

МЕСТО ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ

Медникова М.М.¹, Новикова С.А.²

¹Медникова Мария Михайловна – магистрант;

²Новикова Светлана Андреевна – магистрант,
социологический факультет,

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, г. Москва

Аннотация: в данной статье предложена попытка описать влияние виртуальной реальности на жизнь современной молодежи. В статье рассмотрены подходы к определению виртуальной реальности, описаны основные признаки, существующие в современном социологическом дискурсе о представлении виртуальной реальности сети Интернет, проанализированы специфические характеристики виртуального пространства. При рассмотрении различных подходов дается определение виртуальной реальности в современной жизни. В статье выдвигаются тезисы об отличии электронной виртуальной реальности от других ее проявлений. Авторами представлены результаты пилотажного исследования о месте виртуальной реальности в повседневной жизни современной молодежи. Исследование авторы проводили посредством онлайн-опроса среди молодежной аудитории.

Ключевые слова: виртуальная реальность, вовлеченность в виртуальную реальность, электронная виртуальная реальность, современная молодежь, Интернет-реальность, повседневность, информационное общество, виртуальное пространство, социальные сети, информационные технологии, дополненная реальность, социальная реальность, неконтролируемая технология, формирование личности.

Технологические инновации играют все большую роль в жизни современного общества. Развитие программирования, быстрое совершенствование IT-технологий и микросхем, разработка специальных средств передачи информации человеку (стереоскопические дисплеи, перчатки и костюмы, в которые встроены датчики, передающие информацию о движениях) – все это создает новое качество восприятия переживаний – виртуальную реальность.

В современном мире развитие информационных технологий позволяет создавать как технические, так и психологические феномены, которые в нашей повседневной жизни мы называем «виртуальной реальностью», или в популярной и научной литературе это получило название – «мнимая реальность».

Для социологии личности тема представляет собой особенно актуальное поле исследований. Мы не можем отрицать, что вовлеченность в виртуальную реальность влияет на личность современного человека самым непосредственным образом: на поведение индивида, на его мировоззрение, на скорость операциональных реакций, на специфику интеракций между индивидами, на образ жизни в целом. В современном информационном обществе виртуальная реальность занимает все большее место, порождает множество неоднозначных последствий для личности: в качестве примера мы можем вспомнить дискуссию об аддикции (формировании зависимости от виртуальной реальности), формирующейся в рамках вовлеченности в виртуальную реальность, о проблеме множественности личностей, создаваемых одним человеком в различных областях виртуальной реальности, а также о проблеме соотношения поведения человека в виртуальном пространстве и реальном социальном мире.

В качестве примеров исследований в данной предметной области приведем следующие.

А.Н. Кирюшин в статье «Виртуальная реальность: методологические традиции и инновации исследования» [5; 75-80] рассматривает основные методологические подходы (постмодернистский, технический, онтологический и психологический) к исследованию виртуальной реальности, а также рассматривает их взаимную дополняемость.

Также отметим следующие работы, посвященные тематике виртуальной реальности. Н.Г. Багдасарьян, В.Л. Силаева «Виртуальная реальность: попытка типологизации» [1; 39-58], Д.А. Губанов «Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства» [4; 228], Л.В. Сморгун «Сетевая коммуникация как фактор организации общества знания» [7; 114-147] и другие.

В рамках данной статьи мы попытаемся исследовать место виртуальной реальности в повседневной жизни современной молодежи.

Для начала попытаемся ответить на вопрос: что такое виртуальная реальность? Несмотря на то, что практически каждый из нас на сегодняшний день знаком с различными воплощениями виртуальной реальности – начиная от всемирной сети Интернет и заканчивая популярными видеоиграми – конкретного представления о том, что именно представляет собой виртуальная реальность, как именно она устроена, какое место в повседневной жизни человека она занимает, не существует. И это неудивительно – ведь сам феномен виртуальной реальности возник совсем недавно – в прошлом веке,

сам термин появился на заре 90-х. Важен также тот факт, что, возникнув, электронная виртуальная реальность начала развиваться в очень быстром темпе. То есть, виртуальность развивается гораздо быстрее, чем мы можем изучить все ее аспекты.

Необходимо сразу разграничить различные проявления виртуальной реальности. Виртуальной – в широком смысле – является любая реальность, которая не является физической: это реальность наших снов, реальность нашего воображения, реальность измененных психических состояний и другие реальности, не имеющие прямого воплощения в физическом мире. Среди виртуальных реальностей выделяется электронная виртуальная реальность, или компьютерная реальность – именно она является для нас наиболее интересной. Весьма справедливо можно отметить, что виртуальная реальность – это продукт человеческой работы, человеческой мысли, это технология, которая констатируется с человеком.

Д.В. Воробьев и А.А. Сироткина в статье «Виртуальная реальность как категория социальной философии, или что такое виртуальная реальность?» [2; 89-94] дают следующее определение виртуальной реальности: «Итак, под виртуальной реальностью следует понимать любую реальность, которая подменяет собою действительность». Приведенное определение соответствует нашей точке зрения.

Для того чтобы выяснить, какое место в повседневной жизни современной молодежи играет электронная виртуальная реальность, мы провели анкетный опрос и готовы предоставить данные, полученные в ходе анкетирования.

Максимальное количество часов, проводимых в сети Интернет среди молодежи – все 24. Минимальное количество часов в день – 1 час. То есть современная молодежь каждый день взаимодействует с виртуальной реальностью.

Мы задавали вопрос о целях, с которыми респонденты используют сеть Интернет. В порядке убывания важности расположились следующие варианты ответов:

Таблица 1. Виды активности молодежи в виртуальной реальности.

Социальные сети	91.6%
Информационные сайты	70.1%
Просмотр фильмов	66.4%
Прослушивание музыки	61.7%
Новостные порталы	51.4%
Заказ товаров и услуг	42.1%
Тематические форумы	24.3%
Ведение блогов	10.3%
Сайты знакомств	1.9%

Мы также выяснили, используют ли респонденты сеть Интернет в работе или учебе. В работе сеть используют 84.1% опрошенных, в учебе же – 86.9%.

Согласно данным проведенного нами опроса, представителям современной молодежи легче общаться и знакомиться в реальной жизни, чем в виртуальном пространстве (соответственно – 67.3% против 18.7%). На наш взгляд, это не умаляет значения виртуальной реальности в повседневной жизни, а лишь указывает на то, что молодежь предпочитает общаться «вживую» из-за преимуществ реального, физического общения: возможности наблюдения за мимикой, жестами собеседника, например.

Подавляющее большинство респондентов при использовании сети Интернет не опасаются указывать свое настоящее имя (70.1%), имеют собственную страницу в социальных сетях (98.1%). Современная молодежь также ценит удобство покупок в сети Интернет – 44.9% респондентов каждый месяц совершают покупки через сеть.

Уровень доверия современной молодежи к информации, предоставленной в Интернете средний, как отметили 53.3% респондентов.

Таким образом, мы можем выделить следующие характеристики виртуальной Интернет-реальности в современной повседневной жизни молодежи.

Интернет-реальность как разновидность виртуальной реальности занимает значительное место в повседневной жизни современной молодежи.

Самое важное место в электронной виртуальной реальности для молодежи занимают социальные сети. Практически все опрошенные имеют собственную страницу в социальных сетях, где указывают свои настоящие имя и фамилию. Несмотря на то, что для представителей молодежи более легким представляется общение в реальной жизни, в социальных сетях общаются практически все и практически всегда.

Современные молодые люди активно используют Интернет-ресурсы для помощи в работе и обучении.

Для подкрепления вышеизложенной информации мы связались со специалистом из сферы информационных технологий. В обобщенном виде итоги нашего интервью выглядят следующим образом.

Виртуальная реальность – это видоизмененная дополненная повседневная реальность с элементами того, что трудно реализуемо в реальности обыкновенной. По сути – это дополненная реальность, то есть в обычной реальности ты, например, не можешь путешествовать во времени, а в виртуальной можешь. Это продукт человеческой работы, человеческой мысли, технологии, которая конституируется с человеком. Она – неотъемлемая часть любой человеческой жизни. Любого человека, если он имеет доступ к техническим средствам. Человек, включаясь в виртуальную реальность, может менять свое поведение, может сделать себе свой образ, который абсолютно не будет совпадать с его социальной ролью и жизненным статусом.

Определим основные признаки современной виртуальной реальности:

- анонимность коммуникации в виртуальном мире (Интернет никому не принадлежит, не контролируется и не управляется – уход от надзора социальных институтов);
- утрата социальной реальности, своей определенности и устойчивости (отсутствие «подлинного имени»);
- возможность «игры» в разных ролях и построение множественного образа «Я» в Интернет;
- реальность множественна, требующая от человека постоянных переключений на различные социальные ситуации (прерывистость повседневности);
- единственная реальность личности в виртуальности – реальность самопрезентации (создание WEB-страничек), инсценировка своей индивидуальности, личность проявляет себя лишь через «маску» Я.

Какие связи мы можем выделить между виртуальной и социальной реальностью? Связи, как минимум, взаимовлияния. Например, если человек, допустим, довольно одинок в реальной жизни, он вполне может иметь множество друзей в виртуальной жизни. Таким образом, он, даже общаясь только в сфере виртуальности, избегает многих психических проблем, связанных с депрессией и всем остальным в реальности.

Необходимо упомянуть, что специфические возможности Интернет-коммуникации, такие как оперативность, фактическое отсутствие непосредственного восприятия партнёра/оппонента, анонимность и зачастую обличие только через текст, затрудненность эмоционального окрашивания сообщений, все это позволяет создавать особое пространство для общения и возможности для социализирующего влияния на личность.

Специфические характеристики виртуального пространства, определяют сущность психологических переживаний «потребителя» (или жителя) этой новоявленной социальной реалии:

– *Ограниченное сенсорное переживание.* Сенсорные впечатления от встреч в Интернете – видение, слышание и комбинация слуха и зрения (осознание и обоняние) – все еще ограничены, в основном общение происходит посредством слова печатного, шансов на физический контакт не будет никогда – придется забыть про деловые рукопожатия, дружеские похлопывания по спине, не будет ни нежных объятий, ни поцелуев. Ограниченность сенсорного переживания в киберпространстве несет с собой ряд значительных недостатков. Вследствие нематериальности виртуальной среды представленность действующего в ней материального субъекта носит специфический характер.

– *Идентификация, множественность личности и анонимность.* Имя или «Ник» отражает смену «личностного паттерна» при вхождении человека в виртуальную среду, во-первых, является знаком присутствия данной личности в коммуникативном пространстве, во-вторых, несет в себе определенное смысловое содержание, информирующее собеседника о ряде существенных черт виртуальной личности, её коммуникативной стратегии или разыгрываемой роли.

- *Уравнивание статусов.*
- *Размывание пространственных границ.*
- *Растяжение и конденсация времени.*

- *Неограниченная доступность контактов.*
- *Постоянная фиксация.*

Виртуальная реальность несет так же и не малую опасность для современного человека и общества, поскольку она является «неконтролируемой технологией». Ее масштабы уже велики, ее продолжают развивать и сюда можно включить все современные тенденции по созданию искусственного интеллекта. Сейчас мы видим, что виртуальная жизнь заменяет, а иногда и вытесняет вовсе на какое-то время, нашу реальную жизнь. Мы принимаем множество рисков на себя, когда вовлечены в такой процесс. Как минимум здесь можно говорить о рисках, которые связаны с проблемами в работе, учебе, семье и психическим здоровьем. Именно поэтому виртуальную реальность можно назвать «неконтролируемой технологией», которая должна быть дозирована. Таким образом, всплывает большая проблема зависимости. Основными критериями, которые объясняют сполна, почему у людей возникает своего рода зависимость от виртуальной реальности, можно назвать легкий доступ и отсутствие профессиональных компетенций, чтобы этим пользоваться.

Плюсом является то, что это большой инструмент не только поиска информации, но и, возможно, повседневного упрощения жизни. Инструмент, который помогает делать жизнь комфортнее. Даже на уровне экспертного, когда люди занимаются работой, и на уровне пользователя, все равно Интернет – это предмет, который позволяет делать жизнь проще и удобнее.

Однако стоит заметить, что электронная виртуальная реальность все сильнее увлекает современных людей, что не может не влиять на формирование их личности.

Ю.Б. Гиппенрейтер [3; 320] отмечает, что для того, чтобы определить, что такое личность, необходимо понять, какие критерии соответствуют сформировавшейся личности. Первым критерием является способность личности преодолевать собственные непосредственные побуждения ради чего-то другого – причем преодоление таких побуждений по социально значимым мотивам. То есть это способность ограничивать свои побуждения, желания и действия в соответствии с социальными нормами, принятыми в обществе, способность соответствовать моральным, правовым и другим общественным нормам. Вторым критерием выступает способность к сознательному руководству собственным поведением – сознательное опосредованное поведение, которое предполагает сознание мотивов, последствий своих действий, то есть поведение, предполагающее наличие самосознания.

Формирование личности неотъемлемо от понятия процесса социализации. Речь идет об усвоении норм, ценностей, моделей поведения, способов действия в обществе, однако важно учитывать, что освоение данных компетенций должно в результате дать личности возможность формировать новые мотивы и потребности, а также преобразовать и соподчинять их.

А.Н. Леонтьев [6; 89-95] рассматривает процесс формирования личности через два «рождения» – это самая общая периодизация данного процесса. Первое «рождение» происходит в период дошкольного возраста, когда устанавливаются первые иерархические отношения мотивов, происходят первые случаи подчинения непосредственных побуждений социальным нормам. Второе «рождение» происходит в подростковом возрасте, главными вехами которого являются появление стремления и способности осознавать свои мотивы, проводить активные работы по их подчинению и переподчинению, то есть личность способна к самосознанию, саморуководству, самовоспитанию.

Каким именно образом вовлеченность в виртуальную реальность влияет на формирование современных личностей – вопрос для последующих исследований, но уже сейчас мы можем с уверенностью сказать, что виртуализация имеет огромное влияние на психологические процессы, протекающие в психике людей, а также на социальные процессы, происходящие в обществе. С появлением и ускоренным развитием электроники и технологий модели поведения, ценности и многие социальные институты начали изменяться, и куда именно приведут эти изменения, пока не ясно.

Виртуальная реальность – это следствие прогресса, которое мы не можем отрицать. Она стала неотъемлемой частью человеческой жизни для любого человека, у которого имеется доступ к техническим средствам. Вовлеченность в виртуальную реальность меняет нашу повседневность.

Именно поэтому мы можем говорить о двойственности пользы виртуальной реальности: с одной стороны, мы имеем возможности черпать информацию из неиссякаемого ресурса, ведь это инструмент, который помогает делать нам нашу жизнь комфортнее. С другой стороны, виртуальная реальность очень затягивает человека, вызывает определенную зависимость. Мы ежедневно выполняем какие-либо задачи, используя сеть Интернет, что приводит к автоматизированным, машинальным действиям. Мы можем наблюдать на данный момент, что популярность виртуальной реальности приводит к проблемам в реальной жизни (низкая успеваемость, апатичность) у множества людей.

Необходимо более подробно изучать данный феномен, проводить как качественные, так и количественные исследования в данной области, поскольку сейчас потребность в виртуальной реальности поддерживается большей частью населения планеты.

Список литературы

1. *Багдасарьян Н.Г., Силаева В.Л.* Виртуальная реальность: попытка типологизации: научное издание // *Философские науки: Науч. образоват. просвет. журн.*, 2005. № 6. С. 39-58.
2. *Воробьев Д.В., Сироткина А.А.* Виртуальная реальность как категория социальной философии, или что такое виртуальная реальность? // *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия Социальные науки*, 2008. № 4. (12). С. 89-90.
3. *Гиппенрейтер Ю.* Введение в общую психологию: курс лекций / Ю. Гиппенрейтер. М.: АСТ: Астрель, 2008. 352 с.
4. *Губанов Д.А., Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г.* «Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства», 2010. 228 с.
5. *Кирюшин А.Н.* Виртуальная реальность: методологические традиции и инновации исследования. *Вестник Военного университета*, 2009. № 4 (20). С. 75-80.
6. *Леонтьев А.Н.* Формирование личности // *Психология личности. Тексты*. М., 1982. С. 89-95.
7. *Сморгунов Л.В.* Сетевая коммуникация как фактор организации общества знания // *Общество знаний: от идеи к практике*. Вып. 2. / Под ред. В.В. Васильковой, Л.А. Вербицкой. СПб.: Скифия-принт, 2009. С. 114-147.