

## АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР ВІДНОШЕННЯ ЛЮДИНИ ДО ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Ми звикли шукати вихідні начала, корені буття і вважати, що усе, що відбувається в цих началах, є суттєвим, первинним, а породжене ними – вторинним, несуттєвим, неістинним і навіть нереальним. Сучасний неklasичний світогляд визнає існування нової реальності, існуючої на власних засадах, - віртуальної реальності, яка є породженою, актуальною (існує «тут і зараз») і інтерактивною. Категоріальну опозицію по відношенню до неї складає не субстанціональність, а константність. Границі між цими реальностями є відносними і рухливими. Світ таким чином виявляється багаторівневим і складним. Віртуальна реальність може породжувати віртуальну реальність наступного рівня, ставши відносно до неї константною. Можливий зворотній рух: віртуальна реальність згортається і стає елементом константної. Система таких взаємних породжень і згортань утворює поліонтологічну модель світу, щодо якої питання про первинність і істинність тієї чи іншої реальності знімається, всі реальності визнаються рівнозначними.

Поліонтичність світу посилює методологічне значення категорії самоідентичності особистості, оскільки людина належить різним світам і в кожному по-різному проявляє себе. Якщо класичний світогляд передбачав інтерналізацію визначеного соціумом (традицією) місця людини у світі, то у неklasичному право визначення вихідної позиції віддане людині. Отже, методологічними засадами віртуалістики як неklasичного світогляду є: по-перше, принцип конструктивізму. Якщо система координат світу не є заданою, то вирішення будь-якої проблеми: чи теоретичної, чи практичної, передбачає свідомий вибір людиною свого вихідного положення, а також визначення вихідних і кінцевих умов існування об'єкту, що конструюється. По-друге, тут долається класичне протиставлення суб'єкту і об'єкту, людина стає іманентною світу, який вона сприймає, мислить і в якому вона діє. По-третє, маючи справу з породженими подіями, віртуалістика репрезентує людину і світ у їх виникненні і становленні. Актуальність подій, їх перебіг в режимі «on-line», надає можливість концептуалізувати їх як унікальні і

одиничні. По-четверте, віртуалістика, виходячи з інтерактивності реальностей, визнає принцип єдності світу.

Виділення віртуальної і константної реальності є проблемою методологічною, яка сприяє проникненню віртуальних теоретичних моделей у всі практичні сфери. На особливу увагу заслуговують практики «турботи про себе». Відбувається це не тільки в результаті безпосереднього впливу віртуального, але й в силу зміни світогляду: переходу від константного погляду, що фіксує регулярне, повторюване, типове і намагається зачепитися за закономірне і статистично усереднене, до такого світобачення, призмою якого є одиничне, спонтанне, таке, що тільки-но виникає і знаходиться в процесі становлення. Світ стає віртуальним, тому що співвідношення константного і віртуального змінилося. Віртуальне завжди було присутнім в житті суспільства і людини, але в сучасному світі статус останнього став більш значимим. Тенденція змін полягає в тому, що процес віртуалізації світу в цілому, як і його окремих фрагментів, буде йти далі.

Головною відмінністю віртуальної реальності є можливість керувати подіями: змінювати, комбінувати, створювати нові інформаційні потоки, що збільшує потенціал свободи для творчості, відкриває зовсім нові перспективи, і навіть стати творцем власного світу. На думку Майкла Хайма, автора праці «Метафізика віртуальної реальності», контраст між реальностями, свобода дії стимулюють людину до творчості і до активного застосування уяви як в одній, так і іншій реальності. Він справедливо, на мій погляд, висловлює занепокоєння, що віртуальна реальність, виконуючи будь-яку забаганку фантазії, може призвести до атрофії почуття реальності, що досить небезпечно для повсякденного життя.

Розвиток технологій віртуальної реальності збільшує кількість людей, які захоплюються нею. Але, на жаль, часто таке «спілкування» з віртуальною реальністю обмежується захопленням комп'ютерними іграми, що породжує таке явище як аддикцію, тобто психологічну залежність від них. Одним з перших на таку небезпеку вказав Білл Гейтс, застерігаючи, що віртуальна реальність сильніша за будь-яку відеогру, що потрапити в залежність від неї дуже легко, а вийти з цієї залежності самотужки важко, хіба що за допомогою груп самопомочі на кшталт тих, що сьогодні допомагають наркоманам і алкоголікам. Якщо довіритись прогнозам американських вчених, то конвергенція віртуальної реальності і свідомості людини відбувається дуже швидкими темпами. Цей процес обумовлений, перш за все, об'єктивними психологічними факторами. Вони ж лежать і в основі маніпулювання свідомістю. Дослідник О.Є.Войскунський [1] піднімає

питання психологічного статусу віртуальної реальності і можливої пов'язаності його з проблематикою змінених станів свідомості і психоделічного досвіду.

Віртуальна реальність завдяки наявності великих масивів інформації, що в ній зберігається, можливості маніпулювати нею, конструювати образи і моделювати психологічні ситуації може стати провідником людини у будь-якій сфері діяльності, засобом набуття життєвих вмінь, навичок спілкування і життєдіяльності в соціумі, інструментом виявлення і подальшої реалізації власних особистісних потенцій. У своїх працях і виступах Микола Носов – ініціатор створення і перший керівник в минулому Центру віртуалістики Інституту людини Російської академії наук, наполегливо проводив думку, що не віртуальна реальність сама пособі створює небезпеку психічними зсувами, а незнання того, що в кожному з нас є психічні світи (віртуальні реальності). Прикладом такої реальності може бути перебування людини в стані натхнення, осяяння. Коловоротний застосовує поняття даунтайма, яке характеризує стан глибокого занурення людини у свій внутрішній світ, оперування в ньому власними звуками, образами, картинами. Творчий процес неможливо уявити без віртуальних образів. У віртуалі людина-творець будує наочний образ не тільки того, що може бути матеріалізованим, уречевленим, але й того, що не може бути матеріалізованим.

Імітацію подій у віртуальній реальності можна використати не тільки в цілях маніпулювання свідомістю людини, але й самі користувачі можуть з їх допомогою експериментувати над своєю психікою, випробувати незвичні почуття і стани свідомості. У віртуальній реальності психіка людини стає відкритою для впливів на її підсвідоме. Це може мати як позитивні, так і негативні наслідки. М.Іванов [2] стверджує, що перспективною є робота у напрямку використання віртуальної реальності в процесі психотерапії, в цілях психологічної допомоги і профілактики психічних розладів. Віртуальні реальності можуть бути використані в навчанні. Академік М.М.Халаджан, автор «Маніфесту авторизованої освіти», вважає, що пізнання студента має бути спрямованим на світ можливостей, а не на дійсний світ, що є об'єктом буденної свідомості. Авторизована освіта орієнтує студента на джерело дійсності, її первинну основу – світ можливості.

1. Войскунский А.Е. *Феномен зависимости от Интернета* // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М, 2000. - С 100-131; 2. Иванов М. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Document HTML. URL: <http://flogiston.ru/projects/articles/gameaddict2.shtm>