

## ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.6.)

Научная статья

УДК 101

doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-32-37

### ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ПОЛЬЗА И РИСКИ

© *Елена Викторовна Яковлева*

*Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, г. Краснодар, Россия  
Kommings@mail.ru*

**Аннотация.** Рассматривается проблема виртуальности и ее места в современном мире. Поскольку современное общество чрезвычайно интенсивно развивается, типичной становится ситуация, когда сформировавшееся радикальное изменение не имеет должного отражения на уровне исследовательской литературы. Одной из таких областей, в которых произошли кардинальные изменения, являются компьютерные технологии. Исследуется деятельность, сопряженная с применением виртуальных технологий. Предметом исследования является социальный-технический аспект виртуальности. Доказывается, что на текущем этапе развития виртуальная реальность несет в себе как позитивные возможности, так и существенные риски.

**Ключевые слова:** технологии, компьютерные технологии, виртуальность, виртуальная реальность, информационная среда.

**Для цитирования:** Яковлева Е.В. Виртуальная реальность: польза и риски // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 92. № 3. С. 32-37. doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-32-37

## PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.6)

Original article

### Virtual reality: benefits and risks

© *Yelena V. Yakovleva*

*Kuban state agrarian university of I.T. Trubilin, Krasnodar, Russian Federation  
Kommings@mail.ru*

**Abstract.** It is considered the problem of virtuality and its place in the modern world. Since modern society is developing extremely intensively, therefore, a typical situation is when a radical change that has formed does not have a proper reflection at the level of research literature. One of such areas in which there have been drastic changes is computer technology. The main object of research is the activity associated with the use of virtual technologies. The subject of the study is the social and technical aspect of virtuality. In the course of the work, it is proved that at the current stage of development, virtual reality carries both positive opportunities and significant risks.

**Key words:** technologies, computer technologies, virtuality, virtual reality, information environment.

**For citation:** Yelena V. Yakovleva Virtual reality: benefits and risks. *The Humanities and Social Sciences*. 2022. Vol. 92. No 3. P. 32-37. doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-32-37

### Введение

В современном мире происходят активные изменения, смысл которых зачастую только предстоит раскрыть. Серьезные преобразования связывались не только с политическими или экономическими процессами, но также и с достижениями науки и техническими разработками. Для того, чтобы проиллюстрировать глубину трансформаций, связанных с достижениями науки, достаточно рассмотреть изменения, которые охватили мир в течение последнего столетия. За это время, сопоставимое с продолжительностью жизни человека, прочно вошли в обиход автомобили, средства массовой информации, телефонная связь (в том числе мобильная), компьютерная техника. Вычислительные возможности современных компьютеров чрезвычайно высоки, а технологии связи определяют возможность практически мгновенного взаимодействия людей, находящихся на огромном расстоянии. Процессы информатизации

ряда сфер – вполне обыденное в современный период явление. Рост информационного взаимодействия за последние десятилетия имеет колоссальные показатели, причем речь идет как о количественном аспекте объемов информации, которой обмениваются современные люди, так и о качественном аспекте многообразия этой информации, а также областей применения информационных технологий.

Фактически вхождение в век компьютерных технологий определило кардинальное изменение общественной сферы и, в частности, способа коммуникации между людьми. Наряду с непосредственным взаимодействием все чаще используются опосредованные формы коммуникации, в которых человек общается в текстовом или голосовом формате при помощи специальных компьютерных приложений, а сам субъект коммуникации формирует свое символическое отображение в Интернет-сфере, которое и воспринимается собеседниками. Интернет-коммуникация, в принципе, имеет уникальное значение по отношению к прочим формам информационного обмена, что может быть определено с учетом следующих ее аспектов: массовость; практически неограниченные возможности по публикации информационного контента; возможность размещения всех типов информационной продукции (визуальной, аудиальной, текстовой, комбинированной) в рамках одного Интернет-ресурса; возможность для единичных пользователей выступать как в качестве субъекта, так и в качестве объекта информационного воздействия [7, с. 97].

### **Обсуждение**

Сфера Интернет-коммуникации – это символическая реальность, в которой происходит наделение объектов смыслами и последующая трансформация этих смыслов. Опосредованность взаимодействия в существенной мере влияет на его характер. Фактически, взаимодействуя с компьютерной средой, человек обладает возможностью управления уровнем социального контакта, что наделяет его специфическими возможностями. В психологическом плане текстовая коммуникация представляет собой достаточно комфортный формат в силу того, что человек обладает возможностью сокрытия информации о себе, взятия времени на формулировку адекватного ответа собеседнику и т.д. Это является одной из причин того, что многие люди, испытывающие проблемы с общением в ходе непосредственной коммуникации, втягиваются в онлайн-общение, которое представляет существенно меньше требований к личным качествам субъектов взаимодействия.

Помимо коммуникативной сферы отдельно хотелось бы отметить такой аспект современной компьютерной сферы, как развитие индустрии развлечений, одним из важных компонентов которой являются компьютерные игры. Миллионы людей по всему миру являются пользователями компьютерных игр, что само по себе уже привлекает интерес к данному феномену. Немаловажное значение приобретает то, что сфера компьютерных игр представляет собой симуляцию отдельных аспектов человеческой жизни, объединенную с фантастическим антуражем конкретного игрового мира. Играя в компьютерные игры, человек фактически реализует собственные желания, которые он не способен удовлетворить в реальной жизни. В настоящее время все чаще говорят о проблеме «ухода от реальности», связанной с активным вовлечением подростков и зрелых людей в игровую деятельность, при которой область досуговых интересов в конечном счете вытесняет реальные жизненные приоритеты.

На наш взгляд, все рассмотренные явления объединяет одна общая черта – они происходят в рамках символического самоотождествления человека с той областью информационной деятельности, в которую он вовлечен. Поясняя, отметим, что не только компьютерные игры выступают в качестве сферы, несущей риск для своих активных пользователей. Активное участие в сетевой коммуникации на уровне социальных сетей несет в себе определенные риски, связанные с подменой цели и средства: если изначально социальная сеть выступает в качестве средства коммуникации, а личная страница выступает в качестве своеобразного идентификатора, то в дальнейшем происходит рассмотрение социальной сети в качестве среды социального существования, а сам человек начинает отождествлять

себя со своим цифровым профилем. В результате, в частности, возникает такое явление как «погоня за «лайками»», в рамках которого происходит подмена личного статуса и рейтинга личного профиля в сознании пользователя.

Основным аспектом, определяющим обозначенные выше сферы, является то, что здесь наличествует виртуальная среда, вовлечение в которую несет как позитивные, так и негативные последствия. Именно вопросу о том, какую форму приобретает развившаяся в наши дни виртуальность, а также тому, к каким последствиям это ведет и какие перспективы раскрываются перед современным обществом, посвящены исследования последнего десятилетия.

Понятие виртуальности имеет два значения – это, с одной стороны, потенциальная возможность, с другой – мнимость, иллюзорность [5]. Иными словами, нечто виртуальное не является реально существующим, оно является воспринимаемым или мыслимым. Весьма широко понятие виртуальности распространилось в ходе развития компьютерной техники, когда возможности формирования реалистичных звуков и изображений определили возможность создания цифровой среды, имитирующей отдельные явления или объекты реального мира. Основная особенность виртуальности состоит в том, что отображаемые объекты не являются чем-либо действительно существующим. Так, например, компьютерная модель яблока – это изображение без изображаемого, оно существует само по себе, и в реальности ему никакое яблоко не соответствует. В этом плане, например, фотография или видеосъемка не является виртуальной в том значении, что они отображают реальные объекты, когда-то существовавшие и выглядевшие определенным образом. Таким образом, виртуальность предполагает момент симуляции.

Информационные технологии интегрированы в социально-философскую мысль современности и образуют особый контекст понимания социального пространства как информационно-виртуальной среды [4, с. 31]. Следует признать, что распространение категории виртуальности на область сетевой коммуникации не является самоочевидным, что требует отдельного доказательства. В профиле человека в социальной сети могут существовать изображения его реальной внешности, а опосредованный характер общения как виртуальность – один из дискуссионных вопросов. Однако следует обратить внимание на то, что в рамках сетевой коммуникации признаки виртуальности все же присутствуют, но распространяются они не столько на отдельные объекты, сколько на характер среды и личность самого субъекта коммуникации.

В социальном знании существует развитая теория, во многом основанная на кантианской идее конституирующего восприятия, согласно которой человек в ходе социального познания осуществляет конструирование окружающей его реальности, что осуществляется в ходе таких действий, как интерпретация, вписывание полученного опыта в сформированные рамки мировоззрения [2]. Эта теория, получившая название социального конструкционизма, отображает ход социального познания, иными словами, она направлена на раскрытие социального восприятия субъектом других субъектов. Но говоря о социальном конструировании, следует обратить внимание на такой аспект как позиционирование себя. И здесь, если в частном социальном взаимодействии, наблюдается момент оценки широкого спектра реальных характеристик личности, проявление которых человек не контролирует, то в сетевой коммуникации наблюдается возможность активного выстраивания своеобразного «фасада» личности – выборочная демонстрация тех качеств и особенностей, которые человек хочет показать окружающим. Таким образом, формируемая в виртуальной среде личность – это не то, каким человек является на самом деле, но то, как он показывает себя в процессе Интернет-коммуникации. Именно поэтому можно с уверенностью судить о том, что личность человека в онлайн-общении является виртуальной – мнимой, созданной с опорой на возможности компьютерных технологий.

Что не менее важно, к числу виртуальных явлений относятся также отдельные формы отношений, формируемых в рамках Интернет-коммуникации. Следует отметить, что онлайн-общение содержит в себе многие из элементов игры, что определяет его специфический характер. К числу таковых относятся:

- перевоплощение в ходе онлайн-коммуникации, наличие своеобразных «масок», «цифровых личностей»;
- символический характер той реальности, в которой действует субъект коммуникации (картинки – «аватарки», «смайлы» для выражения эмоций и т.д.)
- повышенная актуальность событий и действий, производимых в онлайн-среде.

Если первые два аспекта очевидны, то по поводу третьего следует отметить, что он выступает как раз результатом игрового отношения. Как отмечает Й. Хейзинга, в состоянии игры человек существенно сильнее вовлечен в осуществляемую деятельность, нежели в стандартном своем состоянии [6]. Даже вне принятия тезиса о том, что коммуникация в онлайн-сфере имеет игровой характер, можно обратить внимание на глубокую увлеченность современных людей социальной активностью в цифровой среде, при которой ценность конкретных достижений и результатов для субъектов коммуникации существенно превышает реальное их прагматически оцениваемое значение.

Касательно игрового аспекта следует отдельно рассмотреть такую сторону виртуальности, как компьютерные игры. Сам по себе принцип компьютерной симуляции применяется существенно шире, нежели только в игровой индустрии. Например, деятельность по проектированию любых конструктивных элементов, от деталей механизмов и вплоть до зданий, в настоящее время осуществляется на уровне компьютерной симуляции, учитывающей наиболее значимые аспекты моделируемого объекта. Точно так же компьютерные симуляции используются в медицине, при подготовке водителей, в различных видах обучения. Однако наиболее массовым применением технологий виртуального отображения объектов является именно игровая сфера.

И здесь мы наблюдаем чрезвычайно высокий интерес к осуществлению досуговой деятельности посредством компьютерных игр. Они позволяют реализовывать множество фантазий и, фактически, испытывать сильные эмоции от выполнения сложных действий и ассоциирования себя с игровым «аватаром». В наш высокотехнологичный век существует широкий спектр жанров компьютерных игр, отражающих различные интересы пользователей, ориентированных на различные применяемые способности, от сложного стратегического мышления и до обычной реакции. Одним из серьезнейших направлений современной игровой индустрии являются многопользовательские игры, где пользователи не только взаимодействуют с виртуальным миром, но также вступают во взаимодействие с игровыми «аватарами» других пользователей, что придает компьютерным играм существенный социальный аспект.

Уже давно вопрос о том, является ли виртуальность благом или же представляет собой очередную опасность современного мира заботит исследователей. Отмечается: виртуальная сфера имеет как положительные, так и отрицательные стороны, что определяет ее неоднозначный статус [1].

Рассматривая положительные стороны виртуальности следует отметить, в первую очередь, чрезвычайно широкие ее возможности по реализации расчетов и их визуализации, что имеет серьезное значение для широкого спектра профессиональных сфер. Также виртуальное общение является удобным инструментом коммуникации и, в частности, механизмы налаживания социальных контактов в онлайн-среде зачастую приводят к формированию новых устойчивых социальных связей. Отдельно следует отметить, что онлайн-коммуникация делает возможным общение между людьми, которых разделяют огромные расстояния, при этом стоимость такого общения является крайне низкой и определяется интернет-трафиком. Это является серьезным фактором повышения коммуникативных возможностей членов общества и, в частности, способствует развитию диалога культур. Отдельного внимания заслуживает и то, что процесс онлайн-коммуникации для многих пользователей является психологически комфортным и позволяет справиться с неуверенностью и различного рода коммуникативными проблемами. Также следует отметить, что рекреационный потенциал виртуальной сферы чрезвычайно велик.

Вместе с тем привлекательность онлайн-общения и в целом обращения к виртуальности выступает в качестве одного из оснований злоупотребления ею. Наиболее серьезные проблемы, на которые следует акцентировать внимание – это уход от реальности и социализация в виртуальной среде, противоречащая устоям современного общества.

Проблема ухода от реальности связана с тем, что виртуальная сфера ориентирована на интерес пользователей, в то время как реальная жизнь не предполагает момента поддержания интереса к сферам, в которые люди вовлечены. В частности, соотношение усилий и результата в компьютерных играх существенно смещено в сторону результативности, что дает позитивный психологический эффект и способствует постоянному вовлечению в игровую деятельность. В результате некоторые члены общества настолько глубоко уходят в виртуальную сферу, а ее актуальность для них становится настолько высока, что, фактически, виртуальность в ценностном плане вытесняет для них реальную жизнь. Показательным является то, что люди, с головой ушедшие в компьютерные игры, получили обозначение «no-lifers», что намекает на их полную оторванность от жизни.

Точно также следует отметить, что активное участие в деятельности социальных сетей является не только удобной практикой общения, но и способствует искажению сферы интересов в сторону виртуальных показателей успешности и состоятельности личности. Другой проблемой называют клиповое мышление, формирующееся как результат развития информационного общества. Основная идея «клипового мышления» заключается в том, что нужно переходить к новому типу мышления, от понятий к образам, от нарративов к клипам [3, с. 26]. Этот вопрос не может быть решен однозначно, требует изучения, а также длительного процесса исследования.

Отдельного внимания заслуживает то что компьютерные игры, равно как и сфера Интернет-коммуникации, не имеют сложившихся механизмов социального контроля, что делает их, с одной стороны, привлекательными для молодежи, с другой – приносит негативный аспект в процесс социализации молодых людей, которые зачастую переносят деструктивные модели взаимодействия из сетевой среды в область реальной коммуникации.

### **Заключение**

Подводя итог, следует отметить, что виртуальная реальность не является ни однозначно положительным явлением, ни однозначно деструктивным. В современной цифровой сфере присутствуют аспекты, влекущие за собой существенный риск для пользователей, что свидетельствует о недостаточной оптимальности текущей организации цифровой среды. Это означает, что необходимо либо регулирование основных структурных и правовых аспектов виртуальности, либо осуществление компенсаторной деятельности по устранению причин, приводящих к использованию виртуальности во вред. А это, в свою очередь, требует подробного разветвленного исследования основных аспектов использования виртуальной реальности.

### **Список источников**

1. Белоглазова Е.С. Интернет: расширение реальности или уход от нее? // Вестник Курганского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2016. № 1(40). С. 123а.
2. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания / Пер. с англ. Е. Руткевич; Московский философский фонд. М.: Academia-Центр; Медиум, 1995. 323 с.
3. Еникеев А.А. Образы современной философии в контексте «клипового мышления» эпохи постмодерна // Актуальные проблемы современного социально-гуманитарного знания: социальные трансформации и историческая память культуры. Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции, Нижний Тагил, 22 ноября 2019 года / Отв. ред. Н.Ю. Мочалова, А.М. Олешкова. Нижний Тагил: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2019. С. 24–33.

4. *Лугинина А.Г.* Социально-философское осмысление виртуальной реальности как технического феномена // Проблемы цивилизационного развития России: характер, факторы и пути решения. Материалы III Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов, преподавателей, Армавир. Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2018. С. 31–34.
5. Словарь иностранных слов: [более 4500 слов и выражений] / Н.Г. Комлев. М.: Эксмо, 2006.
6. *Хейзинга Й.* Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры / Сост., предисл. и пер. Д.В. Сильвестрова; коммент. указ. Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 409 с.
7. *Яковлева Е.В.* Область виртуальной коммуникации – новое социальное пространство // Материалы конференций ГНИИ «Нацразвитие». Сборник избранных статей по материалам научных конференций. СПб., 2021. С. 96–99.

### References

1. *Beloglazova E.S.* Internet: expanding reality or avoiding it? // Bulletin of Kurgan State University. Series: Humanities. 2016. № 1(40). P. 123a.
2. *Berger P., Lukman T.* The social construction of reality: a treatise on the sociology of knowledge / Translated from English by E. Rutkevich. M.: Academia-Center; Medium, 1995. 323 p.
3. *Enikeev A.A.* Images of modern philosophy in the context of "clip thinking" of the postmodern era // Actual problems of modern socio-humanitarian knowledge: social transformations and historical memory of culture. Materials of the XI All-Russian Scientific and Practical Conference, Nizhny Tagil, November 22, 2019 / Editors N.Yu. Mochalova, A.M. Oleshkova. Nizhny Tagil: Russian State Vocational Pedagogical University, 2019. Pp. 24–33.
4. *Luginina A.G.* Socio-philosophical understanding of virtual reality as a technical phenomenon // Problems of civilizational development of Russia: nature, factors and solutions. Materials of the III International Scientific and Practical Conference of students, postgraduates, teachers. Armavir: Armavir state pedagogical university, 2018. Pp. 31–34.
5. Dictionary of foreign words: [more than 4500 words and expressions] / N.G. Komlev. M.: Eksmo, 2006.
6. *Huizinga Y.* The person playing: the experience of determining the game element of culture. St. Petersburg, 2011. 409 p.
7. *Yakovleva E.V.* The field of virtual communication – a new social space // Materials of conferences of the State Research Institute "National Development". A collection of selected articles based on the materials of scientific conferences. St. Petersburg, 2021. Pp. 96–99.

*Статья поступила в редакцию 03.05.2022; одобрена после рецензирования 15.05.2022; принята к публикации 25.05.2022.*

*The article was submitted 03.05.2022; approved after reviewing 15.05.2022; accepted for publication 25.05.2022.*