

УКД 008

Виртуальная реальность (потребность в новых информационных технологиях)

Шиповская Людмила Павловна, доктор философских наук, профессор,
профессор кафедры философии;
Ефремова Дина Владимировна, старший преподаватель кафедры философии
РГАУ МСХА им. К.А. Тимирязева

Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Системы виртуальной реальности предоставляют совершенно иные возможности: самому включиться в действие, причем часто не только в условном пространстве и мире, но и в как бы вполне реальных - во всяком случае, с точки зрения восприятия человека. Все это и предопределило быстрое развитие новых информационных технологий с целью удовлетворения этих потребностей. Однако широкое распространение и внедрение таких технологий порождает множество совершенно новых особых проблем и тенденций, с которыми человечество не сталкивалось ранее и которые не могут быть оставлены без внимания.

Ключевые слова: информационные технологии, воображение, виртуальный мир, искусство – вид виртуальной реальности, фантазия как психический процесс создания образов.

Одной из первых историко-теоретических работ о виртуальной реальности стала книга американского журналиста Ф. Хэммита «Виртуальная реальность» (1993).

По мысли Ф. Хэммита: 1) Функции компьютера способны кардинально меняться в зависимости от совершенствования программного обеспечения; 2) Виртуальная реальность это «естественный» для возможностей человека способ ориентации в мире электронной информации, это способ антропологизировать информацию, придать ей топологическую определенность, чтобы человек мог привычным образом оперировать данными как вещами. Киберпространство является своеобразной ментальной картой информационных ландшафтов имеющихся в памяти компьютера в сочетании с программным обеспечением. Виртуальная реальность и киберпространство должны будить воображение человека и дать возможность преодолеть ему ограниченность реальности. Виртуальность компьютерная реальность состоит в её непосредственном воздействии на психику человека, на его рецепторы тела, ориентацию в пространстве и времени, память и самоидентификацию, что приводит к феномену изменённого состояния сознания. В этом виртуальность компьютерная реальность может быть адекватно сопоставлена, скажем, с влиянием психотропных и галлюциногенных препаратов. Ф. Хэммит отметил, что рассогласование соответствующих данных с перцептивной системой человека может привести к диссонансу восприятия, значимым дезориентациям и психонервным заболеваниям. 3) Вместе с тем, работа в виртуальной среде (реальности) сопровождается эффектом легкости, быстроты, носит акцентированно игровой характер;

4) Возникает ощущение единства машины с пользователем, воздействие виртуальных объектов воспринимается человеком аналогично «обычной» реальности. 5) Операции с компонентами виртуальной реальности потенциально вполне идентичны операциям с реальными инструментами и предметами¹.

Человек, попавший в виртуальный мир, может не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Слушая классическую музыку, особенно программную, т.е. имеющую название: «Девушка с волосами цвета льна» К. Дебюсси, или симфонию П.Чайковского

«Зимние грезы» и др., человек тоже может ощутить себя в мире виртуальной реальности, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто, увлеченно читая книгу. Во всех таких ситуациях человек сам не может включиться в действие как активный персонаж, его активность ограничена позицией зрителя, читателя или слушателя. Системы же компьютерной виртуальной реальности предоставляют человеку иные возможности². Человек сам может включиться в действие, причем с точки зрения восприятия человека не только в условном пространстве и мире, но и в как бы вполне реальном. В полной мере ощутить виртуальную реальность можно только при наличии таких элементов, как детекторы перемещения, позволяющие отслеживать изменения, положения пользователя в увязке с изображением на экране монитора и датчики, фиксирующие действия пользователя. Предметный мир, окружающий нас - трехмерный. Наши глаза воспринимают объекты под разными углами: два независимых изображения анализируются мозгом, и в результате их сопоставления формируется образ предмета, его признаки и глубина изображения. Расстояние между глазами человека обычно составляет 6 - 7 см, и когда зрачки сосредотачиваются на предмете, левый и правый глаз фокусируются в этом направлении. В зависимости от расстояния до объекта угол обзора изменяется. Наши глаза и мозг анализируют расстояние, основываясь на различии между изображениями, получаемыми левым и правым глазом. Это различие называют параллаксом зрения. Именно с помощью этого эффекта и создаются трехмерные объемные изображения. Большое значение для создания эффективной иллюзии нахождения в виртуальном пространстве имеет звуковое сопровождение. Современный уровень развития звукового компьютерного сопровождения позволяет говорить, что все необходимое для систем виртуальной реальности уже существует. Музыка формируется с помощью wave-table - синтеза, различные звуковые эффекты, раньше встречавшиеся только в профессиональной аппаратуре, постепенно становятся обязательным атрибутом компьютерных звуковых, плат³.

¹ Хэммит Ф. «Виртуальная реальность» Вашингтон. 1993.стр.104.

² Шиповская Л.П. Человек и его потребности. М.2014, с. 376.

³ Лукьяненко С. Императоры Иллюзий. - М.: Локид, 1996.стр.27.

Для начала нужно спросить: что есть реальность вообще? Каким образом мы имеем дело с реальностью? Несомненно, через наши представления, т. е. сознание. Сознание «предоставляет» нам неким образом то, что нам кажется достойным называться «реальностью». Сознание получает данные благодаря телу и его рецепторам. Всецело царствует наша интерпретация: одно и то же, одинаково запечатлеваемое людьми явление — радуга. Один видит в этом явлении добрую примету, второй — обычное преломление солнечных лучей в дождевых каплях, а третий — мостик для прогулки ангелов. Это же касается и компьютерной виртуальной реальности: её можно наделять бытийным статусом, а можно и не наделять. Нашему сознанию иными словами, всё равно, существует ли хоть что-нибудь из того, что мы воспринимаем из виртуальной реальности, и каким образом существует: реально или виртуально, сверхъестественно или естественно, — на первом месте всегда сама суть впечатлений, данных сознанию. Можно сделать вывод - любая реальность виртуальна (говоря классически — идеальна), т.к. она существует только в сознании, конструируется сознанием и получает от него свою интерпретацию и свои правила игры. Хотя понятие «виртуальная реальность» и все, что связано с ним, широкую известность и популярность обрело сравнительно недавно. Идеи, приведшие к возникновению этого феномена, зародились гораздо ранее. Выдающийся схоласт Средневековья, теолог, философ, астролог и математик Дунс Скотт (считается, что Иоанн Дунс родился между 1245 и 1275 годами -1308) настаивал на том, что понятие вещи содержит в себе эмпирические атрибуты не формально (как если бы вещь существовала отдельно от эмпирических наблюдений), но виртуально. Латинское «virtus» было главным пунктом теории реальности Дунса Скотта. Чтобы преодолеть пропасть между формально единой реальностью (предполагаемой нашими концептуальными ожиданиями) и нашим неупорядоченно-разнообразным опытом Скотт использовал термин «виртуальный». Современная технология виртуальной реальности началась с попытки соединить визуальное восприятие с восприятием движения и звука. Ее первоначальное применение предшествует изобретению компьютера. Это был летный тренажер, в исходной модели которого использовались движущаяся картинка и пневматические передачи, подобные органному трубу. Рычажный тренажер марки «Линк Трэйнер», запатентованный в 1929 году, заставлял моделирующее устройство двигаться, вращаться, падать, изменять курс и таким образом создавал удовлетворительное ощущение движения. Создателем первой машины виртуальной реальности и изобретателем виртуальной реальности был Мортон Хейлиг (1926 — 1997). В 1956 году Мортон Хейлиг создал экспериментальный театр «Sensorama», в котором при демонстрации фильма о поездке имитировались тряска, шум, порывы ветра, дым, запахи. Известны и другие попытки разработки различных средств имитации, при помощи которых человек мог получить ощущение псевдореальности некой искусственно созданной среды. В 1964 году в Кракове вышла книга Станислава Лема (1921 — 2006) - польского писателя, сатирика, философа, фантаста и футуролога «Summa technologiae», в которой целая глава была посвящена «фантомологии». По Лему «фантоматика» - это область знания, решающая проблему: «как создать действительность, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы

другим законам?.. Фантоматика предполагает создание двусторонних связей между «искусственной действительностью» и воспринимающим ее человеком... Фантоматика предполагает создание такой ситуации, когда никаких «выходов» из созданного фиктивного мира в реальную действительность нет... Фантоматизация - это «короткое замыкание», то есть подключение человека к машине, фальсифицирующей действительность и изолирующей его от внешней среды»⁴. Эти формулировки фактически представляют собой прообраз современного определения виртуальной реальности: «Виртуальная реальность - это компьютерная система, применяемая для создания искусственного мира, пользователь которой ощущает себя в этом мире, может быть управляем в нем и манипулировать его объектами». Здесь же достаточно подробно описывается «антиглаз», укрепляемый на пользователе при помощи специальных очков - устройство ввода визуальной информации в глаз человека - то, что сейчас называется «eyephone». С начала 1960-х годов разработкой технических устройств, которые впоследствии будут оценены как первые реальные результаты в области ВР, занимался Иван Сазерленд (1938). Результаты своих исследований в 1965 году он изложил в работе «Идеальный дисплей», положившей начало техническим и технологическим разработкам, в том числе и с его участием, в области обработки и вывода изображений. В 1972 году Мирон Крюгер ввел термин «искусственная реальность» («artificial reality») для определения тех результатов, которые могут быть получены при помощи системы видеоналожения изображения объекта (человека) на генерируемую компьютером картинку и при помощи других разработанных к тому времени средств. Основные идеи были впоследствии опубликованы в книге «Artificial Reality» (1983г.). В 1984 году Уильям Гибсон опубликовал роман «Neuromancer», в котором впервые ввел понятие «киберпространства» («cyberspace»): «Киберпространство - это согласованная галлюцинация, которую каждый день испытывают миллиарды обычных операторов во всем мире... Это графическое представление банков данных, хранящееся в общемировой сети компьютеров, подключенных к мозгу каждого человека. Невообразимая сложность. Линии света, выстроенные в пространстве мозга, кластеры и созвездия данных»⁵. После выхода романа постепенно киберпространством стали называть пространство, созданное всемирной телекоммуникационной сетью и другими компьютерными системами связи и коммуникации. Некоторые идеи из этого и других произведений Гибсона были впоследствии реализованы разработчиками систем ВР. С появлением нового поколения компьютеров в середине восьмидесятых годов произошел прорыв в разработке систем ВР. Тогда же, собственно, и появился термин «Virtual Reality», который в 1985 г. ввел Джарон Леньер, являющийся в настоящее время одним из известнейших специалистов в области ВР. С тех пор виртуальная реальность отождествляется с более глубоким подходом, связанным со многими сложностями. Для нее нужны, как минимум, головной дисплей и перчаточное устройство (или другие средства управления виртуальными объектами). Полное погружение требует от пользователя надеть сенсорный костюм, передающий данные о дви-

⁴ Язевич В. Фантоматика (виртуальная реальность) Станислава Лема, Краков. 2008, стр.97.

⁵ Гибсон У. Нейромант. // Однoим. авт. сб. - М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 1997.

жениях в компьютер. Головной дисплей - это два очень маленьких видеомонитора, установленных так, что каждый из них находится перед соответствующим глазом; на него смотрят через специальные широкоугольные линзы. Размещение этих устройств в маске или шлеме таково, что глаза могут принимать изображение, которое мозг идентифицирует как трехмерное. Некоторые дисплеи снабжены наушниками, создающими звуковую среду. Другие методы, как, например, специальные электронные очки, скорость изображения в которых сопоставима с видеодисплеями, позволяют пользователям работать в реальной среде, одновременно обращаясь к изображениям в среде виртуальной. Вышеприведенное относится к виртуальной реальности в ее «классическом» понимании. Однако в настоящее время существуют различные интерпретации этого понятия, и соответственно различные разновидности VR, которые целесообразно рассмотреть подробнее. Философия абстрагирует идею виртуальной реальности от её технического воплощения. Виртуальную реальность можно толковать как совокупность моделируемых реальными процессами объектов⁶, содержание и форма которых не совпадает с этими процессами. Существование моделируемых объектов сопоставимо с реальностью, но рассматривается обособленно от неё — виртуальные объекты существуют, но не как субстанции реального мира. В то же время эти объекты актуальны, а не потенциальны. «Виртуальность» (мнимость, ложная кажимость) реальности устанавливается по отношению к обуславливающей её «основной» реальности. Виртуальные реальности могут быть вложены друг в друга⁷. При завершении моделирующих процессов, идущих в «основной» реальности, виртуальная реальность исчезает, отмечает Носов Н. А. в «Манифесте виртуалистики» (М.: Путь, 2001).

Телевидение является предшественником виртуальной реальности. Оно фактически, уже давно используется множеством людей для ухода в выдуманную реальность, вовлекая их в совершенно виртуальные события телевизионных игр, мультсериалов и т.п. Люди, особенно неработающие, иногда оказываются погруженными в «события» телесериалов настолько, что сопереживают происходящему так, как если бы эти «жизненные сцены» случались с близкими им людьми; воспринимают телевизионных персонажей так, как если бы те были равноправными членами их семьи.

Одна из наиболее часто поднимаемых больших тем - влияние сцен насилия, показываемых на телевизионном экране, на психику детей. Известно, что чем «реальнее» выглядит насилие, тем сильнее его воздействие, однако даже сцены насилия в мультфильмах увеличивают агрессивность дошкольников и детей младшего школьного возраста. Люди начинают относиться к насилию как к общепринятому явлению и как к приемлемому способу решения проблем. Однако исследования показали, что такое влияние сильнее сказывается на индивидах с большим относительным уровнем агрессивности. «Катарсис» и «мимесис» («мимезис») в древней Греции использовались для объяснения влияния художественного изображения наси-

лия в произведениях искусства. Слово «мимесис» (подражание) относилось к процессу научения детей через наблюдение и восприятие. «Катарсисом» (очищение) называлась эмоциональная разрядка зрителей во время представления трагедии. Считалось, что зритель театральной постановки, изображающей насилие, испытав катарсис, может изгнать из своей души антисоциальных «демонов» и стать менее агрессивным после представления. Но его поведение может принять и форму мимесиса - и зритель, выбежав на улицу, начнет воспроизводить и тиражировать сцену насилия, которую только что воспринял.

Телевидение и другие средства массовой информации, книги еще не могут считаться настоящей виртуальной реальностью, поскольку не обладают возможностью интерактивного взаимодействия, и они не дают нам обратной связи. Наблюдая некое действие на экране телевизора, мы понимаем, что наша реакция никак не может повлиять на это действие, чтобы изменить его ход. Другой уровень вовлеченности в виртуальность дают компьютерные игры. Происходящие в игре события, являются менее «настоящими», в отличие от тех, которые можно наблюдать на телеэкране, но тот факт, что играющий человек непосредственно участвует в этих событиях, создает эффект погружения в виртуальный мир. Исследования ученых показали, что, «ненастоящий мир» дает возможность фантазировать и такой мир часто становится более привлекательным, чем фотографическая копия реальной действительности.

Человек «попадая» в мир, или весьма похожий на настоящий, или предварительно задуманный, инсценированный программистом (например, попадает на Венеру, участвует в космических путешествиях или космических войнах), получает новые возможности в плане мышления и поведения. Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно.

Воображение и фантазия. Человек всегда испытывал потребность в погружении в виртуальную реальность. Главным инструментом создания виртуальной реальности на всех этапах человеческой истории было искусство, формирующее «вторую реальность». Когда первобытный художник изобразил на стене пещеры сцену охоты, это была первая фиксация на материальном носителе виртуального взгляда человека на окружающий мир. Ведь сознание — это инструмент, отражающий мир в тех представлениях, которые позволяют человеку выжить в обстоятельствах, которые чаще всего он не сам себе выбирает. В основе виртуальной реальности лежит такое свойство человеческой психики, как воображение, фантазия. «Воображать - изображать в уме чувственные и отвлеченные предметы; возможность сочетания и мысленного живописания умственных картин»⁸. Термином «воображение» пользуются и наука, и искусство, и здравый смысл. Под воображением могут пониматься «сны наяву», фантазии, мечтательность и т.п. С точки зрения психологии, «воображение следует понимать, как психический процесс, заключающийся в создании новых образов... на основе трансформации и ре-

⁶ Виртуальная реальность Энциклопедия социологии / Сост. А. А. Грицанов, В. Л. Абушенко, Г. М. Евелькин, Г. Н. Соколова, О. В. Терещенко. — Мн.: Книжный Дом, 2003. — 1312 с.

⁷ Станислав Лем «Summa technologiae» Краков. 1964. с. 108

⁸ Даль В. Воображать // Толковый словарь живого великорусского языка (Современное написание слов). М., 1998.

комбинации элементов прошлого опыта человека⁹. Содержанием образов может стать и то, что человек никогда не воспринимал непосредственно: картины далекого прошлого или будущего; неизвестные ему места; существа, которых нет на Земле. Образы позволяют человеку выйти за пределы реального мира во времени и пространстве. Воображение как основа любой творческой деятельности одинаково проявляется во всех сторонах культурной жизни, делая возможным художественное, научное и техническое творчество. В этом смысле все, что окружает нас и что создано рукой человека, весь мир культуры в отличие от мира природы — все это является продуктом человеческого воображения и творчества, основанного на этом воображении. Возможность воображения «забегать» вперед, предвидеть наступление тех или иных событий в будущем свидетельствует о тесной связи воображения и мышления. Подобно мышлению, воображение возникает в проблемной ситуации, мотивируется потребностями личности, обусловлено уровнем развития общественного сознания. Воображение, или фантазия, представляет собой психический процесс создания образов, включающий предвидение конечного результата предметной деятельности и обеспечивающий создание программы поведения в тех случаях, когда проблемная ситуация характеризуется неопределенностью. Несмотря на то, что в воображении у человека возникают образы предметов и явлений, ранее ему не встречавшихся, всегда можно найти реальные аналоги составляющих их элементов. Даже в изображении марсиан писателем-фантастом Гербертом Уэллсом можно найти земные реалии. По мнению автора, голова марсианина похожа на металлический цилиндр с клювом птицы, ноги напоминают конечности насекомого и в общем марсианин похож на огромного спрута. Создавая новый предмет человек мысленно представляет его собранным из известных ему частей и деталей. Поэтому, чем больше знаний имеет человек, чем богаче его опыт, чем разнообразнее его впечатления, тем более интересные и неординарные образы возникают в его воображении. Воображение людей обслуживает их «ролевые игры», обеспечивающие пребывание в виртуальном мире, как в реальном. Образы воображаемого мира участвуют в вымышленных приключениях и деформированных в благоприятном (или неблагоприятном) для субъекта виде реальных историях. Каждый человек «живет» в придуманном мире, но эти «придумки» должны укладываться в диапазон общепринятых значений, иначе возможна патология — полная идентификация воображаемого мира с миром реальным, т.е. патологически неадекватное восприятие действительности.

Человек издревле объяснял себе реальность с помощью мифов, сказок персонажей религий и т.д. Языческие божества, олицетворявшие силы природы, - гром и молнию, солнце и огонь, духи гор, лесов, озер, вод и домов - все это принадлежит виртуальной реальности, но невидимые силы управляют людьми и видимыми явлениями. В сказаниях и легендах всех древних народов полны образов сверхчеловека (Прометей, познакомивший людей с огнем), пророки и святые всех религий. Таковы же герои волшебных сказок и эпических песен — рыцари, спасающие пленных принцесс, побеждающие драконов, сражающиеся с гигантами и людоедами.

Сновидения также являются видом виртуальной ре-

альности. Во сне человек «живет» в фантастическом мире, где самые невероятные вещи кажутся простыми и естественными. Сюжеты сновидений неправдоподобны, в них обычно отсутствует логика и нарушены законы привычной реальности. Однако сны являются важной частью психической жизни людей. Тайна сновидений волновала человечество с незапамятных времен. В древности было распространено представление о странствиях души во время сна и об общении с духами умерших. Неотъемлемым атрибутом всех культур были «сонники» - толкователи сновидений. Психологи полагают, что измененные состояния сознания играют важную роль в жизни человека. Известны ритуалы, приводящие людей в состояние экстаза с помощью таких раздражителей, как, например, ритмические танцы. В древности подобный массовый экстаз служил средством «общения» с добрыми и злыми духами, и сейчас монотонное пение шамана, интонирование определенных мантр и сур способны приводить к измененным состояниям сознания.

Воздействие искусства на человека объясняется похожими механизмами. Произведение искусства выступает для зрителя, слушателя как постоянный источник прозрения, которое тот постигает постепенно, с большей или меньшей ясностью, возможно без всякой логической полноты, хотя его душевное переживание также пробуждает характерную эмоцию, называемую чувством красоты, эстетической эмоцией, эстетическим удовольствием. В частности, аристотелевский катарсис, являющийся результатом сопереживания, включения зрителя в художественный сюжет по своему характеру близок к виртуальным состояниям, вызываемым иными средствами. Воздействуя на психику человека, произведение искусства возбуждает «противоположно направленные аффекты», которые приводят «к взрыву, к разряду нервной энергии. В этом превращении аффектов, в их самосгорании, во взрывной реакции, приводящей к разряду тех эмоций, которые тут же были вызваны, и заключается катарсис эстетической реакции»¹⁰. Возможности искусства создавать «вторую действительность» многократно усилил кинематограф. Эффективность этой новой системы виртуальной реальности была продемонстрирована на первых киносеансах братьев Люмьер, когда зрители в ужасе бежали от поезда, который, как им казалось, двигался с экрана прямо на них. Действительно, кино всегда создавало виртуальный мир. «Кино не отражает реальность, оно создает свою реальность, творит ее, как бог, со своими законами, противоречащими законам физики»¹¹. Из всех видов искусства кинематограф наилучшим образом умеет показывать границу иллюзорного и реального и столь же тесно связан со сновидением и бессознательным. То, что снято и отражено на экране, кажется настоящим, но только кажется, как кажется спящему реальностью то, что он видит во сне. В виртуальных мирах, создаваемых всеми видами искусства, живет сегодня все больше людей. Искусство - результат особого видения, объект которого существует раньше произведения искусства, «изображение которого есть цель художника и познание которого должно поэтому предше-

⁹ Гостев А.А. Образная сфера человека. М.,1992. С. 53-54.

¹⁰ Катарсис.// Эстетика. Словарь. М.,1989. С.140,141.

¹¹ Руднев В. Словарь культуры XX века. М.,1997. С.131.

ствовать творению как его зародыш и источник»¹². Художник не отражает в своем творчестве видимый, окружающий нас мир, а проникает в сущность мира благодаря особой художественной интуиции. Культурная жизнь любого неоднородного сообщества представляет собой процесс сосуществования людей, по-разному видящих и оценивающих окружающую их действительность. Социальные группы, сходные по какому-либо внешнему признаку, всегда состоят из психологически и социально неоднородных индивидов, обладающих несходным сознанием и поведением. По словам Д. Дидро - удовольствие от искусства, возрастает пропорционально воображению, чувствительности и знаниям. Ни природа, ни искусство, ее копирующее, ничего не говорят человеку глухому, бесчувственному и мало говорят человеку невежественному. Иначе говоря, способность создавать и наслаждаться художественными творениями не является врожденной чертой, которой отдельные люди могут быть наделены в большей или меньшей степени; она зависит в первую очередь от уровня общего развития человека, накопленных им знаний, развитости его интеллекта и чувств.

Перспективы виртуальной реальности. Дальнейшее развитие и распространение виртуальных технологий способно привести к коренным изменениям в научно-технической сфере и также повлечь за собой существенные социальные преобразования.

VR будет развиваться и сможет реально воздействовать на органы чувств человека. Например, уже сейчас братьями Латыповыми (Нурахмед и Нурулла) разработана «Виртуальная Сфера», которая вращается, имитируя передвижение человека в виртуальном мире - таким образом, его движение требует реальных мускульных усилий, а не простого нажатия на кнопки или поворота джойстика. Существуют проекты, предполагающие насыщение виртуальной реальности соответствующими обстановке запахами; Возможно, мы не можем даже представить себе, каково будет в связи с этим истинное положение дел, допустим, через несколько десятилетий. Повсеместное внедрение Интернета уже привело к заметным переменам в социальной структуре общества. Интернет - идеальное средство для реализации извечного стремления человека к свободе. Интернет упраздняет понятие статуса как таковое и заменяет его понятием интенции: «Свобода, интенционально понимаемая, есть открытая свобода. Это означает, что как только Вы покидаете среду статусно-ориентированной коммуникации, среду институциональных отношений, Вы не можете придать любому отношению характер определения, отношение теряет свою вторую сторону, превращается в нечто иное, в интенцию, точечный вектор, в запрос не к иной стороне в отношении, а в запрос интенциональный - направленный посыл без адресата»¹³. Участник интенциональных отношений фактически виртуален и его личность в общем случае не может быть установлена никакими методами, в такой среде невозможны никакие государственные институты, никакой контроль, никакие ограничения.

В социальный процесс, запущенный новой фазой информационной революции, вовлечены сегодня миллионы

людей. Распространение Интернета порождает проблемы психологической зависимости, сходные с компьютерными играми. Деадаптированный человек сегодня может «уйти» в Интернет, где вместо персонажей игры по другую сторону экрана окажутся живые люди (у которых тоже могут быть свои проблемы и интересы). Общение в Интернете в основном пока что происходит с помощью текста. Здесь нет интонаций и мимики. Однако это не значит, что здесь нет чувств. Эмоциональная вовлеченность в обсуждаемую тему преодолевает чисто «интеллектуальную» сущность медиума - компьютера - и люди устанавливают эмоциональные отношения, влюбляются, спорят, радуются и переживают. Воображение заполняет пустоты, оставленные ощущениями. В Интернете Вы с легкостью найдете единомышленников, друзей или, на худой конец, собеседников. Зачем поддерживать старые связи, зачем думать о повседневных проблемах и строить реальные отношения, когда есть такая возможность быть выслушанным и понятым. И World Wide Web может стать настоящей паутиной, из которой очень нелегко вырваться.

О перспективах развития виртуальной реальности можно говорить достаточно много. VR является одной из тех современных технологий обучения, позволяющих дать учащимся наглядное представление о предмете путем погружения в виртуальную среду, в которой они могут практически опробовать полученные теоретические знания. Потенциал VR в этой сфере очевиден. Время рассудит, как все обернется на самом деле: выйдет ли наша цивилизация на новую ступень развития - или же, напротив, будет отброшена назад. Однако прогресс остановить невозможно, и ясно, что виртуальная реальность, так или иначе, займет свое место в нашей жизни. Поэтому задача Человека Разумного - использовать свой разум так, чтобы извлекать из новых достижений максимум пользы (по возможности получая от этого удовольствие) - но никогда не допускать, чтобы виртуальная реальность стала ему иллюзорной заменой реального мира.

¹² Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Шопенгауэр А. Собр. соч. в 5 т. М., Московский клуб, 1992. Т. I. С. 236.

¹³ Дацюк С. Ноу-хау виртуальных технологий. - PC Club, 30, 1997.



Литература:

1. Хэммит Ф. «Виртуальная реальность» Вашингтон. 1993.стр.104.
2. Лукьяненко С. Императоры Иллюзий. - М.: Локид, 1996.стр.27.
3. Язневич В. Фантоматика (виртуальная реальность) Станислава Лема, Краков. 2008, стр.97.
4. Гибсон У. Нейромант. // Одним. авт. сб. - М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 1997.
5. Юрьева, Л.Н., Больбот, Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография [Текст]. Днепропетровск, 2006.
6. Даль В. Вообразить// Толковый словарь живого великорусского языка (Современное написание слов). М.,1998.
7. Гостев А.А. Образная сфера человека. М.,1992. С. 53-54.
8. Катарсис// Эстетика. Словарь. М.,1989. С.140,141.
9. Руднев В. Словарь культуры XX века. М.,1997. С.131.
10. Шиповская Л.П. Человек и его потребности. М.2014, с. 376.
11. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Шопенгауэр А. Собр. соч. в 5 т. М., Московский клуб, 1992. Т. I. С. 236.
12. Дацюк С. Ноу-хау виртуальных технологий. - PC Club, 30, 1997.