

ВЛИЯНИЕ VR НА НРАВСТВЕННОЕ СОЗНАНИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Бетоева Елизавета Александровна

Аспирант, преподаватель, Московский государственный институт культуры, г. Химки, Россия
liza.betoeva@yandex.ru

THE INFLUENCE OF VIRTUAL REALITY ON MODERN MORAL CONSCIOUSNESS

E. Betoeva

Summary: This article analyzes the influence of virtual reality on the formation of modern moral consciousness. It examines in detail the features of VR as a new media form, its impact on the nature of social interactions, the transformation of traditional cultural industries under the influence of VR, the educational and scientific potential of VR, as well as related ethical issues and social risks. Both positive and negative aspects of the impact of virtual reality on the moral and ethical perceptions of a person are considered. Particular attention is paid to the issues of modeling moral dilemmas, as well as the problems of loss of connection with reality. The prerequisites for the need to develop ethical and legal norms to minimize threats and risks are analyzed.

Keywords: virtual reality, VR, culture, society, ethics, education, social risks, moral consciousness, media, art, social risks, technology, future, social development.

Аннотация: В данной статье анализируется влияние виртуальной реальности на формирование современного нравственного сознания. Подробно освещаются особенности VR как новой формы медиа, её воздействие на характер социальных взаимодействий, трансформация культурных ценностей под влиянием VR, образовательный и научный потенциал VR, а также связанные с ней этические проблемы и социальные риски. Рассматриваются как позитивные, так и негативные аспекты воздействия виртуальной реальности на морально-этические ценности человека. Осуществляется анализ предпосылок необходимости выработки нравственных и правовых норм для минимизации или устранения угроз и рисков.

Ключевые слова: виртуальная реальность, VR, культура, общество, этика, образование, нравственное сознание, медиа, искусство, социальные риски, технологии, развитие общества.

Виртуальная реальность (VR) представляет собой технологию, позволяющую создавать искусственную среду, в которую пользователь может погрузиться при помощи специальных устройств (VR шлем, очки и т.п.). В данной статье рассматривается, каким образом виртуальная реальность влияет на формирование современного нравственного сознания. За последние десятилетия VR стала одним из наиболее заметных технологических достижений, оказывающих существенное влияние на различные сферы человеческой деятельности, включая образование, медицину, развлечения. По прогнозам, в ближайшие годы объем мирового рынка VR будет быстро расти, достигнув к 2024 году 184,66 млрд. долларов [17]. Однако воздействие VR выходит и за рамки утилитарного использования, оказывая влияние на более глубокие аспекты человеческого бытия, в том числе этические и нравственные. Как отмечают Ю.В. Китов и С.Л. Гертнер «Изучение технической стороны вопроса о виртуальной реальности, безусловно, необходимо. Однако оно должно касаться не сущности виртуальной реальности, а средств ее обеспечения... Важная культурная функция закрепляется за виртуальным, когда оно оказывается характеристикой нравственного поведения» [5].

Рассмотрим виртуальную реальность как новую форму медиа. С позиции медиатеории VR можно рассматри-

вать как принципиально новую форму медиа, качественно отличающуюся от всех предыдущих. По мнению Ж. Делеза, виртуальное складывается из противопоставления реального и актуального, в настоящее время это реализовано благодаря технологии виртуальной реальности, где в отличие от традиционных медиа, представляющих собой «окно» в мир, VR создает убедительный эффект присутствия внутри моделируемой среды, тем самым реализуя виртуальный образ «актуального» [1]. Такая возможность радикально меняет само восприятие человеком виртуального контента, делая его гораздо более ярким, объемным и «реалистичным». По мнению Н.А. Носова, VR как медиа характеризует «...синтез объемного изображения, стереозвука и возможностей взаимодействия в реальном времени...», что обеспечивает эффект погружения или «эффект присутствия» [10]. Похожий взгляд встречается и у других ученых, например М. Хейм, описывает VR как «иммерсивную среду, созданную компьютерными технологиями и предназначенную дарить ощущение присутствия в ней» [14].

Из изложенного следует, что важнейшими особенностями VR как медиа являются иммерсивность, интерактивность и мультимодальность. По словам Дж. Стейера концепции «присутствия» или «телеприсутствия» соответствует нахождение человека в киберпространстве VR с точки зрения человеческого опыта и «...ощущение

пребывания внутри сгенерированного компьютером мира...» [16]. Эффект «полного погружения» принципиально новое качество медиа, которое открывает широкие возможности для творчества, образования, науки и других областей.

Обратим внимание на трансформацию характера социальных взаимодействий. Новые технологические возможности VR оказывают заметное влияние на характер социальных взаимодействий и формы коммуникации в обществе. В частности, в виртуальных мирах появляются принципиально новые формы общения, основанные на эффекте «присутствия», когда пользователи находятся в общем виртуальном пространстве, взаимодействуя друг с другом при помощи «аватаров» [2].

Как отмечает М. Ломбард, «...виртуальная реальность открывает революционные возможности социального взаимодействия, при котором люди могут общаться, сотрудничать и даже физически соприкоснуться в виртуальном мире» [15]. Это принципиально новый тип коммуникации и коллаборации. По мнению Красаевой, в виртуальном пространстве «происходит конструирование новых форм социальности, основанных на эффекте вовлеченного присутствия и возможности глубокого погружения в моделируемые ситуации» [7].

Однако существуют и опасения относительно того, что виртуальные контакты не способны в полной мере заменить содержательность и многогранность реального человеческого взаимодействия «лицом к лицу». К примеру, есть предположения, что регулярное использование VR может приводить к «эффекту выгорания» в реальных социальных контактах и даже вызывать тревогу при личном общении. Также есть опасения, что погружение в виртуальный мир может способствовать развитию игровой и интернет-зависимости, приводя к социальной изоляции человека. В связи с этим, влияние VR на социальные взаимодействия является неоднозначным и требует дальнейшего осмысления [6].

Трансформация культурных пространств под влиянием VR с каждым годом все более заметна. Виртуальная реальность оказывает существенное влияние на культурное пространство, сферы развлечений, образования и искусства, вызывая в них значительные изменения. В сфере развлечений VR меняет саму природу игрового процесса и видеоконтента, делая их гораздо более погружающими и интерактивными. Как указывает Носов, «виртуальная реальность позволяет игроку буквально попасть внутрь игрового мира и взаимодействовать с ним посредством собственных движений и ощущений» [10], что открывает новую эру в развлекательной индустрии. Однако есть позиция, что «погружение в виртуальные миры может создавать иллюзию реальности, провоцируя опасное и асоциальное поведение» [6]. В

образовании VR активно применяется для создания разнообразных симуляций и тренажеров, где обучающиеся могут отрабатывать практические навыки в виртуальной среде. Как считает Хейм, «VR позволяет моделировать реалистичные обучающие сценарии, которые безопасны, наглядны и эффективны для усвоения знаний» [13]. Но существуют опасения, что «виртуальное обучение не способно в полной мере заменить ценный опыт реального практического взаимодействия», а использование VR оборудования негативно повлияет на здоровье учеников.

Посредством VR в искусстве появляются интерактивные VR-инсталляции и перформансы, которые вовлекают зрителя в свое киберпространство «VR открывает уникальные возможности синтеза технологий и искусства, позволяя создавать принципиально новые формы художественного выражения» [10]. Художники используют технологии VR для создания виртуальных арт-объектов и трехмерных миров, в которых зритель может свободно передвигаться и взаимодействовать с окружением. Процесс творчества в VR позволяет художнику буквально «погрузиться» вглубь своего арт пространства и создавать его изнутри, управляя формами, цветом, звуком при помощи различных контроллеров и жестов, что открывает широкие возможности для экспериментов на стыке искусства и технологий. Помимо зрительных образов, в VR-арте активно используются тактильные, звуковые и иные эффекты для создания многомодальных художественных впечатлений, что выводит искусство на качественно новый уровень выразительности. VR предоставляет художникам новые инструменты творчества и позволяет создавать уникальный иммерсивный опыт для зрителя, помещая его в интерактивное художественное пространство. Это радикально трансформирует природу искусства. Однако критики отмечают, что «погружение в VR может отвлекать от смыслового постижения произведения искусства».

Таким образом, VR радикально трансформирует традиционное культурное пространство, но это влияние неоднозначно и имеет как положительные, так и отрицательные эффекты.

Осветим вопрос культурных проблем реального против виртуального. Наряду с очевидными достоинствами, технологии VR порождают и важные научные проблемы, в частности, проблему размывания грани между реальным и виртуальным. Как отмечают исследователи, «виртуальная реальность ставит под вопрос традиционные представления о подлинности, иллюзорности и объективной истине, разрушая границы между ними». Согласно М. Кастельсу, «погружение в гиперреалистичные виртуальные миры может привести к подмене реального опыта его симулякрами и утрате онтологических ориентиров» [13].

По Ж. Бодрийяру, «чем совершеннее технологии VR, тем сложнее отделить истинное от ложного, так как виртуальное неотличимо от реальности» [1]. Это ставит сложные вопросы о природе реальности. Другими словами, VR индуцирует научные рефлексии об онтологическом статусе виртуального, его соотношении с подлинным и роли технологий в конструировании человеческого опыта. Кроме того, виртуальная реальность побуждает задуматься о природе человеческого сознания и восприятия. С точки зрения когнитивистики, VR демонстрирует конструируемый и символический характер нашего восприятия мира. С позиции экзистенциализма, погружение в VR может приводить к «забвению бытия» и подмене подлинного существования искусственными переживаниями [8].

Другая проблема состоит во влиянии VR на человеческую идентичность и субъективность. VR позволяет человеку «примерять» самые разные идентичности в виртуальном мире. Это может размывать представления о стабильном и целостном «Я» [3]. В результате, VR побуждает по-новому взглянуть на многие фундаментальные онтологические вопросы.

Еще одно важное измерение влияния VR - это этические проблемы и социальные риски, порождаемые этой технологией. С одной стороны, VR открывает колоссальные возможности для человечества, способна расширить горизонты познания человека и повысить эффективность многих видов деятельности. С другой, как предупреждает М. Хайдеггер, «технологии виртуальных миров несут угрозу подмены подлинного бытия человека технократическими симулякрами» [12].

Рассмотрим более подробно некоторые из возможных рисков и этических проблем, связанных с развитием технологий виртуальной реальности: риск возникновения психологической или даже физической зависимости от виртуальных миров, что может привести к социальной дезадаптации; угроза массового распространения опасного и агрессивного контента VR, способного нанести психологическую травму особенно детям; возможность манипулирования сознанием и поведением людей посредством VR технологий; риск усиления социального неравенства из-за неравномерного доступа разных слоев населения к дорогостоящим VR технологиям. Одной из главных опасностей выступает возможность формирования психологической и физической зависимости от виртуальных миров, что может привести к социальной дезадаптации. Как считает Ж. Бодрийяр, «современные технологии создают гиперреальность, заменяющую человеку подлинный жизненный опыт» [1].

С этим связана опасность подмены подлинных социальных связей их виртуальными симулякрами. Общение в виртуальных мирах не способно заменить живое

человеческое взаимодействие со всей его глубиной и нюансами. Гипертрофированное увлечение VR может привести к утрате навыков реальной коммуникации. По мнению Хейма, «распространение VR чревато утратой социальных навыков, снижением эмпатии и ростом киберзависимости» [13].

Еще один риск - неконтролируемое распространение в виртуальных мирах опасного и вредоносного контента. Это касается как материалов сомнительного морального характера, так и откровенной пропаганды насилия, ненависти, суицидальных наклонностей. Особенно такой контент опасен для детей и подростков. По мнению Ж. Делёза, «виртуальные миры открывают беспрецедентные возможности манипулирования человеческим сознанием и поведением» [1], что чревато катастрофическими последствиями для общества.

Остро встает вопрос достоверности реальности и критериев истины в условиях тотального внедрения VR. Если любые ощущения и переживания можно симулировать, то, как отличить их от подлинного опыта? Это затрагивает фундаментальные онтологические и гносеологические вопросы. Наконец, широкое распространение VR чревато углублением социального неравенства и расслоением общества. Доступ к виртуальным мирам, как и любым передовым технологиям, будет непропорционально сосредоточен у более состоятельного слоя населения, что создаст новые барьеры и конфликты в обществе. Как отмечает М. Кастельс, «виртуальная реальность может стать новым фактором стратификации общества» [13]. Таким образом, чтобы свести к минимуму потенциальный вред VR, необходимы усилия по комплексному культурологическому осмыслению этого феномена и выработке этико-правовых норм его использования.

Необходимость решения этических проблем для минимизации социокультурных рисков в VR является актуальной проблемой. Бурное развитие технологий виртуальной реальности порождает целый комплекс этических и, в целом, социокультурных вызовов, для решения которых необходим комплексный подход, включающий научное осмысление феномена VR, выработку нравственно-правовых норм и реализацию практических мер по минимизации рисков. Согласно Ю. Хабермасу, «виртуальные миры требуют новой этической парадигмы, основанной на принципах универсального гуманизма и ответственности технологий перед человеком» [11].

Как считает С. Жижек, «необходим критический анализ идеологического измерения виртуальной реальности, чтобы не допустить ее превращения в инструмент манипулирования сознанием» [4].

Для минимизации рисков и негативных эффектов от

распространения технологий виртуальной реальности можно предложить такие меры, как: разработка юридически закреплённых культурных норм использования VR, ограничивающих ее применение в манипулятивных целях; создание экспертных советов по этике VR для анализа и прогнозирования проблем; внедрение систем контроля VR-контента и возрастных ограничений для защиты детей; повышение медиаграмотности пользователей для ответственного подхода к VR; государственная поддержка отечественных разработок VR для обеспечения технологического суверенитета. На сегодняшний день разработчики VR контента уделяют недостаточно внимания решению социокультурных проблем в своих приложениях. В связи с этим особенно важно заострять внимание на данных аспектах при создании виртуальной реальности. Необходимо принятие комплекса мер, начиная от введения возрастных ограничений в VR до поддержки позитивного контента и развития медиаграмотности пользователей. Лишь так возможно вписать VR в гуманистическую парадигму культурно-технологического развития.

Подводя итог, можно констатировать, что виртуальная реальность представляет собой чрезвычайно мощный технологический и социокультурный феномен, способный радикально трансформировать многие сферы человеческой жизни. Её влияние затрагивает как характер коммуникации и творчества, так и этические основы общества. Анализ показал, что с одной стороны VR открывает уникальные возможности для образования, науки, искусства, расширяя перспективы человеческого опыта. Но, с другой стороны, эта технология содержит серьёзные риски дезадаптации личности, манипулирования сознанием, роста агрессии и социального неравенства. Для того чтобы максимально использовать позитивный потенциал VR и минимизировать угрозы, необходимо выработать новые этические принципы и правовые нормы использования виртуальной реальности, а также повышать медиаграмотность и критическое мышление в обществе. Лишь культурологический подход с его интегративностью позволит вписать VR в гуманистическую парадигму позитивной динамики современной цивилизации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Асташкин А.М. Анализ онтологического статуса виртуальных объектов: модальная логика и современная французская философия (Ж. Делёз, К. Мейясу, Ж. Бодрийар и Ж. Деррида) // Философская мысль. 2018. №10.
2. Бодрийар Ж. Симулякры и симуляции. Перевод с французского А. Качалова М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. — 240 с.
3. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни. КАНОН-пресс, 2000. 304 с.
4. Жижек, Славой (Добро пожаловать в пустыню реального! = Welcome to the desert of the real! / Славой Жижек; [Пер. с англ.: Артем Смирнов]. - Москва: Фонд науч. исслед. «Прагматика культуры», 2002. - 159 с.
5. Китов Ю.В., Гертнер С.Л. Виртуальная реальность и медиа как предметы анализа социального этимологического подхода // Вестник ЧГАКИ. 2022. №3 (71).
6. Корнилов Юрий Вячеславович, Мукашева Манаргуль Умирзаковна, Сарсимбаева Сауле Мусаевна О рисках применения технологий виртуальной реальности в обучении // Педагогика. Психология. Философия. 2022. №4 (28). 6 с.
7. Красавина А.В., Шашева А.Н. Эффекты и риски иммерсивной журналистики: технологический и этический аспекты // Вестник ЮУрГУ. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2021. No 3. С. 95-102.
8. Мягков Д.В. Виртуальная реальность // Экономика и социум. 2018. No 5 (48). С. 887-895с.
9. Ницше Ф. О пользе и вреде истории для жизни. М.: Мысль, 2021. 120 с.
10. Носов Н.А. Виртуалистика // Исследовано в России. 1999. 36 с.
11. Хабермас Ю. Будущее человеческой природы. М.: Весь мир, 2002. 144 с.
12. Хайдеггер М. Вопрос о технике // Время и бытие. М.: Республика, 1993. С. 221-238.
13. Castells M. The rise of the network society. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010. 597 p.
14. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Meckler. — Westport and London, 1991. — 208 с.
15. Lombard M., Ditton T. At the Heart of It All: The Concept of Presence // Journal of Computer-Mediated Communication. 1997. Vol. 3, No 2. P. 20-33.
16. Steuer J. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence // Journal of Communication. 1992. Vol. 42, No 4. P. 24.
17. Virtual reality (VR) - Statistics & Facts // Statista [Электронный ресурс]. URL: <https://www.statista.com/topics/2532/virtual-reality-vr/> (дата обращения: 20.02.2023)

© Бетоева Елизавета Александровна (liza.betoeva@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»