

УДК 740

DOI 10.21661/r-470519

*Т.В. Маркова, Е.С. Мартьянов***ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СОЦИАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН**

Аннотация: статья посвящена изучению виртуальной реальности как социального феномена. Через обращение к прошлому анализируется её генезис, а также значимость в современных реалиях. Для последнего составляется опрос среди разных социальных слоёв общества. Сравнив число сторонников виртуального общения с количеством людей консервативных взглядов, делаются выводы о тенденции к отходу от привычной коммуникации. Умозаключения позволяют утверждать, что проблема замены реального общения иным актуальна. Просмотрев положительные последствия, введение разума в виртуальную реальность, утверждается наличие благих сторон у данного действия. Путём анализа генерируются причины попадания во Всемирную паутину. В завершении ставится вопрос о надобности виртуальной реальности в повседневности, её проблемах, а также перспективах развития.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуалистика, интернет, всемирная паутина, одиночество, общение.

*T.V. Markova, E.S. Martianov***VIRTUAL REALITY AS A SOCIAL PHENOMENON**

Abstract: the article is devoted to the study of virtual reality as a social phenomenon. Through an appeal to the past, its genesis is analyzed, as well as its significance in modern realities. The latter is viewed from both a social and a personal point of view. Comparing the number of supporters of virtual communication with the number of people of conservative views, conclusions are drawn about the tendency to depart from the usual communication. It allows to assert that the problem of the termination of live communication is relevant to this day. Inferences allow us to assert that the problem of replacing real communication is different. After looking at the positive consequences, the introduction of the mind into virtual reality, it is affirmed that there are

good sides to this action. Through analysis, the causes of entering the World Wide Web are generated. In conclusion, the question is raised about the need for virtual reality in everyday life, its problems, as well as the prospects for development.

Keywords: *virtual reality, virtualism, Internet, the world wide web, loneliness, communication.*

Введение

Реальность – это философский термин, употребляющийся в разных значениях как существующее вообще; объективно явленный мир; то есть существующие действительно. Данная категория, в широком смысле, обозначает всё то, что человек может ощущать при помощи органов чувств.

Прогресс не стоит на месте, на рубеже нового, информационного, XXI века людям всё чаще приходил в голову вопрос о возможном создании иной реальности, той, в которой они бы сами были творцами и творениями. Идея с созданием нового мира долго таилась в учёных умах, и впоследствии была разработана концепция «существования вне». Этим понятием и характеризовалась, так называемая, виртуальная реальность.

Виртуальная реальность

Виртуальная реальность как иной мир имеет свою историю. Уже в Средних веках, в Европе, термин «виртуальная реальность» использовался многими людьми. Он означал специфическое направление в лингвистике.

То, что виртуальная реальность означает для современных людей, появилось сравнительно недавно. Специальная идея сначала была посвящена лётному делу. Раньше была предусмотрена пневматическая система переключения рычагов, а также движущееся изображение. Первые сведения о подобном изобретении датируются 1929 годом. В целом эта модель позволяла ощутить кружение, падение и маневрирование с точностью, как и во время реального полёта. В дальнейшем под виртуальной реальностью подразумевалось дать подвижность, звук и восприятие. Изучая её, нужно было погрузиться не только в постороннее, но и в своё собственное сознание.

В результате изучение виртуальной – это не только интересное дело, занимаясь которым можно узнать много нового, но также и возможность прикоснуться к новейшей технологии, стать, так сказать, непосредственным участником будущего.

В данной статье мы ставили целью выявить причины использования виртуальной реальности. А также спектр её применения и негативные последствия от пребывания в ней.

Для объективного обозначения причин, мы обратились к людям, которые, так или иначе, знакомы с виртуальной реальностью. Цель нашего опроса была выяснить возможные объяснения пребывания в ней.

По итогу опроса мы определили преобладающие причины использования виртуальной реальности. Ими стали:

1. Возможность полностью окунуться в интерактивное измерение.
2. Получение новых эмоций.
3. Профилактика стресса.
4. Возможность визуализации различных объектов и физических явлений.
5. Возможность для каждого перейти на новый уровень развлечений.

Данные сведения дали нам понять, что сторонники виртуальной реальности имеют полное основание утверждать о превосходстве данного измерения над реальным. Сопоставив полученные сведения с диаграммой темпа роста её потребления, мы поняли, что проблема замены действительного мира виртуальным актуальна. (Диаграмма 1).

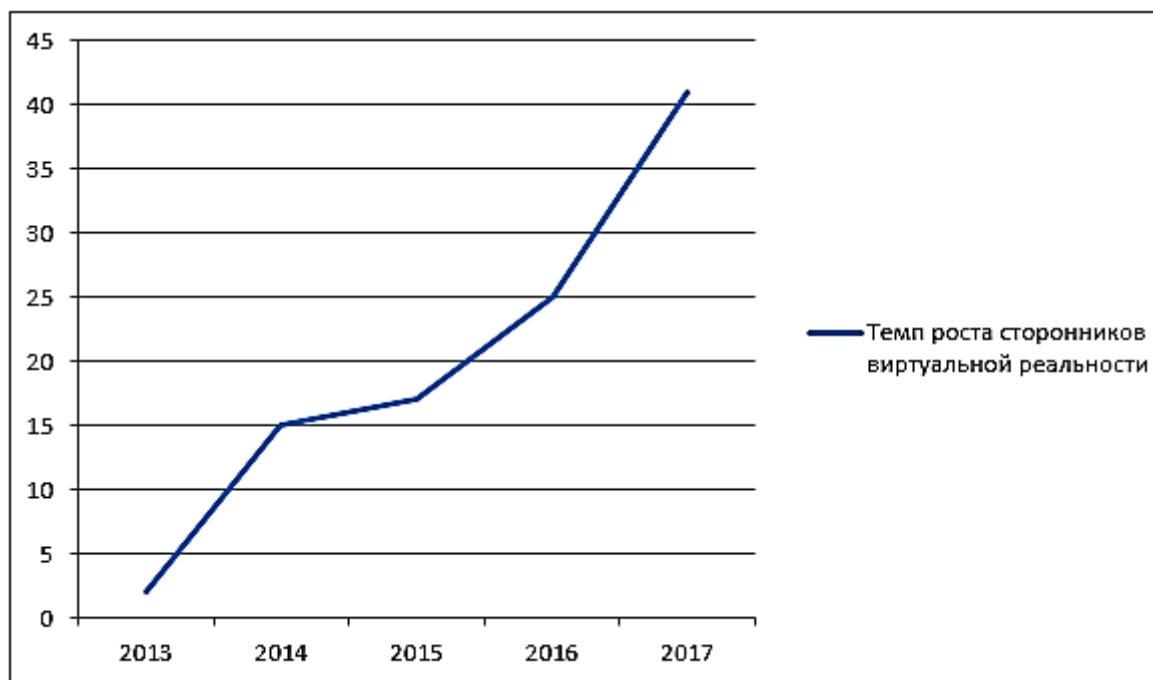


Рис. 1. Диаграмма 1. Темп роста сторонников виртуальной реальности

Источник: fedstat.ru

Причины быстрого роста стали ясны, однако, увеличение количества людей, которые благоприятно относятся к виртуальной реальности при всех её плюсах, не означало перспективу светлого будущего. Виртуалистика, как социальное явление имеет весьма заметные негативные стороны.

Опасности виртуальной реальности

По мнению Анатолия Берестова, виртуальная реальность таит в себе множество угроз. «Этот мир, безусловно, опасен. И здесь человека поджидает такая огромная и реальная опасность, что мы ее пока еще можем только недооценить, но никак – переоценить». Автор выделяет несколько видов опасностей:

1. Опасность духовная. Человек теряет свои нравственные качества, заменяя истинные ценности мнимыми.
2. Опасность физиологическая. Технология виртуальных реальностей создала киберсекс, который позволяет тотально сексуализировать общество.
3. Опасность манипулятивная. Т.е. погружение человека в мир виртуальной реальности позволяет осуществлять внушение и программирование и навязывать человеку определенное поведение, образ жизни, мышление.

4 <https://interactive-plus.ru>

4. Опасность психологическая. По мере погружения в виртуалистику, у человека стирается грань между реальным и виртуальным миром. Ложная действительность по истечению некоторого времени может вьестся в его сознание, либо вызвав у него биполярное расстройство, либо сведя его окончательно с ума.

Заключение

Изложенное позволяет сделать ряд выводов. Во-первых, виртуальная реальность играет далеко не последнюю роль в жизни общества, зазывая в себя всё больше и больше членов. Во-вторых, виртуальная реальность позволяет человеку погрузиться в ранее не виданный мир, стать не только творением мира, но и его творцом. В-третьих, анализ и практика показали, что виртуальная реальность вполне способна конкурировать с действительной.

Отвечая на поставленные вопросы, хочется сказать, что виртуальная реальность – в первую очередь является попыткой человека стать Богом. Однако эта попытка пока оказывается губительной как для самого человека, так и для всего социума в целом. Можно лишь сделать прогнозы о том, что в ближайший век человечество ждёт полный переход из настоящего мира в виртуальность. Информационное столетие отражается во всех сферах жизни общества.

Список литературы

1. Алексенко Н.Н. Психодинамические аспекты поведения человека в киберпространстве // Журнал практической психологии и психоанализа. – М., 2000. – №3.
2. Гриффитс Х.-М. Почему Web не является библиотекой // Международный форум по информации. – М., 2000. – Т. 25. – №1.
3. Климкович Е.А. Компьютерная зависимость: реальная и виртуальная жизнь современных подростков. – Красико-Принт, 2011.
4. Копыл В.И. Общение в Интернете. – АСТ, 2005.
5. Косолапов Н.А. Социальная психология и международные отношения. – Наука, 1983.
6. Чернышева А.В. Виртуальная реальность в науке и технике / А.В. Чернышева, Т.А. Бойченко, Г.А. Резниченко.

7. Петлиц А. Как виртуальная реальность влияет на мозг?
8. Горохов В.Г. Введение в философию техники / В.Г. Горохов, В.М. Розин. – М.: Инфра-М, 1998.
9. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. – 2004.
10. Бабенко В.С. Художественная культура и виртуальная реальность / В.С. Бабенко, С.Н. Иконникова, С.Т. Махлина // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. – М.: Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998. – Вып. 4
11. Изард К.Э. Психология эмоций / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 1999.
12. Сибер Д. Цифровая диета. Как победить зависимость от гаджетов и технологий. – 2015.
13. Леонтьев В.П. Знакомства и общение в Интернете.
14. Денисова Т. Одиночество. Метафизика и диалектика. – 2013.
15. Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: Дис. ... канд. филос. наук / А.И. Воронов. – СПб., 1999.
16. Zhou L. How is the semantic web evolving? A dynamic social network perspective / L. Zhou, L. Ding, T. Finin // Computers in Human Behavior. – 2011. – Vol. 2. – P. 1294–1302.

References

1. Alexenko N.N. Psychoanalytic aspects of human behavior in cyberspace // Journal of Practical Psychology and Psychoanalysis. – М., 2000. – №3.
2. Griffiths H.-M. Why the Web is not a library // International Forum on Information. – М., 2000. – Vol. 25. – №1.
3. Klimkovich E.A. Computer addiction: the real and virtual life of modern adolescents. – Krasiko-Print, 2011.
4. Kopyl V.I. Chatting in Internet. – AST, 2005.
5. Kosolapov N.A. Social psychology and international relations. – Science, 1983.

6. Chernysheva A.V. Virtual reality in science and technology / A.V. Chernysheva, T.A. Boychenko, G.A. Reznichenko.
7. Petlits A. How does virtual reality affect the brain?
8. Gorokhov V.G. Introduction to the philosophy of technology / V.G. Gorokhov, V.M. Rozin. – M.: Infra-M, 1998.
9. Castells M. Galaxy Internet: Reflections on the Internet, Business and Society. – 2004.
10. Babenko B.C. Art Culture and Virtual Reality / B.C. Babenko, S.N. Ikonnikova, S.T. Makhlina // Virtual Reality. Proceedings of the laboratory of virtualistics. – M.: Center for Virtualistics, Institute of Human Sciences, Russian Academy of Sciences, 1998. – Vol. 4
11. Izard K.E. Psychology of emotions / Trans. with English. – St. Petersburg: Peter, 1999.
12. Sieber D. The Digital Diet. How to defeat dependence on gadgets and technologies. – 2015.
13. Leontiev V.P. Dating and communication on the Internet.
14. Denisova T. Loneliness. Metaphysics and Dialectics. – 2013.
15. Voronov A.I. Philosophical analysis of the concept of "virtual reality": Dis. ... cand. philos. sciences / A.I. Voronov. – SPb, 1999.
16. Zhou L. How is the semantic web evolving? A dynamic social network perspective / L. Zhou, L. Ding, T. Finin // Computers in Human Behavior. – 2011. – Vol. 2. – P. 1294–1302.

Маркова Татьяна Владиславовна – канд. филос. наук, доцент ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева», Россия, Нижний Новгород.

Markova Tatiana Vladislavovna – candidate of philosophical sciences, associate professor at the Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Russia, Nizhny Novgorod.

Мартьянов Евгений Сергеевич – студент ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева», Россия, Нижний Новгород.

Martianov Evgenii Sergeevich – student at the Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Russia, Nizhny Novgorod.
