

Секция «Социологическое исследование современности: теории, методы, результаты»

Социальный аспект виртуальной реальности

Научный руководитель – Ксенофонтова Елена Геннадьевна

Черниговский Никита Валерьевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Москва, Россия
E-mail: cherni9@yandex.ru

Виртуальная реальность прочно вошла в жизнь современного человека. Под виртуальной реальностью подразумевается сеть Интернет, тренажеры виртуальной реальности, различные социальные сети, компьютерные игры и многие другие ее проявления. Причинами такого активного развития VR-технологий явились простота доступа к информации в Сети и ее объем. В этом смысле эпоха, в которую нам посчастливилось присутствовать на Земле, уникальна. Уникальна она настолько, что любую доступную человеку информацию, тот может получить вбиванием необходимого в поисковой строке. Несомненно, стали присутствовать запреты на что-либо в самой виртуальной сети. Но людей это редко останавливает. Очень распространенными являются сенсорные телефоны с доступом в интернет (по данным исследования ФОМ в 2011 году каждый третий россиянин старше 12 лет использует для выхода в интернет мобильный телефон или мобильное устройство [4]). Общество не стоит на месте, а вместе с ним, бок о бок, идут и технологии. Именно мы делаем жизнь проще и лучше. Тут также многое зависит от точки зрения. Компьютер с подключенным интернетом даёт нам, пользователям, много знаний, но взамен требует от нас частичку себя, то есть время и здоровье. При работе за данным устройством зачастую приходится подолгу сидеть с согнутой спиной, глаза находятся в постоянном напряжении. Однако получается, что сама виртуальная реальность для современного человека жизненно необходима и уже стала неким постулатом? Звучит очень громко и абстрактно. Всё хорошо в меру, и это разумное использование В. р. даст положительные результаты, а не станет причиной психологических, физических и других проблем.

Стоит также разобраться с тем, что же такое виртуальная реальность, которая в последнее время является очень обсуждаемым феноменом.

«Виртуальная реальность (Virtual Reality) - это некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек-пользователь. . . » [1] Этот иллюзорный мир в данном случае создаётся посредством компьютерных технологий и связывается с человеком через органы чувств.

Однако наиболее интересной стороной виртуальной реальности является не история развития или техническая составляющая, а именно социальная сторона явления.

Но прежде чем говорить о влиянии виртуальной реальности на общество и человека необходимо упомянуть о наиболее явных минусах и плюсах, опасностях и преимуществах, которые таит в себе ВР.

В. А. Ладов отмечает, что «главная опасность - это возникающий диссонанс между реальным и виртуальным. Чем более привлекательным оказывается виртуальный мир, тем сложнее человеку вернуться обратно и снова выполнять привычные действия в наскучившем ему реальном мире. Кроме того, человек теряет способность противостоять трудностям реальности, теряет волю к преодолению возникающих преград. И это вполне понятно - ведь перед ним открывается соблазн просто уйти от проблем в более мягкий и приятный мир.» [3]

Если рассматривать сеть интернет как составляющую часть виртуальной реальности, то возникает новая проблема. Анонимность интернета тоже имеет свои отрицательные стороны. Там, где возникает ничем не ограниченная свобода, возникает и анархия, беспорядок, обман. Неслучайно, в последнее время получает все большее распространение так называемое интернет-мошенничество.

Однако, по мнению многих исследователей, плюсов и преимуществ гораздо больше, приведу некоторые из них:

Главное, что сделало такими привлекательным, например, игры - это свобода выбора. Вы можете выступить в той социальной роли, которая в реальном мире для вас закрыта - например, в реальности вы дворник, а в виртуальном городе вы ответственный управленец, у вас в подчинении находится много людей.

Также многие игры заставляют вас совершать тяжёлый выбор: спасти от смерти одного из героев или пострадать, но спасти обоих. Это заставляет человека по-новому взглянуть на жизнь, переосмыслить свою систему ценностей.

Достижения виртуальной реальности (видео-уроки, программы, графические планшеты и музыкальные инструменты, подключаемые к компьютеру и др.) позволяют просто и самостоятельно овладеть многими творческими навыками, найти круг единомышленников.

Анализируя социальную сторону виртуальной реальности можно сделать вывод о том, что, погружая человека в определенные, заведомо заданные обстоятельства, возможно изменить его взгляды, привычки, манеры и даже сознание. И подтверждение этому можно найти у Г.В. Иойлевой, она пишет, что «виртуальная реальность открывает неограниченные возможности манипулирования сознанием индивида. . . » [2] (например, при помощи технических приемов возможна кодировка визуальных и семантических образов (25-й кадр и др.), которые, при предъявлении не осознаются человеком, т. к. являются незаметными)

Также нельзя говорить о виртуальной реальности как о феномене, оказывающим влияние на сознание человека без его ведома. А значит, это влияние может быть как позитивным, так и негативным: от развития новых положительных качеств индивида, до разрушения внутреннего мира человека. При этом, даже добровольное нахождение в виртуальной реальности может оказывать как положительное, так и отрицательное влияние. И я убежден, что длительное пребывание в этом мире может менять сознание человека уже без его ведома, как бы на «автопилоте».

На данный момент социальный аспект виртуальной реальности недостаточно изучен в социологии и представляет собой открытое поле для исследования. Я считаю, мнение компетентного социолога также может помочь избежать или уменьшить величину пагубного влияния виртуальной реальности во всех ее проявлениях на человека и общество.

Источники и литература

- 1) Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов / В. С. Бабенко; ГУАП. – СПб., 2006. – 87 с.
- 2) Иойлева Г.В. Виртуальная реальность: Структурно-функциональные особенности и специфика ее влияния на сознание: статья. Вестник Северного (Арктического) Федерального университета. 2014. № 3
- 3) ЛАДОВ В.А. ВР-ФИЛОСОФИЯ(философские проблемы виртуальной реальности): Учебно-методическое пособие. – Томск: Изд-во Том. Ун-та, 2004. 62 с.

- 4) Фонд Общественное Мнение / Исследование распространенности мобильного интернета http://bd.fom.ru/report/map/pressr_190111