

**УДК 111.5:004.7**

**А.А. СЫНАХ** (кандидат философских наук, доцент кафедры философии)

Сумской государственной университет, Сумы

[adam-leviafun@mail.ru](mailto:adam-leviafun@mail.ru)

**ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ОБЩЕНИЯ И ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ПРОБЛЕМА**

*Настоящая статья посвящена осмыслению виртуальной реальности как специфического когнитивного и социокультурного феномена, ее амбивалентного характера в контексте особенностей влияния на человеческие взаимоотношения.*

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, виртуалистика, интернет, киберпространство, коммуникатор, реципиент

**Введение**

В современную эпоху, когда компьютерные технологии проникают практически во все сферы нашей жизни, особо остро стоит вопрос об их влиянии на сам ее глубинный уклад, формирование и развитие индивидуумов, их взаимодействия друг с другом. В своих привычных повседневных действиях человек все больше полагается на бездушную машину. К примеру, современному подростку уже сложно представить себе времена, когда не было мобильных телефонов, компьютеров и социальных сетей. Безусловно, автоматизация, механизация и компьютеризация производства принесли неоценимую пользу. Однако когда эти достижения современной цивилизации проникают в наш быт, то зачастую вместо блага приносят с собой ряд сложно разрешимых проблем, которые не просто делают легкость бытия невыносимой, но и кардинальным образом меняют саму сущность человека, особенности его внутреннего развития.

**Степень разработанности проблемы**

Сегодня ученые и мыслители все чаще обращаются в своих исследованиях к феномену альтернативной, виртуальной реальности. Эпизодические попытки философского и естественнонаучного осмысления данной проблемы предпринимались еще в эпоху Средневековья и Возрождения (Ф. Аквинским, Н. Кузанским, Д. Скоттом и др.). Однако лишь в XX веке проблема виртуальной реальности обрела дополнительные актуальные измерения в связи с бурным развитием естествознания и техники, которое содействовало интенсификации исследований всей совокупности проблем виртуальности. В это время после ряда инноваций в физике в работах К.Ф. Вайцеккера, П. Дэвиса, Э. Кассирера, В. Клиффорда, А. Пайса, И.Р. Пригожина, И.Л. Розенгаля, К. Хюбнера и других физиков и философов развивалась идея о сопряжении и даже отождествлении понятия «виртуальная реальность» с понятиями «физический вакуум» и «физическая реальность». В 1932 году А. Арто опубликовал статью «Алхимический театр», где впервые упомянул о существовании «виртуальной реальности» театра. Со временем в оборот были введены и такие понятия как

«виртуальная деятельность» (А. Бергсон), «виртуальные способности» (А.Н. Леонтьев) и др. Среди основных работ, охватывающих философские, психологические, культурологические, политические, юридические и экономические аспекты проблемы виртуальной реальности, необходимо отметить работы В.С. Бабенко, М.А. Вайнпайна, О.И. Генисаретского, И.Г. Корсунцева, В.В. Кравченко, Н.А. Носова, Т.В. Носовой, В.М. Розина и др., в которых был достигнут позитивный сдвиг в понимании и интерпретации виртуальной реальности. Значительный интерес проявляют к данной проблематике в различных её аспектах и зарубежные учёные: Б. Беккер, Дж. Гамильтон, М. Оствальд, М. Паэтау, Дж. Рейнгольд, Э. Смит, Дж. Сулер, Ф. Хаммет, М. Хейм. Спектр представлений и трактовок исследуемого феномена предельно широк. К примеру, О.Е. Баксанский, С.А. Борчиков, Ф.И. Гиренок, Д.В. Иванов, М. Кастельс, И.Г. Корсунцев и др. исследователи под виртуальной реальностью понимают всю реальность, так как субъект, по их мнению, взаимодействует не столько с объективным миром, сколько с представлениями о нем. О.С. Анисимова, Н.Б. Маньковская, Н.В. Овчинников и др. феномен виртуальной реальности рассматривают применительно к снам, мечтам, фантазиям, измененным состояниям сознания, художественному творчеству. Рассматривая виртуальную реальность, А.В. Васютин, С.И. Орехов, Н.В. Коротник и др. отмечают, что в ней человек в значительной мере более свободен интеллектуально, этически, морально. А такие ученые, как М.Ю. Опенков, С.И. Орехов, С.С. Хоружий попытались осуществить комплексное исследование, охватить все существенные аспекты виртуальной реальности.

**Целью статьи** является осмысление феномена виртуальной реальности в контексте ее влияния на человеческие взаимоотношения.

### **Изложение материала**

Исследуемая проблема гораздо шире и глубже, чем это может показаться на первый взгляд. Она включает в себе не просто известное противоречие между развитием производственных сил и отношений, о котором говорил Карл Маркс, но и предельное несоответствие самих технологий внутреннему укладу жизни и экзистенции человека. Очевидно, что человек – не машина, как бы нас не уверяли в обратном французские материалисты XVIII века и радикально настроенные технократы современности. И тем более очевидно, что машина не может служить надежным посредником в личных отношениях между людьми. Потому что машина способна лишь хранить и передавать информацию, но не эмоции, выполнять заданное действие, но не творить. Сегодня же мы наблюдаем пугающую тенденцию, когда для многих компьютер стал продолжением их органов (как в прямом, так и в переносном смысле). Это вполне оправданно, если, скажем, речь идет об имплантатах в человеческом теле. Но, к примеру, уже нередки случаи, когда в некоторых американских школах дети просто не могут написать своего имени. Связано это с экспериментом, согласно которому их сразу обучают набору текста на клавиатуре. С практической точки зрения в этом прослеживаются лишь положительные стороны. Однако

Виртуализация общения и человеческих отношений как социокультурная проблема

многие психологи усматривают немалую угрозу для участников этого эксперимента, ведь с самого детства ребенок начинает воспринимать машину как некое продолжение собственных пальцев. Весьма символическим в этой связи выглядит факт, что слово «подпись» на английском языке звучит как «signature», что в переводе означает «знаковая природа», «сущность» человека, ведь письмо всегда воспринималось как некий свойственный лишь людям потенциал, часть их культуры. В Японии и других странах начертание иероглифов такое же искусство, как скульптура и живопись.

Однако вернемся непосредственно к нашей проблеме, а именно ее социально-коммуникационному аспекту. В чем же опасность виртуального общения и отношений? В первую очередь в том, что они порождают одиночество, отчуждают родовую человеческую сущность. Это обусловлено рядом причин. Первая заключается в том, что очень сложно чувствовать человека на расстоянии (особенно это касается электронной переписки). Очевидно, что устный диалог гораздо более информативен. Это связано с тем, что в его процессе задействованы как вербальные, так и невербальные средства выражения мыслей и эмоций. Общение же на расстоянии осложняется невозможностью идентификации настроений и переживаний собеседника. В числе прочего, общаясь «вслепую» человек часто теряет чувство самоконтроля и ответственности за сказанное, потому что такая ответственность наступает либо не сразу, либо вовсе никогда (если коммуникатор и реципиент не знакомы в реальной жизни). Таким образом, живое общение дисциплинирует людей неблагонадежных, а виртуальное делает еще более безответственными и халатными. Более того, в киберпространстве многие люди просто теряют ощущение реальности. Ведь в виртуальном мире позволено все. В нем гораздо проще быть личностью, нежели индивидом, компенсируя свои недостатки или жизненные неурядицы примеркой каких угодно масок. И для людей неискренних в такой ситуации обман уже становится не риском и не соблазном, а данностью.

В последнее время в США и Западной Европе все большую популярность набирают социальные сети, в которых люди создают виртуальные семьи. Причем в таких семьях есть практически все, что и в реальных: общий бюджет, дети, родственники. Им не чужды и ссоры, измены, разводы... Для кого-то такой союз является своеобразной ролевой игрой, а некоторые заканчивают жизнь самоубийством после разлуки с таким одновременно близким и далеким человеком. Примечательно, что абсолютное большинство «членов» виртуальных семей составляют люди, которые в реальной жизни свободны от семейных обязательств.

Говоря о взаимодействии людей внутри интернет-пространства, нельзя обойти стороной проблему компьютерных онлайн-игр. Это фактически огромные миры, моделируемые личностями, которые могут преследовать какие угодно цели (от обучающих, воспитательных, развлекательных и благородных до деструктивных и деморализующих).

Едва ли можно отрицать полезность тренировки солдат на компьютерных симуляторах военных действий, которые позволяют повторять ситуацию на поле боя по несколько раз, меняя и оттачивая тактику или осваивая управление боевой машиной. Существует также масса логических и развивающих игр для детей, игр, написанных по мотивам произведений классиков мировой литературы, а также интересных и самобытных некоммерческих арт-проектов, так называемых «инди-игр», многие из которых сами являются произведениями искусства. Однако процент таковых очень низок. Но есть и другие игры, которые ограничивают не только свободу передвижения, приковывая человека к монитору, но и свободу познания, которая является обязательной составляющей свободы творчества. «Современные информационные технологии с пугающей неотвратимостью начинают проникать в «святая святых» человеческого существа – в глубины его субъективности. С детских лет индивида погружают – через компьютерные игры, через Интернет – в зыбучие пески «моделируемых миров», в призрачную систему виртуальной реальности» [1]. Ведомый за руку программистами, создающими шаблонные алгоритмы, такой человек уже не сможет решать творческие задачи, требующие свободной фантазии, рефлексии, гибкого ума, умения критически мыслить. Пространство для живого общения между людьми тоже оказывается перекрытым. На смену ему приходит виртуальный обмен информацией, коммуникаторами и реципиентами которого выступают альтер эго или маски, за которыми, как правило, кроются ложные, надуманные цели и мотивы поведения. В связи с этим возникает иной, более острый вопрос: что заставляет человека жить в вымышленном мире, почему ему вдруг становится тесно в реальности и он осуществляет прорыв в иное пространство? Напрашивается очевидный ответ: неудовлетворенность реальностью настоящей. И дело тут, видимо, в том, что современный мир существенно отличается от характеристик бытия людей, живших 100-200 лет назад и ранее. Человек не хочет жить в настоящем: его манят средневековые замки, футуристические приключения или истории, написанные по мотивам древних греческих, римских и германских мифов. Это потому, что сам человек практически не изменился. Он по-прежнему хочет жить природой и верить в чудеса. Но современный мир жестко детерминирован и не допускает чудес. Он представляет собой совокупность строго рассчитанных рациональных действий, обладающих безусловной эффективностью. В нем очень мало места для истинного творчества, фантазии и некоммерческих проектов. Размышляя в духе философии техники М. Хайдеггера, можно утверждать, что современный человек, погружаясь в иную реальность, как бы живет в саду, где деревья, цветы, трава, солнечный свет и ночное небо с луной и звездами – все поддельное, неподлинное, искусственное. И такой мир больше похож не на сад, а на своего рода платоновскую пещеру, узники которой добровольно заковали себя в кандалы. Попытка прорыва в другой, подлинный мир заведомо обречена на неудачу, ибо тот момент, когда мы могли бы воскликнуть вслед

за просветителем Ж.-Ж. Руссо «Назад, к природе!» давно упущен. Мы уже не умеем и не хотим жить в природном мире, где техники мало. Поэтому нам остается только один выход – вперед к преодолению угнетающей нас реальности, к более «свободной», но и к более искусственной виртуальной реальности. Если раньше, в античности и даже в средневековье и позже, вплоть до XIX века, жизненный мир человека был насыщен духовностью и метафизикой, то в нашем, XXI веке, эти сферы сжалась до невыносимо малых размеров благодаря современной технике. И тогда, как реакция на это сжатие, произошел взрыв или прорыв в виртуальную реальность. И вместо того, чтобы, следуя примеру мудрецов, воспринимать жизнь как игру, люди начинают игру ценить больше реальной жизни, не пытаются в ней ничего изменить, теряя свободу и убивая в себе творческое начало. Возникает и другая проблема, связанная с отчуждением человека от своей родовой сущности. Отыгрывая роль персонажа, люди настолько вживаются в нее, что забывают себя, не помня истинных целей и мотивов собственной деятельности, проецируя на себя выдуманные чувства и эмоции, переживая фантастические ситуации как реальные. А, если учесть то, что между виртуальным и реальным миром лежит огромная пропасть, то человек становится беззащитным перед лицом реальной угрозы или даже мелких жизненных неурядиц. То, что в игре достигается минимальными усилиями, в жизни требует гораздо большей затраты физических и духовных сил. Пресловутая интерактивность создает иллюзию легкости совершения действий одним «кликом» и без всякой моральной рефлексии. Возникает серьезный патологический эффект, который французский исследователь Поль Вирильо называет «фундаментальной потерей ориентаций», когда разрушаются отношения с собой и миром, происходит как бы стирание индивидуальной идентичности, утрата реальности и впадение в безумие [2]. Такой человек сталкивается с фатальным раздвоением своего бытия в мире, которое вызвано дезориентацией в смешении реального и виртуального миров. Одним из наиболее болезненных и негативных аспектов игрового опыта на экране компьютера является доминирование элемента насильственных действий, которые могут быть легко перенесены в реальную жизнь.

Следует также отметить, что виртуальное общение уже давно стало частью учебного процесса. На сегодняшний день в ВУЗах практически всех стран мира практикуется дистанционное обучение. И здесь проблема не просто в том, что проконтролировать сам процесс тестирования практически невозможно (даже в случае с онлайн трансляцией, потому что информативность веб-камер зачастую позволяет лицезреть лишь спины и затылки студентов), а в том, что при таком обучении нивелируется роль преподавателя. В своих попытках автоматизировать всё и вся, сведя к минимуму или вовсе упразднив так называемый «человеческий фактор» и субъективизм в оценках собственной деятельности, люди тем самым уничтожают в себе человеческое и уже сами больше походят на машин. Проблема дистанционного обучения (как в принципе и любого другого на Сынах А.А., 2012

сегодняшний день) в самом процессе приобретения знаний. С одной стороны, интернет является колоссальным хранилищем разноплановой информации. С другой, человеку, который делает первые шаги в какой-либо узкой области, очень сложно сориентироваться в этом огромном информационном поле и отличить зерна от плевел. И роль преподавателя в таком случае просто незаменима.

### **Выводы**

Подводя итог вышесказанному, можно утверждать, что виртуальная реальность – это феномен, обладающий как созидательной, так и деструктивной силой, выбор которой зависит от самого человека. Но, какой бы значимой и интересной не была виртуальная жизнь, к ней нужно относиться только как к средству для достижения более высоких, значимых целей. В противном случае, очень вероятна возможность проиграть всё, включая жизнь реальную. Поэтому, интернет и виртуальное общение, будучи важными составляющими нашей жизни, не должны вытеснять на второй план и, тем более, замещать ее.

### **Перспективы дальнейших научных исследований**

Автором был затронут лишь небольшой перечень проблем, с которыми сталкивается современный человек, избравший в качестве посредника между собой и другими людьми машину. Глубокого анализа требуют также лингво-философские, аксиологические, этические, эстетические, правовые и многие другие аспекты операциональной проблемы, что открывает широкие перспективы ее дальнейшего изучения.

### **Список литературы**

1. Лазарев Ф.В. Антропологический манифест / Ф.В. Лазарев. – Симферополь: Культура народов Причерноморья, 2007. – С. 12.
2. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture / [Ed. by David Trend]. – Blackwell: 2001. – P. 23-28.

*Надійшла до редакції 10.04.2012р.*

### **A.O. СИНАХ**

Сумський державний університет, Суми

### **ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СПІЛКУВАННЯ І ЛЮДСЬКИХ ВІДНОСИН ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНА ПРОБЛЕМА**

Дана стаття присвячена осмисленню віртуальної реальності як специфічного когнітивного та соціокультурного феномену, її амбівалентного характеру в контексті особливостей впливу на людські взаємовідносини.

**Ключові слова:** віртуальна реальність, віртуалістика, інтернет, кіберпростір, комунікатор, реципієнт

### **A. SYNACH**

Sumy state university, Sumy

### **VIRTUALIZATION OF COMMUNICATION AND HUMAN RELATIONS AS A SOCIOCULTURAL PROBLEM**

This article is devoted to the comprehension of virtual reality as a specific cognitive and socio-cultural phenomenon, its ambivalent nature of the features in the context of impact on human relationships.

**Key words:** virtual reality, virtualistics, Internet, cyberspace, communicator, recipient