

УДК 004.738.5

ПРОБЛЕМА ОТЧУЖДЕНИЯ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

© Н.А. Кожемякин

Аннотация. Рассмотрена проблема отчуждения в компьютерной виртуальной реальности. Проблема виртуального отчуждения человека становится все более актуальной в условиях виртуализации всех сфер общественной жизни. Компьютерная виртуальная реальность глубоко проникла в жизнь и повседневность общества. Рассмотрены негативные аспекты влияния виртуального мира на человека, которые ведут его к социальному отчуждению. Особое внимание уделено социальным сетям, которые негативно влияют на человека. Поэтому в современном мире как никогда остро стоит вопрос преодоления новых сверхмощных форм отчуждения.

Ключевые слова: виртуальная реальность; Интернет; человек; отчуждение; социальные сети

Сегодня в результате небывалого развития современных цифровых технологий становится актуальной проблема отчуждения человека в искусственной виртуальной реальности. Очень быстро компьютеры стали неотъемлемой частью жизни человека и общества. Практически все люди сегодня знакомы с Интернетом, знают о его необходимости, пользе и с легкостью могут найти любую интересующую их информацию. Кроме того, многие используют Интернет для ухода от реальности в искусственный виртуальный мир. Искусственная виртуальная реальность становится частью повседневной жизни миллионов людей по всему миру, все больше и больше людей предпочитают проводить большую часть своего свободного времени в виртуальном мире и отчуждаются от реальности. Поэтому сегодня основной задачей является рассмотрение негативного характера влияния виртуальной реальности на человека, которое ведет его к социальному отчуждению.

Виртуальная реальность – это искусственный мир, созданный людьми при помощи компьютерных технологий. Суть состоит в том, что человек погружается в искусственную реальность, которая имеет схожие свойства, как у настоящей реальности. Главное отличие искусственной реальности от настоящей состоит в том, что она составлена программистами. Одним из самых важных достижений искусственного мира заключается в том, что у человека появляется возможность не только сопереживать, интересоваться, наблюдать, смотреть, слушать, но и дейст-

вовать свободно, бесконтрольно, независимо, безнаказанно, автономно [1, с. 93].

Но мало кто знает того, кто первым применил термин «виртуальная реальность». Понятие «виртуальная реальность» придумано в Массачусетском технологическом университете в середине 70-х гг. XX века, для того, чтобы обозначить трехмерные макромодели реальности, созданные при помощи компьютерных технологий, и которые передают глубокий эффект погружения в эту реальность человека. Спустя несколько лет американский ученый Д. Ланье применил термин «виртуальная реальность» для того, чтобы обозначить новейший компьютерный продукт. И понятие получило широкую огласку в качестве маркетингового атрибута и термина массовой культуры. Д. Ланье считал, что «виртуальная реальность» есть иллюзорное пространство, которое создано при помощи компьютерных технологий [2, с. 48].

С созданием сети Интернет появляется новейшая информационная среда, в которой информационные данные передаются, складываются, копируются фактически моментально. Данная среда изменяет смыслы и ценности многовековых традиций и понятий, преобразует нормы морали. Сфера мировой информационной сети Интернет, которую часто называют и киберпространством, и социальной виртуальной реальностью, и параллельным миром, и новейшей средой обитания представляет собой не только взаимосвязь компьютеров, а в первую очередь взаимодействующих в данной сфере людей. Как пишет отечественный исследователь А.Е. Войскунский, область Интернета – это единое социальное пространство, в котором демонстрируют активность миллионы людей на планете [3, с. 20].

На сегодняшний день люди уже не могут представить свою жизнь без Интернета, в настоящее время Интернетом пользуются свыше 4,39 миллиардов человек. А в начале 90-х гг. XX столетия его использовали не более пятисот человек, и то только для работы. Но уже сегодня абсолютно любой школьник или студент могут с легкостью найти интересующую их информацию за считанные секунды. В Интернете можно найти новости, которые происходят в мире, раньше, чем их покажут по телевизору, потому что информация публикуется намного быстрее, чем в эфир выходят новости.

В XXI веке можно наблюдать такую картину, когда технологические средства по созданию виртуального мира открывают перед человеком возможность самому включаться в действие в реальных обстоятельствах. Знакомясь с новыми технологиями, люди все чаще спешат с головой окунуться в виртуальную реальность, но все-таки забывают о психологическом влиянии виртуального мира, которое может быть очень опас-

ным. Сегодня существует достаточно много способов, которые дают возможность отвлечься от бытовых проблем и погрузиться в другую реальность. Эволюция виртуальной реальности доходит до того, что человек прямо-таки проживает вторую жизнь, полностью углубляется в виртуальную реальность, в результате чего не замечает, что подвергается разнообразному негативному влиянию, которое в дальнейшем перерастает в букет различных проблем, которые усиливают отчуждение человека в реальном мире.

Проблема отчуждения была сформулирована и развита К. Марксом еще в XIX веке. Именно влияние К. Маркса в конечном итоге превратило отчуждение из неопределимого недуга в конкретные социальные условия. В своих «Парижских рукописях», написанных в 1844 г., но обнаруженных только между двумя мировыми войнами, К. Маркс разработал трехстороннюю критику отчуждения труда – источника, по его утверждению, всех других отчуждений в капиталистическом мире. В таксономии отчуждения К. Маркса первой была потеря работником контроля над продуктом своего труда, который продавался как товар на рынке для прибыли капиталиста. Вторым было его или ее отчуждение от творческого процесса трудовой деятельности; до радикального разделения труда и бесчеловечной эффективности конвейера работа была не просто средством выживания, а чем-то, в чем докапиталистические работники находили внутреннюю награду [4, с. 133].

После Второй мировой войны отчуждение стало почти универсальным духовным и психологическим недугом. Так, представитель французского экзистенциализма Ж.-П. Сартр использовал его, чтобы описать фундаментальный аспект состояния человека. Другой философ экзистенциализма А. Камю продемонстрировал его эффект в безразличном онемении случайного насилия.

В последующие годы проблемой отчуждения занимались разные исследователи. Так, канадский социолог и психолог Г. Неттлер считал, что отчуждение – это определенное психологическое состояние нормального человека, а отчужденный человек – это тот, кто отчужден по отношению к своему обществу и культуре, которую он несет. По мнению американского доктора философии М. Левина, существенной характеристикой отчужденного человека является его вера в то, что он не способен выполнить то, что, по его мнению, является его законной ролью в обществе. Согласно американским исследователям Э. и М. Джозефсон, отчуждение – это индивидуальное чувство или состояние диссоциации от себя, от других и от мира в целом. Для доктора наук С. Мура термин «отчуждение» относится к характеристикам индивидуального сознания и социальной структуры, типичным для обществ, члены которых кон-

тролируются, а не контролируют последствия их коллективной деятельности. Согласно французскому философу и специалисту по марксизму Ж.-И. Кальвезу, отчуждение – это общий тип ситуаций абсолютизированного субъекта, который дал себе формальный мир, отказавшись, таким образом, от истинной конкретности и ее требований. По мнению Э. Фромма, отчуждение означает, что человек не ощущает себя действующим субъектом в своем постижении мира, но что мир (природа, другие и он сам) остается чуждым ему. Они возвышаются над ним и противостоят ему как объекты, даже если они могут быть объектами его собственного творения. Отчуждение – это по существу переживание мира и себя пассивно, восприимчиво, как субъекта, отделенного от объекта [5, с. 46].

На сегодняшний день в период развития информационных технологий, которые вовлечены практически во все слои человеческой жизни, проблема отчуждения набирает свои обороты и приобретает все более новые особенности, которые перерастают в серьезные проблемы. Человек не замечает негативного влияния компьютерной виртуальной реальности, которое ведет его к отчуждению. Так, по мнению Е.А. Дубровской, в век техногенной цивилизации база отчуждения заметно расширилась, в результате чего можно говорить об отчуждении человека от природы, от общества, от социальных взаимодействий, от жизни и человека от самого себя [6, с. 38]. В настоящее время вряд ли найдется явление более влиятельное, чем Интернет. Для большинства людей повседневную жизнь (учебу, работу, творчество, коммуникацию, хобби) уже трудно представить без Всемирной сети. Интернет – это самый активно развивающийся феномен в информационном обществе. С одной стороны, несомненно, Интернет оказывает положительное влияние на человека. Но с другой стороны, есть и негативное влияние, которое влечет за собой ряд проблем, которые усиливают отчуждение: ощущение одиночества, утрата собственного «Я», представление о бессмысленности существования, утрата духовных ценностей, появление психологических болезней (депрессия, биполярное расстройство и др.), нарушение коммуникативных связей с обществом. Также большую роль в усилении негативного влияния сыграли социальные сети.

Сегодня именно социальные сети оказывают огромное влияние на человека, и в основном это негативное влияние, которое усиливает отчуждение человека в виртуальной реальности. В социальных сетях у людей появляется возможность для самопрезентации и саморекламы. В результате чего многие люди пользуются данной возможностью и на своих страничках в социальных сетях выкладывают увлекательные новости и захватывающие фотографии. Люди могут представляться кем захотят и поведать всему миру о своих идеях. Тем не менее, негативным

результатом всех этих возможностей является страстное желание человека являться или выглядеть лучше или значимее всех. Впоследствии, став зависимым от этих желаний, человек непрерывно хочет убеждаться в появлении новых лайков и комментариев. Многие в результате того, что не получают желаемого результата, подвергаются разным психическим заболеваниям и отчуждению. Человеку начинает мерещиться, что у него жизнь серая и скучная, а у других жизнь яркая и захватывающая, у кого-то фотографии более увлекательные, у кого-то тело более рельефное, у кого-то одежда более модная, что в конечном итоге приводит многих людей к стрессу, депрессии, недовольству собственной жизнью и представлению бессмысленности собственного существования. Оказывается, социальные сети не делают людей более увлекательными и коммуникабельными, а большое количество друзей в социальных сетях создает лишь иллюзию того, что человек востребован и общителен, а на самом деле он может быть замкнутый и одинокий [7, с. 1002]. Сегодня социальные сети обеспечивают только передачу информации и быстроту связи, но совсем не содействуют взаимопониманию людей. Также социальные сети имеют способность объединять людей, которые находятся на расстоянии, и в то же время способны отталкивать тех, кто находится рядом.

Многие люди отдают предпочтение общению в социальных сетях взамен живому, что приводит к социальному отчуждению. Подтверждением этому является то, что практически каждый день количество пользователей социальных сетей очень быстро возрастает. Сегодня людям уже не обязательно встречаться для обмена информацией, какими-то переживаниями, захватывающими эмоциями, ведь можно просто напечатать сообщение, сделать звонок или зайти на страничку в социальных сетях. Но неужели возможно не видеть собеседника вживую и понять, что у него происходит на душе. В настоящее время люди забывают, насколько важно живое общение с другими людьми, чтобы не остаться в одиночестве, когда «девайса» не окажется под рукой [8, с. 261].

Одной из опаснейших проблем, которая негативно влияет на человека и ведет к отчуждению, является зависимость. Компьютерная виртуальная реальность вызывает зависимость. Многие люди, находящиеся в виртуальном мире, забывают практически обо всем, даже о сне и еде, ради того, чтобы испытать новые ощущения. Игровая зависимость, которая представляет собой болезненное пристрастие человека к компьютерным играм, отчуждает человека от реальной жизни. Так что же людей побуждает начинать играть в онлайн-игры? Кому-то скучно, кто-то хочет разнообразия, у кого-то много свободного времени, кто-то хочет убежать от жизненных трудностей. А существуют те, кто желает достичь высоких результатов, не прикладывая к этому больших усилий. Потому

что достичь отличных результатов на соревнованиях по футболу будет довольно-таки сложно, а в онлайн-игре, к примеру, «World of Tanks», вполне даже несложно.

В основном игровая зависимость наблюдается больше у мужчин, чем у женщин. По своей природе мужчины стремятся к победам в жизни, им очень важно достигать больших целей, покорять новые высоты, разнообразными способами реализовывать себя в мире и т. д. Не найдя способов реализации в настоящем мире, мужчины находят себя в компьютерных играх. Игровая зависимость у женщин тоже наблюдается, но в меньшей мере. Во многих случаях женщины ищут в онлайн-играх внимание и общение [9, с. 15].

При многократном посещении виртуальной реальности люди могут очень быстро вжиться в роль собственного персонажа, что может отобразиться на их поведении в реальной жизни. К тому же люди способны утратить ощущение времени и стать пассивными. Но, несмотря на указанные выше негативные последствия влияния виртуальной реальности на человека, не стоит забывать и об ее положительных эффектах.

В последние годы психологи работают над тем, чтобы можно было использовать виртуальную реальность для лечения психических расстройств человека. Врачи из Америки и Европы считают, что виртуальная реальность – это отличная возможность для выздоровления. С помощью виртуальной реальности можно у человека со стрессовыми расстройствами вызвать отрицательные эмоции. Больной попадает в ситуацию, вызывающую панику, но только в виртуальном мире. Симулируя разные стрессовые ситуации, человек учится преодолевать свои собственные страхи и фобии. К тому же психологи заявляют, что виртуальная реальность может помочь людям, страдающим инвалидностью. Так, люди, страдающие инвалидностью, могут использовать виртуальную реальность для того, чтобы забыть о многих своих ограничениях и проблемах.

Таким образом, отчуждение человека в компьютерной виртуальной реальности усиливается. Сегодня, несмотря на большой рост качества жизни, современные люди постепенно утопают в бескрайних просторах компьютерного виртуального мира, за которым скрывается множество серьезных социальных проблем. И все же, чтобы получить всестороннее представление о возможных и действительных эффектах отчуждения в искусственной виртуальной реальности на человека и общество, требуется проведение комплексных исследований данной проблемы при активном взаимодействии представителей разных наук.

Список литературы

1. Гаврилов А.А. Осмысление феномена виртуальной реальности в философском дискурсе // Омский научный вестник. 2014. № 2 (126). С. 93-96.
2. Дойч Д. Структура реальности. М.: Регулярная и хаотическая динамика, 2001. 177 с.
3. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010. 440 с.
4. Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года. М.: Академический проект, 2010. 775 с.
5. Кравченко А.И. Концепция отчуждения Эриха Фромма // Научные ведомости Белгородского государственного университета. 2018. № 1. С. 46-52.
6. Дубровская Е.А. Проблема отчуждения в техногенной цивилизации // Вестник ВГТУ. 2010. № 5. С. 38-40.
7. Шахматова О.М., Болтага Е.Ю. Психологические аспекты общения в социальных сетях виртуальной реальности // Известия ПГПУ им. В.Г. Беллинского. 2011. № 24. С. 1002-1008.
8. Чащухин Е.В. Проблема виртуального отчуждения: структура и особенности // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. 2008. № 3. С. 261-265.
9. Барышев Р.А. Личность в контексте киберпространства // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 2 (217). С. 15-18.

Поступила в редакцию 03.02.2020 г.

Отрецензирована 27.02.2020 г.

Принята в печать 24.03.2020 г.

Информация об авторе:

Кожемякин Никита Андреевич – магистрант по направлению подготовки «Философия». Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: kozhemyakin-n@mail.ru

THE PROBLEM OF ALIENATION IN COMPUTER VIRTUAL REALITY

Kozhemyakin N.A., Master's Degree Student in "Philosophy" Programme. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation. E-mail: kozhemyakin-n@mail.ru

Abstract. We consider the problem of alienation in computer virtual reality. The problem of virtual alienation of a person becomes more and more relevant in the context of virtualization of all spheres of public life. Computer virtual reality is deeply penetrated into the life and daily occurrence of society. We examine the negative aspects of the virtual world impact on a person, which lead him to social exclusion. We pay special attention to social networks that negatively affect a person. Therefore, the issue of overcoming new super-powerful forms of alienation is more urgent than ever in the modern world.

Keywords: virtual reality; Internet; person; alienation; social networks

Received 3 February 2020

Reviewed 27 February 2020

Accepted for press 24 March 2020