание и выражение эмоций, утрачивая витальность в качестве своего основания, может приобретать «искусственный» характер. Кроме того, виртуальная жизнь, в отличие от реальной жизни, обладает характеристикой обратимости: путем создания нового аккаунта на том или ином сайте можно начать виртуальную жизнь сначала. Аналогичным образом можно обладать многими виртуальными жизнями, а количество времени, проводимого в Сети, соответствует «большей или меньшей виртуальной жизни».

Подводя итоги относительно особенностей проявления второй фундаментальной мотивации в интернет-реальности, можно отметить отсутствие в виртуальной жизни естественной динамики, характерной для жизни реаль-

ной, и связанные с этим феномены эмоциональной уплощенности и «компенсаторной эмоциональности». События виртуальной жизни могут являться поводом для широкого спектра эмоциональных переживаний человека, однако их проявление происходит опосредованно и не является прямым следствием их проживания.

3. Я-реальное и Я-виртуальное. Проявление третьей фундаментальной мотивации связано с диалогом с самим собой. В соответствии с антропологической моделью В. Франкла [7], экзистенциальный анализ рассматривает человека в единстве духовного, психического и телесного измерений. Внутреннее согласие с самим собой и аутентичность достигаются в диалоге Я и Person как духовной сущности. Можно развернуть упомянутые векторы антропологического пространства как своеобразные уровни опосредования проявления Person. Внешним слоем в данном случае выступают физические действия, которые непосредственно доступны окружающим людям.

Я-виртуальное по существу является продуктом Я-реального. К трем предыдущим уровням проявления Person добавляются еще два уровня опосредования. То есть Я-виртуальное является многослойным образованием: Person – Я – физические действия – виртуальные действия – виртуальные действия, доступные другим людям в Сети.

Как следствие вышеизложенного проблема аутентичности получает свое дальнейшее развитие, и можно говорить о двух «контурах» аутентичности в виртуальной реальности. Во-первых, это диалогичный процесс достижения соответствия между тем, что я есть в сущности (Person), и тем, как я являю себя виртуально (виртуальные действия, доступные другим людям). Важно отметить, что указанное соответствие может устанавливаться в обход физическим, телесным проявлениям: поскольку виртуальная реальность более гибкая, податливая и подвластная контролю, человеку проще согласовать свои проявления в ней с Я-реальным. При этом может сохраняться переживание отчужденности от своей телесности. Второй контур аутентичности представляет собой приведение в соответствие того, как я являю себя в мире (физические действия), с тем, как я являю себя виртуально (виртуальные действия, доступные другим людям). В этом случае человек не будет выбирать в качестве аватара какое-либо изображение, помимо фотографии себя. Он не будет отправлять сообщение с избыточным количеством смайлов в ответ на шутку, которая не вызвала у него улыбки. Таким образом, мы моделируем возможный и должный путь обретения аутентичности в виртуальной реальности. Однако стоит помнить о том, что свобода самовыражения в Сети может также оборачиваться освобождением от подлинного самораскрытия и конструированием альтернативных самопрезентаций.

Итак, главной особенностью проявления третьей фундаментальной мотивации в интернет-реальности является возникновение дополнительных уровней опосредования Person, в значительной степени подвластных пользователю и являющихся продуктом его активности.

4. Реальный контекст и виртуальный контекст. Исполненность четвертой фундаментальной мотивации предполагает соотносительность со

смыслом, с будущим и с более широким контекстом. Здесь нам следует ответить на вопросы: «Все ли, что происходит в виртуальном контексте, имеет смысл в реальности? Может ли быть исполненной жизнь, смысл которой всецело зависит от существования интернет-пространства?».

Ответы вряд ли могут быть однозначными. Интернет – это один из способов связи виртуальных реальностей персональных компьютеров в единое киберпространство, т. е. пространственно-временной феномен. Время в Сети является виртуальным временем. Распространение компьютеров повлекло за собой появление людей с совершенно новой мировоззренческой концепцией. Стержнем этого нового взгляда на мир явилось представление о человеке как о самосовершенствующейся информационной системе и о мире как о разнонаправленных потоках информации. Информационные процессы, происходящие в Сети, говорят о тесном взаимодействии информации, пространства и связи. Любые объекты всегда взаимодействуют и обмениваются информацией. Сеть Интернет, позволяя развиваться этим процессам, является еще и совокупностью индивидуальных сознаний. Однако следует учитывать и то обстоятельство, что, объединяя сознания людей, находящихся в виртуальном пространственно-временном континууме, Интернет может привести к сообществу сознаний людей, освобожденных от традиционных морально-правовых, гуманистических и иных ограничений, тем самым делая проблематичным их реальное пространство «бытия-в-мире».

Таким образом, в виртуальной реальности все экзистенциальные измерения имплицитно присутствуют: пользователь должен со всей ответственностью осознавать, что в момент подключения его персонального компьютера к Сети он сразу становится мишенью для многих агентов и субъектов влияния. Киберпространство, как и остальные социальные пространства, все в большей степени становится посредником информационной интоксикации человека, приобщения его к псевдоценностям общества массового потребления, к бодизму, одномерному клиповому мышлению (поверхности флатландии в терминах К. Уилбера), а не к глубинным и ценностно проявленным измерениям бытия (истина, добро, красота). Несмотря на то что весь потенциал манипулятивных технологий используется для того, чтобы «заманить новенького» в паутину, манипулятивные риски виртуальности все же весьма индивидуальны. Они сильно зависят от личностных особенностей. То, что для одних типов характера является незначимым, для других может стать исходной точкой разрушения личности.

В этой связи показательно высказывание методолога образования С. А. Смирнова: «Сам Интернет себя пока еще не выстроил, ибо пока не формирует новое навигаторское поисковое, мышление. Идея навигатора – путеводаителя, поиска и выстраивания своей траектории и пути по лабиринту знаний и культурных образцов, эта ядерная идея Интернета, пока не обеспечена методическим, технологическим и кадровым ресурсом. Пока же Интернет выступает средством отчуждения. Он развращает, создавая иллюзию простоты добывания знаний. Но технические средства по темпам роста опережают рост методического и профессионального обеспечения. И прежде

всего отстает методологическая и гуманитарная составляющая в этом обеспечении. Поэтому пока информационная сеть вместо кладезя мировой мудрости и сокровищницы путеводителя выступает помойкой и свалкой информационного мусора» [5].

Развивая космогоническую метафору семиосферы как многомерного смыслового образования коллективного сознания, В. П. Зинченко справедливо указывает на недопустимость отождествления с ней Интернета, поскольку паутина перцептивных и концептуальных значений гораздо уже, чем паутина смыслов.

Семиосфера, Интернет, равно как и любая другая информационная модель в системе управления, могут как соединять субъекта, наблюдателя, пользователя с внешним, предметным миром, так и отделять от него. Виртуальная реальность в этом смысле не безобидна. Если в семиосфере человек обретает мировоззрение – устойчивую индивидуальную систему моделей мира и на ее основе способен занять устойчивую личностную позицию, то в Интернете может легко его потерять, стать придатком мира виртуальной реальности. Указывая на этот факт, К. Фишер справедливо замечает, что «знание без опоры на собственное понимание и суждение остается лишь сведением, собирательством информации» [6, с. 172].

Несмотря на такие достоинства интернет-технологий, как облегчение поиска информации, расширение пределов коммуникативного спектра пользователя и самого коммуникативного пространства, все же отметим, что это прекрасное дидактическое средство лишь для тех, кто уже знает свое незнание (в терминах Сократа), обладает своего рода «ученым незнанием». Для не знающего свое незнание Интернет обеспечивает движение по своего рода информационной поверхности, создавая иллюзию знания. Поэтому любому, кто погружается в мир интернет-технологий, полезно помнить высказывание Лао-Цзы: «То, чем обладаешь ты, обладает и тобой».

Список литературы

1. *Кастельс М.* Галактика. Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
2. *Лэнгле А.* Фундаментальные мотивации человеческой экзистенции как действенная структура экзистенциально-аналитической психотерапии / А. Лэнгле // Психотерапия. – 2004. – № 4. – С. 41–48.
3. *Марача В.* Образование на рубеже веков: методологические соображения // Образование 21 века: проблемы и перспективы : междунар. сб. теорет., метод. и практ. работ по проблемам образования. – Рига, 2002. – С. 38–53.
4. *Розин В. М.* Философия образования: этюды-исследования / В. М. Розин. – М. ; Воронеж : Изд-во Моск. психол.-соц. ин-та ; Модэк, 2007. – 576 с.
5. *Смирнов С. А.* Практикуемые модели социально-гуманитарного образования [Электронный ресурс] / С. А. Смирнов. – URL: <https://refdb.ru/look/1693955.html/>.
6. *Фишер К.* История новой философии: Рене Декарт / К. Фишер. – М. : АСТ, 2004. – 496 с.
7. *Франкл В.* Человек в поисках смысла : сборник / В. Франкл ; общ. ред. Л. Я. Гозмана, Д. А. Леонтьева. – М. : Прогресс, 1990. – 368 с.
8. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4 : сб. / под ред. Р. Г. Яновского, Н. А. Носова. – М. : Ин-т человека РАН, 1998. – 212 с.

Virtual Reality Technologies: Existential Aspects

J. V. Annushkin

Irkutsk State University, Irkutsk

Abstract. Overriding aspects of virtual reality are considered in terms of fundamental motivations of human existence. Differences of real and virtual “existence-in-the world” are discussed, as well as positive and negative effects resulting from the contact with virtual reality. Computer and computer environment are shown to have a deep impact on a personality on the whole. Aspects of this influence, however, are not fully studied yet. Basing on existential analysis background, specific features of manifestation of existence fundamental motivations associated with person’s interaction with virtual reality are considered. The importance of self-understanding and holistic worldview as an individual system of world models basing on real rather than social practices is emphasized.

Keywords: existence, fundamental motivation, virtual reality, the Internet, personality, self-consciousness, meaning, worldview, value.

*Аннушкин Юрий Вячеславович
кандидат педагогических наук, доцент,
кафедра педагогики
Иркутский государственный университет
664003 г. Иркутск, К. Маркса, 1
e-mail: plejady@yandex.ru*

*Annushkin Yury Vyacheslavovich
Candidate of Sciences (Pedagogy),
Associate Professor, Department
of Pedagogics
Irkutsk State University
1, K. Marx st., Irkutsk, 664003
e-mail: plejady@yandex.ru*