

14. Торохова Е. Н. Валеология : словарь. – М. : Флинта : Наука, 1999. – 248 с.
15. Яковлева О. О. Основные принципы психологии отношений в ранних трудах В. М. Мясищева / О. О. Яковлева ; отв. ред. А. В. Брушлинский, А. Л. Журавльов. – М. : ИП РАН, 2002.

УДК 268-057.87

Тетяна Щербак

ДУХОВНІСТЬ У КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Стаття присвячена виявленню різних проявів впливу віртуальної реальності на духовність, морально-ціннісні структури свідомості людини. Автор, зокрема, підкреслює, що якість віртуального простору стає проблемою збереження духовності молодого покоління. Визначені особливості, мотиви та причини конструювання віртуального образу особистості.

Ключові слова: віртуальна реальність, духовність, «віртуальна людина», віртуальний образ, реальність нового типу.

The article is devoted to revealing the various manifestations of the impact of virtual reality on spirituality, moral-value structure of the mind. The article emphasize sthat the quality of the virtual space becomes a problem saving spirituality younger generation. The features, motives and reasons for designing the virtual image of the personality are determined.

Keywords: virtual reality, spirituality, «virtual person», virtual image, the reality of a new type.

Зміни, які відбуваються в соціально-економічній, політичній, культурній галузях у сучасній Україні, викликають кризові явища у сфері духовного розвитку особистості й вимагають пошуку шляхів подолання негативних тенденцій в зазначених сферах. Криза сучасного суспільства пов'язана з кризою моральних і духовних цінностей. Важливе місце серед цих проблем займає проблема збереження й розвитку духовності.

Підвищення рівня духовності постає як необхідна умова формування гармонійної особистості, зміцнення духовних засад сучасного життя, подолання негативних явищ, що знайшли відображення в нівелюванні моральних цінностей, проявах бездуховності, скептицизму, злочинності та корупції. Останнім явищам сприяють пропаганда жорстокості, бездуховності, насильства, втрата внутрішніх обмежень і доброчесності.

Отже, між об'єктивною потребою суспільства в особистостях із розвинутою системою духовних орієнтирів, здатних до духовнопрактичної діяльності й трансляції духовних цінностей та ідеалів, і нерозробленістю конкретних шляхів формування духовності майбутнього покоління постає суперечність, яка визначає актуальність нашого дослідження й потребує розв'язання через виховання морально-духовної особистості.

Мета статті – проаналізувати сучасний стан духовності суспільства, що трансформується під впливом внутрішніх змін в Україні та зовнішніх факторів, зокрема інформатизації та глобалізації суспільних процесів, віртуалізації навколишнього простору.

Проблемами духовності, моральних цінностей та ідеалів сучасного суспільства займалися українські психологи І.Д.Бех, М.Й.Боришевський, Г.О.Балл, М.В.Савчин, Т.М.Титаренко, В.О.Сухомлинський, О.В.Савченко.

Дослідженням віртуальної реальності й процесів віртуалізації займається ряд вітчизняних і зарубіжних дослідників. У роботах Д.Белла, М.Маклюена, Є.Масуди, Т.Стоуньєра і Е.Тоффлера описуються соціальні трансформації, що відбуваються в контексті бурного розвитку і поширення інформаційних технологій. Феномен віртуальної реальності і процеси віртуалізації суспільства досліджуються в роботах І.В.Захарченко, Д.В.Іванова, В.В.Кортунова, В.А.Кутирнова, Н.А.Носова, Р.А.Нурулліна, В.Л.Сілаєва, С.С.Хоружего, М.Енштейна.

У сучасному надскладному глобалізованому світі все більше підвищуються вимоги до кожного члена соціуму: він має бути творчим індивідом, якому притаманні також і високі моральні якості. Проявом глибинних за природою духовно-психологічних ресурсів є стани духовного піднесення, радості, самопожертви, любові до ближніх, палкої закоханості, відчуття єднання з природним середовищем, космічним простором, батьківщиною, етносом, людством, відчуття творчої вдачі, успіху. Духовні ресурси людини використовуються в кризових ситуаціях: під час воєн, епідемій, набігів кочівників, економічних спадів, політичних потрясінь та революцій, тероризму, а також у разі балансування людини на межі життя і смерті, наростанні сімейних проблем, нестатків, невдач, психологічних проблем тощо.

Духовність абсолютно справедливо розглядалася М.О.Бердяєвим як вища якість людини, що надає їй вищу гідність, внутрішню незалежність і цілісність. Для активізації ціннісних, ціннісно-орієнтаційних, мотиваційних ресурсів людини, котрі спонукають її до життєво важливої діяльності, необхідно екстраполювати позитивно-емоційні стани, що виникли в певних «еталонних ситуаціях» (коли людина досягає значного життєво-творчого успіху, коли вона досягла щастя, радощів, високоморальної самопожертви, коли вона спілкується з рідними людьми тощо) на інші життєві ситуації, щоб діяти в останніх більш енергійно, більш екологічно та з більшим духовно-емоційним піднесенням. Зазначені еталонні ситуації слугують джерелом її духовно-психологічного ресурсу. Сутність такого методу полягає в підключенні психологічних, духовних ресурсів до розв'язання важливих життєвих проблем і досягнення бажаних цілей [6].

Для того, щоб певні стратегії й цілі самоздійснювалися, необхідно досягти стану цілісності, конгруентності різних рівнів самоорганізації досвіду суб'єкта. Один з ефективних методів тут є метод правильно вибраної й сформульованої стратегії та цілей діяльності. Коли людина медитує на образ правильно поставленої мети, то її думки й наміри самоздійснюються. Створення образу мети, котрий фіксується в усіх репрезентативних системах людини і є конгруентним, підключає підсвідомість людини, внаслідок чого мета самоздійснюється, ніби без будь-яких свідомих зусиль.

М.Й.Боришевський визначив духовність як багатовимірну систему, складовими якої є утворення в структурі свідомості й самосвідомості особистості, у яких віддзеркалюються її морально релевантні потреби, інтереси, погляди, ставлення до навколишньої дійсності, до інших людей, до самої себе, що стали

суб'єктивно значущими регуляторами активності. Духовні цінності людини належать до найдієвіших чинників її поведінки в найширшому значенні цього слова, по-друге, духовна культура людини найповніше проявляється в її взаєминах з іншими людьми [1].

Духовність (духовна природа) включає в себе як свідомість, так і психіку в цілому (не лише свідомі інтелектуально-розумову й емоційно-чуттєву сфери, а й підсвідомість). Духовне завжди ширше за ідеальне, тому що включає в себе всі структурно-функціональні компоненти психіки і, таким чином, охоплює не тільки свідомі, усвідомлені феномени суб'єктивної реальності, а й несвідомі, неусвідомлені. Духовна сфера людини має дві іпостасі: екзистенціальну, що охоплює всі інтелектуально-психічні акти, які відображають реалії цього, «земного» світу, і трансцендентальну, що припускає відношення людини до інобуття, – відношення, виражене в дискурсивних та інтуїтивних формах, але завжди має своєю метою надприродне, надлюдську, надпсихічне (інобуття, «потойбічне» трансцендентне буття).

Уявлення про віртуальний і реальний світ сформувалися ще задовго до появи інформаційних технологій. Ці два світи, дві реальності існують у напруженому й суперечливому співвідношенні, обидва кидають виклик людині, породжують завдання й проблеми, які людина повинна розв'язати, реалізуючи свій вибір. Однак саме словосполучення «віртуальна реальність» виникло завдяки технічним системам, які вказали шлях до створення нової реальності. Термін «віртуальна реальність» існує в науковому обігу близько 20 років.

Віртуальна реальність у широкому розумінні на онтологічному горизонті людини виникає в результаті переходу людини до змінених станів свідомості. Тобто феномен віртуальної реальності об'єктивується в культурних формах: міфі, образотворчому мистецтві, театрі, літературі, радіо, кінематографі, телебаченні, сучасних комп'ютерних системах, а переходу до віртуального стану передують сприйняття й переживання, на які наштовхує людину та чи інша з перелічених культурних форм. Тобто, за своєю суттю, віртуальна реальність виявляла себе протягом усієї історії розвитку людського суспільства, під час якого лише відбувався генезис об'єктивацій, матеріальних і культурних носіїв та засобів її існування, хоча вона й не була закріплена термінологічно як «віртуальна реальність» [4].

Стосовно фактичної реальності, що дана в повсякденному досвіді та науково організованому спостереженні, внутрішній досвід людини, його індивідуальні й духовні складові є віртуальною реальністю. Однак, коли точкою відліку розглядати внутрішній досвід людини, то основна його частина сприймається нею як факти внутрішнього життєвого досвіду, проте, стосовно нього є вища, віртуальна реальність другого порядку, яка є джерелом інновації щодо рутинного повсякденного внутрішнього досвіду, котрий є інструментом адаптації людини у зовнішньому соціальному середовищі. Така віртуальна реальність може бути пояснена за допомогою категорій ідеального, трансцендентного, трансцендентального, духовного, а також співвіднесена з категоріями ілюзорного, фіктивного та деяких інших.

Онтологічний принцип віртуальної реальності полягає в подоланні обмеженої природи людини в рамках віртуальної реальності. У ній неможливо народитися, але й померти неможливо. Віртуальна реальність потребує від людини самовизначення й активної участі у віртуальних подіях. Таким чином, віртуальна реальність є штучним духовним буттям, на відміну від природного, штучного матеріального (техніка, споруди, доместікати тощо) і соціального (суспільство, соціальні інститути, зв'язки і відносини) буття.

У словнику А.Я.Анцупова та А.І.Шипілова віртуальна реальність визначається як «змодельовані за допомогою комп'ютера різні аспекти навколишнього ілюзорного світу, що дозволяють людині взаємодіяти із цим штучним світом так само, як з природним середовищем. При цьому зорові, слухові, дотикові й моторні відчуття користувача замінюються їх імітацією» [1, с.20]. Віртуальна реальність тим і відрізняється від інших реальностей, що існує як процесуальна взаємодія між матеріально-технічними, інформаційними процесами й психікою людини. Її розгортання здійснюється за рахунок присутності людини. Техніка (що моделює новий простір) і свідомість (що самовизначається в ньому) є необхідними елементами віртуальної реальності, лише за взаємодії яких вона знаходить своє буття. Конкретна відмінність віртуальної реальності від інших просторів полягає у високому ступені умовності й наочності того, що відбувається. «Органи чуття є тим механізмом, за допомогою якого людина створює свої уявлення і набуває знання про оточуюче середовище. Іншими словами, органи чуття є інструментом побудови образу повсякденної реальності» [1, с.21].

Поєднання сучасних телекомунікаційних і гуманітарних технологій надає широкі можливості для маніпулювання способом пізнання, формування суспільних цінностей та впливу на масову свідомість у світовому масштабі. Електронні мас-медіа перетворилися на могутнє знаряддя інформаційного тиску на громадську свідомість, поведінку кожної людини. Вони впливають не тільки на суспільну думку, а й на духовність узагалі.

Так, І.Захарченко у своєму дослідженні «Міфотворчість та віртуальна реальність» зазначає, що віртуальна реальність впливає на свідомість суб'єкта таким чином, що світ, який моделюється, сприймається як реальний та справжній. При цьому відправною точкою для процесу «віртуалізації» є колективні уявлення, що нав'язуються індивіду суспільством, мають імперативний характер і привласнюються, «успадковуються» індивідом у процесі соціалізації. Ці уявлення мають характер предметів віри, а не розмірковувань і регулюють визначені моделі поведінки [2].

Характерними ознаками віртуальної реальності є: моделювання в реальному масштабі часу; імітація навколишнього оточення з високим ступенем реалізму; можливість впливати на навколишню обстановку й мати при цьому зворотний зв'язок.

Ж.І.Трафимчик у своєму дослідженні виявив, що на соціокультурному рівні віртуальною реальністю породжені такі проблеми: співвідношення субстанційної (антропоморфної) і віртуальної реальності в сучасних уявленнях про світоустрій; засвоєння нових практик, засобів і специфіки проективної мови

медіадизайну; диференційована ступінь засвоєння мови й засобів, що породжує на суб'єктивному рівні різні образи й світи; адаптація досвіду проектування складних об'єктів у реконструкції «культурних сенсів» і «культурних зразків» і т. д. [5].

Створення реальності нового типу природно породило й нову особистість. Відповідно до поглядів М.Носова, «віртуальна людина – сума всіх віртуальних реальностей особистості». Однак *homo virtualis* – людина, що створює множинні віртуальні реальності, численні самообрази, людина, яка піддалася спокусі. Віртуальній людині притаманні такі риси: конфігуративна ідентичність, утрата тілесності, зміна статусу, відчуження як дистанціювання від реальних соціальних ролей. Віртуальна людина демонструє не своє життя й не своє «я», а копію, оригіналу якої немає в реальному житті, це вигідний, привабливий в даній ситуації образ, імідж, картинка.

Тією мірою, як відбувається віртуалізація реального буття, відбувається віртуалізація особистості. Віртуальні похідні особистості (аккаунти, аватари, облікові записи) є соціальними ролями, що виконуються реальною особистістю в процесі повсякденної діяльності, але з єдиною приставкою – віртуальні, тобто реалізовані за допомогою інформаційних технологій.

Мотивація конструювання віртуального образу стає предметом сучасних психологічних досліджень. Вони відзначають різноманітність цих мотивів, серед яких, з одного боку, самопрезентація в інтернет-просторі, сконструйований образ, як вираз нереалізованих бажань, незадоволених потреб, з іншого – як вираз пригнічених у реальності агресивних тенденцій, задоволення заборонених у соціумі потягів. Існує коло особистісних проблем і потреб, задоволення яких в інтернет-реальності полегшене порівняно з реальним життям. Створення віртуального образу здійснюється саме для того, щоб, користуючись ним у віртуальній реальності, розв'язати проблеми, які не вирішуються в реальному соціумі, і задовольнити потреби, які не задовольняються в реальній дійсності.

Самопрезентація у віртуальному просторі являє собою здійснення бажань – сили й могутності, краси й привабливості, упевненості, значимості й авторитету. Тому віртуальна самопрезентація може відбивати бажання, незадоволені в реальному житті [7].

Захоплення соціальними мережами може бути відображенням важливої життєвої потреби кожної людини, а саме – заповнити у віртуальному спілкуванні те, чого бракує в реальному житті. На жаль, багато людей живуть у стані самотності. У такому разі життя в мережах дає можливість утекти від самотності, сховатися на просторах інтернету. Мережеве життя – це форма психологічної підтримки. Тобто боротьба зі стресом, труднощами, з якими стикається користувач у реальному житті, компенсується деяким схваленням, співчуттям, які, знову ж таки, у реальному житті є дефіцитом.

Віртуальна реальність не володіє засобами звичайної реальності: час і простір віртуального світу інші. Навіть режим так званого «реального часу», використаний при комунікації, – симулякр, тобто копія реального часу, що мімікрує під нього. Віртуальне комунікативне середовище по-іншому «розміщує» все в часі. Наприклад, можливий повтор, точна копія ситуації того, що в реаль-

ності не можна досягти. Віртуальна реальність розміщена всюди, де є технічні можливості для входу в неї. Створена віртуальна реальність Інтернету багато в чому являє собою своєрідну матеріалізацію бажання, матеріалізацію мрії [3].

На основі застосування до Інтернету таких властивостей віртуальної реальності, як поліонтизм і автономність, а також трактування віртуального як недовтіленого, неповного існування, під час впливу інтернет-комунікації на ідентичність можна підкреслити таку антиномію: індивід одночасно вважає і не вважає себе носієм ролей і відносин, у які вступає у віртуальній реальності. Це призводить до розмивання ідентичності в аспекті меж між реальним Я і фантазією, ігровим образом і, як наслідок, до нерозділення меж моральної відповідальності й утрати духовності.

Цей особливий віртуальний простір міжособистісних стосунків починає домінувати у взаємодії людей. Людям стає простіше й швидше контактувати з іншими за допомогою інтернет-комунікацій, що призводить до ще більшої емоційної віддаленості з реальними людьми в реальному спілкуванні, зниження довіри, труднощів у взаєморозумінні. З іншого боку, віртуальний образ може бути пов'язаний з технічними особливостями віртуальної комунікації (має іншу форму порівняно з реальним образом), а також її виразністю й навіть навмисною конфліктністю, спричиненою з тим, що ніхто не хоче бути цілком анонімним і в результаті абсолютно ніким не поміченим.

Згідно із Дж.Сулером, ніхто не хоче бути цілком анонімним – абсолютно невидимим, без імені чи ідентичності або міжособистісної взаємодії взагалі. Девіантна поведінка – це спосіб реакції на анонімність, що відбиває прагнення бути поміченим, хоча б навіть у негативній формі, ніж бути абсолютно анонімним, непоміченим, тобто ніким. У конструктивній формі реакція на анонімність і недолік виразних засобів у віртуальній комунікації виявляється в тім, що мережні ідентичності наділяються перебільшеними, дуже виразними атрибутами сили, могутності, краси тощо.

Захоплення віртуальною реальністю призводить до переорієнтації емоційних і міжособистісних взаємин. Емоційні взаємини з людьми стають поверхневими. На перший план виходять емоційні стосунки з образами, предметами і явищами. У їхній уяві зав'язуються міжособистісні відносини з персонами віртуальної реальності. І, як наслідок, починає відбуватися процес додаткової особистісної ідентифікації. У результаті в людини виникають нові інтереси, мотиви, цілі, установки, а також форми психологічної та соціальної активності, безпосередньо пов'язані із цим новим простором.

Висновки. Вторгнення віртуальності практично в усі сфери сучасної культури, очевидно, є характерною ознакою часу, тому вплив інформаційного простору на людське мислення, на духовність людини ХХІ століття мають стати предметом наукового дискурсу. Духовно спрямовані відеофільми, пісні й музика сприяють вдосконаленню зовнішнього світу через перетворення, що здійснюються у внутрішньому світі людини. Серед основних напрямів, на яких повинна бути зосереджена діяльність суспільства, мають бути: забезпечення духовно-морального розвитку населення, виховання патріотизму; утвердження в масовій свідомості притаманних українському народові високих моральних

цінностей; запобігання негативному впливу на свідомість громадян інформації, яка містить елементи жорстокості, насильства, порнографії, випадки антисоціальної поведінки; активізація культурно-просвітницької та виховної роботи серед населення; формування світогляду, збагачення його соціально-значущими ідеями, поглядами, переконаннями, ідеалами.

1. Анцупов А. Я. Словарь конфликтолога / Анцупов А. Я., Шипилов А. И. – 2-е изд. – С. Пб. : Питер, 2006. – 526 с.
2. Виховання духовності особистості : навч.-метод. посіб. / [М. Й. Боришевський, Л. І. Пилипенко, О. І. Пенькова та ін.] ; за заг. ред. М. Й. Боришевського. – Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2013. – 104 с.
3. Захарченко И. В. Угол четвертый: мифотворчество и виртуальная реальность // Язык, сознание, коммуникация : сб. статей / отв. ред. В. В. Красных, А.И. Изотов. – М. : МАКС-Пресс, 2000. – Вып. 13. – 84 с.
4. Прохоренко Е. Я. Киберпространство как образ виртуальной реальности / Е. Я. Прохоренко // Вестник Одесского национального университета. – 2008. – Т. 13, вып. 5. – С. 192–197.
5. Силаева В. Л. Виртуальная реальность: попытка типологизации / В. Л. Силаева, Н. Г. Багдасарьян // Философские науки. – 2005. – № 6. – С. 39–58.
6. Трафимчик Ж. И. Проблема «Я-концепции» в мире современных компьютерных технологий в фокусе зарубежных теорий личности / Ж. И. Трафимчик // Философия и социальные науки. – 2010. – № 2. – С. 83–87.
7. Тріфонова О. О. Духовність особистості / О. О. Тріфонова // Методологія, теорія і практика. – 2012. – № 4 (51). – С. 126–129.
8. Шишкова А. Р. Самопрезентация пользователей социальных сетей WEB 2.0 / А. Р. Шишкова // Современные исследования социальных проблем. – 2010. – № 4 (04) – С. 221–225.