

МОРАЛЬНО-ЕСТЕТИЧНІ ПРОБЛЕМИ «ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

Клюшник І.А, Дніпропетровський національний університет залізничного транспорту ім. академіка В. Лазаряна

«Віртуальна реальність» є ніщо інше як помилковий образ однієї із реальностей прийнятий людиною зі істинний протягом деякого відрізка часу. Індивід як людина граюча або homo ludens (за Й. Хейзінгоєм), може створити навколо себе «віртуальну реальність» без застосування додаткових технічних засобів і тільки за допомогою власної уяви. Тобто, інформаційні технології лише допомагають зануритись у «віртуальну реальність», а не є першопричиною її появи.

Існує негативний підхід до трактування «віртуальної реальності» так і позитивний, що подає «віртуальну реальність» як позитивний чинник якісних змін життя у соціумі. Потрібно проаналізувавши протиріччя обох теорій знайти золоту середину в морально-психологічному аспекті.

Раніше за відсутності комп'ютерів – «віртуальна реальність» (себто «ігрова») існувала у уяві кожної людини і у кожної людини була своя власна, і дана «віртуальна реальність» за нормальних умов виховання і зовнішнього середовища лише допомагала самоствердитися і досягти успіхів у реальному житті, завдяки уявленням про себе в майбутньому. Але сьогодні комп'ютерна «віртуальна реальність» виконала підміну нашої «внутрішньої реальності», що є досить небезпечно.

Для одних людей штучна «віртуальна реальність» лише допомагає покращувати свої знання, уміння, навички, не приносячи шкоди (це позитивні чинники концепції «віртуальної реальності»). Але для інших людей надлишкове перебування в ній носить пагубний характер, так як такі люди основним своєю реальністю вважають «віртуальну», що по суті є ніщо інше як неможливість виходу людини із дитячих уявних «ігрових світів» і покладання їх на світи створенні за допомогою комп'ютерних технологій (це негативні чинники концепції «віртуальної реальності»). Як стверджував Жан Бодрійяр, такі люди випадають із «існуючої реальності». Такий стан речей можна назвати дисоціативним розладом ідентичності XXI століття, адже класичний дисоціативний розлад ідентичності виникає лише в уяві людини з метою її пристосування до навколишньої дійсності, а в даному випадку каталізатором хвороби є примарна реальність «віртуального» до якої пристосовуватись значно простіше та безконфліктно. До того ж вона із застосуванням мережевих технологій, тиражує один «віртуальний світ» для великої кількості людей, роблячи таким чином ілюзію справжності такого «світу». Це небезпечно тим, що грань між «існуючою» та «віртуальною реальністю» для таких людей з часом робиться досить нечіткою.

Отже, для людей, що сформувалися як сильні вольові особистості «віртуальна реальність» не несе ніяких загроз в морально-психологічному плані і навпаки така додаткова реальність дозволяє людині вийти на новий рівень якості життя, трудових і соціальних відносин (розумно використовуючи соціальні мережі та веб-сервіси, такі як, Facebook, Kickstarter, Github і т. п. для налагодження ділових зв'язків, навчання нових навичок праці і т. д.). Але для несамодостатніх людей, можливо навіть з нестійким станом психіки, «віртуальна реальність» несе загрозу. Тому що такі люди, можливо, в результаті дорослішання не втратили постійної необхідності підміни реального існуючого світу уявним віртуальним та віртуальні соціальні мережі з комп'ютерними іграми виступають

панацеєю для їх «дитячої» незміцнілої психіки. Тобто вони підмінюють, як говорить російський філософ В. Лейбін, материнську грудь – як символ дитячого несформованого світосприйняття, «віртуальною реальністю».

Як видно з дослідження, «віртуальна реальність» – це феномен, що виступає лише лакмусовим папірцем, що відображає морально-психологічний стан людини (підсилює чи послаблює характерні особливості психотипу окремого індивіда) і сама по собі «віртуальна реальність» не має позитивного чи негативного характеру.