

УДК 122+004.946:2-587

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ФАКТОР ИЗМЕНЕННОГО СОСТОЯНИЯ СОЗНАНИЯ ЛИЧНОСТИ

Г.В. Барина, Я.С. Черныга

ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта», г. Москва

DOI: 10.26456/vtphilos/2022.1.071

В статье проводится анализ виртуальной реальности как фактора измененного состояния личности. Несмотря на то, что проблема измененных состояний сознания является одной из актуальных проблем настоящего времени, исследований, изучающих это явление под влиянием виртуальной реальности в рамках социально-философского анализа, не достаточно. Рассматриваются некоторые философские подходы к определению измененного состояния сознания и виртуальной реальности. Анализируются результаты исследований учёных, акцентируется внимание на существующих потенциальных рисках личности, живущей в состоянии виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, измененное состояние сознания, трансформация личности.

Вопросы, связанные с природой и функционированием сознания, всегда интересовали учёных разных областей научного знания, в том числе и философов. Человек, как универсальный субъект, может одновременно выступать и субъектом, и средством познания. Как носитель сознания, обладающий знаниями, предметно-практической деятельностью, как источник целенаправленной активности, человек наделён способностью смыслового отражения действительности. В данном случае самосознание субъекта познания определяется миром культуры, созданном на протяжении всей истории человечества. Но индивид может направить своё познание и на самого себя, изучая бытие, смысл существования, интересы человека, его поведение, чувства, сознание и его измененные состояния, бессознательное и т. п. В настоящее время исследование сознания продолжается в таких философских направлениях, как онтология, философия сознания, гносеология, социальная философия. В современной социокультурной ситуации актуализировалась проблема измененных состояний сознания, требующая философской рефлексии.

Устоявшихся определений измененного состояния сознания не существует. Из множества различных формулировок можно выделить классическое определение А. Людвиг, в числе первых организовавшего научные исследования измененных состояний сознания, определив их как «любое психическое состояние(я), индуцированное различными

физиологическими, психологическими или фармакологическими приемами или средствами, которое субъективно распознается самим человеком (или его объективным наблюдателем) как достаточно выраженное отклонение субъективного опыта или психического функционирования от его общего нормального состояния, когда он бодрствует и пребывает в бдительном сознании» [10]. А. Людвиг определил условия, необходимые для возникновения изменённых состояний сознания (далее ИСС); факторы, влияющие на их внешнее проявление; общие и отличительные особенности, выделив основные признаки изменённого состояния сознания (изменения в мышлении, нарушение чувства времени, снижение сознательного контроля, изменение эмоционального состояния, искажение восприятия, изменение образа тела, смысла и значения) [10]. Интересно определение измененного состояния массового сознания современного исследователя К.В. Супоновой, которое понимается как «искусственно трансформированное идеальное образование, включающее взгляды, представления, эмоции, настроения, присущее коллективному мировосприятию, в котором социальная действительность воспринимается в искаженном виде, на основе чувственно-когнитивных, онтологических, идеологических, ментальных, семантических, культурологических, семиотических и лингвистических модификаций, формирующееся с помощью специальных технологий психического, фармакологического, социально-управленческого, информационно-коммуникативного характера» [9, с. 46–47].

Проблема ИСС особенно актуально проявилась в период пандемии, когда людям пришлось длительное время находиться в условиях изоляции, дистанционной работы или учёбы, в ситуации угрозы здоровью, тревоги, страха и неопределенности, что неизбежно вызывало у людей эмоциональное напряжение, вело к развитию симптомов стресса, депрессии.

Пандемия ускорила развитие цифровых технологий. В период изоляции и дистантного общения у российского пользователя увеличилось количество времени на использование Интернета, различных цифровых устройств виртуальной и дополненной реальности. По данным аналитиков, в настоящее время «россияне пользуются гаджетами в среднем по пять часов в день по работе и три часа по личным делам. Гаджеты нужны для работы 68 % трудоустроенных россиян, для личных нужд – 77 %» [1]. Сознание человека, пользующегося смартфоном, оказывается поглощённым цифровым устройством, а телефон (или любая другая технология) фактически становится продолжением его тела и сознания. Доминирующим является канал или само средство передачи информации, нежели содержание. Исчезают границы между собственным «я» и технологиями, изменяющими структуру человеческого мозга и влияющими на восприятие реальности. Можно согласиться с ирландским поэтом У.Б. Йейтсом, написавшим ещё в начале XX в.: «Видимый

мир перестал быть реальностью, а невидимый – мечтой», которые лишь спустя век стали по сути отражать современные реалии бытия. Действительно, общество приближается к миру, в котором виртуальная реальность стремится доминировать.

Стоит признать точку зрения канадского философа М. Маклюэна, считающего, что человек, попадая в любой виртуальный мир (социальные сети, форумы, компьютерные игры и т. п.), проецирует виртуальную реальность, которая становится неотъемлемой частью его жизни [7]. В сознании рисуются новые и странные миры: реконструированные стильные, более радостные и яркие картины быта, видения себя героем какой-то компьютерной игры, фермером на виртуальной ферме, отдыхающим на экзотическом острове и т. п. Безусловно, любой психически здоровый человек переживает в своей жизни изменённые состояния сознания. Ярким примером служит состояние сна, являющееся не только одной из главных физиологических потребностей человека, но и представляющее собой изменённое состояние сознания. Изменение сознания может быть обусловлено различными триггерами: прослушивание музыки, просмотр увлекательного фильма, экстремальная ситуация, даже нормально протекающие роды. Это естественное свойство сознания, и вышеперечисленные изменения происходят кратковременно.

В то же время изменения состояния сознания можно вызвать и искусственно, применяя гипноз, психоактивные вещества, участвуя в религиозном обряде, занимаясь йогой, медитируя и применяя другие различные психотерапевтические техники.

Т.А. Кирик выделяет три категории измененного состояния: суггестогенные состояния, возникающие при гипнотическом и аутогипнотическом воздействии; фармакогенные состояния, индуцируемые психогенными препаратами; экзогенные, возникающие при дезадаптации личности, попавшей под воздействие экстремальных внешних условий [5, с. 30]. Проводя онтологический анализ виртуальной реальности, Т.А. Кирик формулирует теорию продуктивности виртуальной реальности в контексте «отчуждения» человека. Она указывает на то, что для человека, попадающего в виртуальную реальность, характерно отчуждение, а виртуальная система, превращаясь в самостоятельную силу, начинает господствовать и преобладать над человеком. Автор обращает внимание на то, что, изучая виртуальную реальность в контексте измененного состояния сознания, необходимо анализировать и учитывать четыре аспекта: онтологический, антропологический, когнитивный и психологический. Именно такой подход позволит понять сущность трансформации личности, живущей в состоянии виртуальной реальности [4].

Ещё в конце XX в. Н.А. Носов указывал, что психика человека – это и есть иерархия реальностей, находящихся в виртуальном состоянии. При этом он выделял два уровня реальности: константную и виртуальную [8]. Ч. Тарт определяет виртуальную реальность как некий

образ, порождаемый в определенный момент времени, классифицируя две категории: виртуальную и ординарную реальность, функционирующую внутри виртуальной реальности и являющейся нормальным явлением относительно измененных состояний сознания [17, р. 34]. Примечательно, что и Ч. Тарт, и Н.А. Носов рассматривают виртуальную реальность как фактор измененного состояния сознания в рамках либо психологического, либо философского подходов.

С точки зрения Н.О. Хазиевой, «виртуальная реальность, по своей сути, есть идеальное образование, некая умозрительная конструкция, ставшая неотъемлемым фактором «подлинной» экзистенции человека» [11, с. 12]. Идеальное может навсегда остаться идеальным, но если человек переносит своё существование в виртуальный мир, то идеальное замещается виртуальным. По мнению Н.О. Хазиевой, с одной стороны, виртуальная реальность как пространство бытия индивида «не позволяет человеку пройти традиционный процесс социализации» [11, с. 4], и ее можно рассматривать как фактор, влияющий на изменения состояний сознания, а с другой – пребывание в виртуальных мирах либо перемещение в системе «виртуальность – реальность» «способно дать человеку возможность достижения собственной полноты бытия» [11, с. 4].

Безусловно, технологии постоянно развиваются, а сочетание виртуальной реальности и искусственного интеллекта в принципе открывают новые возможности (ещё не всегда осознаваемые) и перспективы как для человека, так и для общества. Но наряду с позитивными оценками возможного будущего, существуют и потенциальные риски.

На наш взгляд, реальный мир несовершенен, поэтому человеку постоянно приходится сталкиваться с трудностями, разрешать противоречия, самоутверждаться и самореализовываться в обществе. И если личность, не способная реализовать свой потенциал, желает уйти от решения навалившихся на неё проблем, то выходом могут быть употребление алкоголя, наркотиков, использование видеоигр, т. е. те или иные способы эскапизма из реального мира в виртуальный.

Одно из серьёзнейших последствий ухода человека в виртуальную реальность – это изменение состояния сознания, для которого характерны: деперсонализация, когда мир становится двумерным, нарушается физическая связь с реальным миром, собственным телом; нарушение восприятия и памяти; потеря первоначального смысла значимых ценностей. У человека, находящегося в состоянии деперсонализации, выявляется следующая опасность – одиночество, уход и изоляция от общества.

По мнению педиатров, психиатров, психотерапевтов, психологов, длительное времяпровождение ребёнка за компьютерными играми способствует развитию «социокультурного аутизма» [6], т. е. приобретённого психического отклонения в процессе социализации в современном обществе реально-виртуальной действительности. Недавние результаты исследования М. Мазурек из Университета Миссури дают ос-

нование предполагать, что дети-аутисты на 60 % более склонны к зависимости от компьютерных игр, чем дети, не имеющие данного отклонения [12]. Конечно, о причинно-следственной связи говорить ещё рано: то ли видеоигры вызывают поведенческие отклонения, то ли дети с аутичными проблемами в большей степени склонны к компьютерной зависимости, но думается, что в скором будущем появятся исследования и на эту тему. Но факт остаётся фактом (доказывают медики и специалисты социальных служб): нахождение в виртуальной реальности оказывает мощное воздействие на психику человека. Интересные результаты исследования опубликовали учёные японского университета Тохоку, обнаружив, что наряду с нарушением здоровья у детей происходит падение когнитивных способностей. Исследователи доказали, что компьютерные игры, стимулирующие в основном участки мозга, отвечающие за движение и зрение, в то же время останавливают развитие лобных долей мозга, контролирующих поведение человека, память, эмоции, обучение [3]. Возможно, именно в этом причина того, что современные дети стали хуже усваивать математику. Для решения традиционных математических задач нужны большие интеллектуальные усилия, приходящиеся на лобные доли мозга, а компьютерные игры приводят к его деградации.

Немецкий философ Т. Метзингер замечает, что существует риск погружения в виртуальную реальность. Нахождение длительное время в виртуальном пространстве может вызвать психоз у тех людей, которые подвержены ему, или создать чувство отчуждения от своего тела, вернувшись в него после долгого отсутствия [16]. Наглядным примером служит иллюзия резиновой руки. Интересно, что впервые классический эксперимент был проведён американскими психологами Метью Ботвинником и Джонатан Коэном ещё в 1998 г. Спустя более чем десятилетие другие группы учёных повторили эксперимент. В исследовании 2012 г., изучавшем ощущение собственного тела в виртуальной реальности, учёные обнаружили, что человек воспринимает виртуальную руку как свою собственную, даже если её размеры далеки от реальных [13]. В эксперименте 2017 г. исследователи, использовавшие вместо руки различные предметы (смартфон, брусок, мышку и другие), пришли к выводу, что человек ощущает телефон (именно его) как собственную часть тела [14].

Т. Метзингер не исключает, что длительное взаимодействие человека с виртуальной средой может привести не только к изменениям на психологическом и психическом уровнях, но и к более фундаментальным трансформациям на биологическом уровне [15]. Уже в настоящее время меняется процесс общения взрослых и детей, происходит смена каналов передачи социокультурного опыта: «от непосредственного общения младшего со старшими к передаче опыта, опосредованного информационной средой, прежде всего через экраны “гаджетов”» [2, с. 88]. Беспокоит то, «что ребенок с раннего возраста, первично погружаясь в «цифро-

вой мир», приобретает опыт непрерывного знакового обмена, перекодировок, теряя потребность живого общения в реальном времени» [2, с. 88]. Но виртуальная реальность способна вызывать сильные иллюзии воплощения, и последствия этих состояний пока не изучены. Люди в виртуальной среде склонны соответствовать ожиданиям своего аватара, вести себя в соответствии с внешностью и характеристиками своих персонажей. Есть риск, что поведение, развившееся в виртуальном мире (грубое, агрессивное, надменное, уверенное, доверительное), может перерасти в реальное. Именно поэтому Т. Метзингер считает, что пока мы не поймем последствия того, как насилие в виртуальной реальности может изменить нас, виртуальное убийство должно быть признано незаконным. Говоря о возникающих этических проблемах в результате использования виртуальной реальности, связанных с ней технологий, Т. Метзингер формулирует некоторые рекомендации по минимизации рисков, призывая к созданию Кодекса этического поведения [15].

Таким образом, уже в настоящее время виртуальная реальность является мощным фактором, влияющим на взгляды, представления, эмоции, ценности личности, а, следовательно, и на сознание человека, трансформируя его состояния. Человечество достигло возможности существования в двух реальных: воображаемого и реального миров. Привыкнув к виртуальному миру, создав собственную виртуальную реальность, человек начинает воспринимать социальную действительность в искаженном виде, что отражает изменение состояния сознания, представляющее искусственно трансформированное идеальное образование, в котором на основе комплексной модификации личности под влиянием виртуального мира искажается восприятие реальной действительности.

Список литературы

1. Аналитики оценили проводимое россиянами время за гаджетами. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vedomosti.ru/society/news/2021/06/08/873329-vremya-pered-ekranami-gadzhetov> (дата обращения: 19.01.2022).
2. Баринова Г.В. Феномен детства в условиях трансформации общественного сознания // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2019. № 3(49). С. 84–90.
3. Зенькова Г.М. Вред и польза компьютерных игр. [Электронный ресурс]. URL: http://www.zdorov-malysh.ru/Poleznoe/VRED_I_POLZA_KOMPYUTERNIH_IGR.html (дата обращения: 28.01.2022).
4. Кирик Т.А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы: монография. Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. 134 с.
5. Кирик Т.А. Онтологическая специфика измененных состояний сознания и «психологических виртуальных реальностей» // Вестник Курганского государственного университета. 2013. № 4 (31). С. 28–31.

6. Лещёва Е.А. Геймерство как вид социокультурного аутизма // Молодой ученый. 2015. № 11 (91). С. 1816–1819. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/91/19545/> (дата обращения: 28.01.2022).
7. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.
8. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Изд-во Аграф, 2001. 432 с.
9. Супонова К.В. Философская рефлексия измененного состояния массового сознания // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2017. № 3. С. 38–47.
10. Тарт Ч. Измененные состояния сознания / пер. с англ. Е. Филиной, Г. Закарян. М.: Изд-во Эксмо, 2003. 288 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://gigabaza.ru/doc/25892-pall.html> (дата обращения: 19.01.2022).
11. Хазиева Н.О. Виртуальная реальность как пространство социализации ((социально-философский анализ проблемы): автореф. дис. ... канд. филос. н. Кашань, 2019. 19 с.
12. Healsley S. Исследование. Видеоигры связаны с поведенческими проблемами у детей с аутизмом / пер.: Е. Морозова. [Электронный ресурс]. URL: <https://outfund.ru/videoigry-svyazany-s-povedencheskimi-problemami-u-detej-s-autizmom/> (дата обращения: 28.01.2022).
13. Kilteni K., Normand J.-M., Sanchez-Vive, M., Slater Mel. Extending Body Space in Immersive Virtual Reality: A Very Long Arm Illusion. 2012. PloS one. 7. e40867. 10.1371 / journal.pone.0040867. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.newscientist.com/article/2079601-virtual-reality-could-be-an-ethical-minefield-are-we-ready/> (дата обращения: 07.02.2022).
14. Liepelt R., Dolk T., Hommel B. Self-perception beyond the body: the role of past agency // Psychological Research. 2017. V. 81. P. 549–559. [Электронный ресурс]. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00426-016-0766-1> (дата обращения: 07.02.2022).
15. Madary M., Metzinger T. Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology // Frontiers. Front. Robot. AI. 2016. 19 February. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00003/full> (дата обращения: 07.02.2022).
16. Metzinger T. The Ego Tunnel. The Science Of The Mind And The Myth Of The Self / пер. с англ.: В. Михайлов. [Электронный ресурс]. URL: <https://libcat.ru/knigi/nauka-i-obrazovanie/biologiya/107150-tomas-metcinger-tunnel-ego.html> (дата обращения: 28.01.2022).
17. Tart C. States of consciousness and state-specific sciences // Science. 1972. Jun 16; 176(4040): 1203-10.

VIRTUAL REALITY AS A FACTOR OF THE ALTERED STATE OF CONSCIOUSNESS OF THE PERSONALITY

G.V. Barinova, Y.S. Chernyaga

Russian University of Transport, Moscow

The article analyzes virtual reality as a factor of an altered state of personality. Despite the fact that the problem of altered states of consciousness is one of the urgent problems of the present time, there are not enough studies studying this phenomenon under the influence of virtual reality within the framework of socio-philosophical analysis. Some philosophical approaches to the definition of an altered state of consciousness and virtual reality are considered. Analyzing the results of scientists' research, attention is focused on the existing potential risks of a person living in a state of virtual reality.

Keywords: *virtual reality, altered state of consciousness, personality transformation.*

БАРИНОВА Галина Викторовна – доктор филос. наук, доцент, заведующий кафедрой философии, социология и истории, ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта», г. Москва. E-mail: galina1759@mail.ru

ЧЕРНЯГА Ярослав Сергеевич – аспирант кафедры философии, социологии и истории, Отраслевой центр подготовки научно-педагогических кадров высшей квалификации, ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта», г. Москва. E-mail: psiosteo@gmail.com

Authors information:

BARINOVA Galina Viktorovna – PhD, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy, Sociology and History of Russian University of Transport, Moscow. E-mail: psiosteo@gmail.com

CHERNYAGA Yaroslav Sergeevich – PhD Student of the Department of Philosophy, Sociology and History of Russian University of Transport, Moscow E-mail: psiosteo@gmail.com