

**Алексеева Ирина Юрьевна**

доктор философских наук, доцент,  
ведущий научный сотрудник  
Института философии РАН

**Лопатинская Тинатин Давидовна**

кандидат философских наук,  
старший преподаватель кафедры философии  
Астраханского государственного университета

**ВИРТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
КАК СРЕДСТВО ВЛИЯНИЯ  
НА МИРОВОЗЗРЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА  
(НА ПРИМЕРЕ ИГРОВЫХ УСТРОЙСТВ) [1]**

**Аннотация:**

*В статье рассматривается влияние виртуальных технологий на формирование мировоззрения современного человека. Авторами затронуты вопросы трансформации культурной среды, выявлено наполнение мировоззрения новыми функциями, а также обоснован тезис о том, что виртуализация приводит к кардинальным изменениям образа мышления человека, его мировоззрения, трансформации внутренней культуры. Проведенное исследование позволяет утверждать, что виртуальные технологии, обладая культуротрансформирующими свойствами, вносят фундаментальные изменения в человеческую жизнедеятельность, затрагивают мировоззрение и воздействуют на него индивидуально.*

**Ключевые слова:**

*мировоззрение, виртуальные технологии, игровые устройства, трансформация культурной среды, виртуализация.*

**Alekseeva Irina Yurievna**

D.Phil. in Philosophy, Associate Professor,  
Leading Research Associate,  
Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences

**Lopatinskaya Tinatin Davidovna**

PhD in Philosophy,  
Senior Lecturer, Philosophy Department,  
Astrakhan State University

**VIRTUAL TECHNOLOGIES  
AS A MEANS OF INFLUENCE  
ON PERSONAL WORLDVIEW  
(CASE STUDY OF GAMING DEVICES) [1]**

**Summary:**

*The article examines the impact of virtual technologies on the shaping of worldview of a contemporary person. The authors touch upon the issues of transformation of the cultural environment, discuss the new functions of the worldview, and substantiate the thesis that the virtualization leads to radical changes in the way of thinking of a person, his worldview, transformation of his internal culture. The study suggests that the virtual technologies, having culture transforming ability, make fundamental changes in the human life, affect the attitudes, and influence people individually.*

**Keywords:**

*ideology, virtual technology, gaming devices, transformation of cultural environment, virtualization.*

Характерной особенностью современной реальности является растущее влияние виртуальных технологий на формирование мировоззрения современного человека. Виртуальные технологии несут в себе культуротрансформирующую силу, то есть способность оказывать существенное воздействие на культуру, видоизменять ее. При этом ряд этих изменений столь существенен, что позволяет говорить о базовой трансформации ее основ. Под воздействием виртуальных технологий культура стала погружаться в новейшее многомерное киберпространство, мир виртуальных феноменов. Прямым результатом этого процесса является виртуализация современной культуры, которая в современной действительности во многом является ее важнейшей характеристикой.

Трансформируя культурную среду, виртуальные технологии оказывают значительное влияние на мировоззрение современного человека, то есть свойственную ему систему ценностей, норм и правил, стереотипов и установок. В свою очередь, мировоззрение определяет как долговременные жизненные перспективы развития индивида, так и повседневные модели его поведения. Иными словами, активный рост виртуальных технологий приводит к резкому возрастанию их роли в процессе жизнедеятельности как каждого отдельного индивида, так и всего общества в целом. Сегодня именно виртуальные технологии обеспечивают формирование, развитие и эффективное функционирование большинства областей общественной жизни. В условиях современной действительности они становятся одним из важнейших стратегических ресурсов деятельности человечества.

Подобные факты реального усиления значения виртуальных технологий стали определяющими в трансформации культурных ориентиров как каждого конкретного человека, так и всего общества. В результате подобных трансформаций общество получило новый виртуальный статус и, как следствие, «нового» человека. Французский философ Ж. Бодрийяр называет нового человека «телематическим» и полагает: «Он – оператор виртуальности, и его действия нацелены на информацию и коммуникацию; в действительности речь идет о том, чтобы испытать все возможности

программы, подобно тому, как игрок пробует все возможности игры» [2]. Иными словами, в условиях качественного эволюционного скачка виртуальных технологий происходит радикальная трансформация человека в иного, нового, виртуального, основной особенностью которого является самосовершенствование собственной антропологической природы благодаря развитию технических достижений. Соответственно, погружаясь в новую виртуальную «среду обитания», человек становится физически и духовно «усовершенствованным», превосшедшим самого себя, ежесекундно повышается его жизненный уровень, а следовательно, возрастают его основные нужды. Подобное погружение предлагает человеку более четкую реальность, чем та, в которой он привык существовать.

Так, виртуальные технологии сегодня предоставляют современному человеку многообразные возможности. Они улучшают качество жизни, облегчают труд, расширяют досуговую деятельность, снимают пространственные ограничения и предоставляют безграничные перспективы для самореализации личности. Однако одновременно с предоставленными возможностями виртуальные технологии несут в себе определенные опасности, связанные прежде всего с угрозой потери индивидом своей индивидуальности в иллюзорной среде обитания, утраты возможности творчества и реального общения, заменяемого виртуальной коммуникацией, и т. д.

Таким образом, в настоящее время не вызывает сомнений факт, что виртуальные технологии являются сложным и многоплановым явлением, требующим серьезного осмысления и анализа. В рамках данной статьи мы подробнее остановимся и проанализируем одну из наиболее ярких виртуальных технологий, оказывающих непосредственное влияние на мировоззрение современного человека, – игровые устройства.

Итак, основной задачей всех игровых устройств является формирование иллюзорной, псевдореалистической, мифологической картины мира. Игровые устройства формируют специфический взгляд на мир, который не воспринимается объективно и используется только для развлечения. В свою очередь это приводит к формированию особого мировоззрения, сквозь которое мир воспринимается как иллюзорный, оторванный от действительности.

Важной особенностью игровых устройств является их всеобщая доступность, что крайне важно, поскольку современное общество находится в условиях кризиса, агрессии, напряженности и все больше его членов стараются покинуть эту реальность, стремятся скрыться от «жизненной суеты, проблем, стрессов, усталости» [3, с. 187] в мир вымысла, грез, где «внимание индивида полностью поглощается виртуальными переживаниями, не оставляющими возможности одновременно думать о чем-то еще» [4]. В данном контексте игровые устройства выступают негласным выражением неосознанных желаний, страстей, инстинктов. Но подобная склонность к развлечению приводит к тому, что человек словно перемещается в мир, который предлагают ему игровые устройства, и только здесь он чувствует себя психологически комфортно, безопасно и свободно, реальная действительность же с течением временем начинает восприниматься им как нежелательная, ненужная. Однако такая его свобода иллюзорна, подобна наркотическому трансу, она приносит лишь временное ощущение удовольствия. Реальные взаимоотношения становятся малозначительными, играют второстепенную роль. Несмотря на это, виртуальность вновь и вновь привлекает человека совокупностью тех эмоций, которые он ощущает в виртуальном пространстве и которые сопровождают и активируют его деятельность, стабильно мотивируя к дальнейшему ее продолжению.

В контексте современной действительности игровые устройства с помощью своих иллюзорных комплексов предоставляют человеку возможность по-новому взглянуть на окружающий мир, преодолеть его несовершенство, разорванность и противоречивость.

Нарушение ощущения текучести времени в период погружения человека в иллюзорную реальность приводит к его временному абстрагированию от реальности, что в свою очередь приносит в человеческую деятельность больше независимости, риска, экспериментов. Человек получает возможность познать сильные, зачастую опасные ощущения, порой недоступные в привычной обыденной реальности. Таким образом, мир, представленный игровыми устройствами, становится альтернативой реальному миру, выступает в качестве самого мира, в котором человек может быть по-настоящему успешен, счастлив, благополучен во всех смыслах.

Игровые устройства «погружают индивида в виртуальное пространство, предлагают ему реальность более ясную, чем реальность его существования» [5, с. 34]. Он «переносится душой и телом в иллюзию, которая остается конструкцией сознания и виртуальных технологий, и не замечает повседневности с ее требованиями и ценностями. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняют сущность индивида: он не связан ответственностью, заботой, моральными требованиями и т. д. При этом индивид как бы подсознательно, порой без своего желания, сравнивает эти два пространства между собой и зачастую начинает верить в иллюзию их идентичности, что нередко приводит к тому, что части первого заменяются симулякрами второго. В результате факт такой подмены не всегда бывает выявленным, так как виртуальный мир обладает высокой степенью достоверности. И иллюзорность виртуального

пространства по отношению к реальному пространству является относительной, частично справедливой лишь для внешнего наблюдателя, а для индивида, находящегося внутри этого пространства, исчезает даже подобная относительность, поскольку виртуальность обладает абсолютной реальностью и действительностью. Такая ситуация выбивает у человека все основания и порождает феномен «виртуального человека», героя, воображаемого живущего в воображаемом мире» [6].

Таким образом, виртуализация приводит не только к кардинальным изменениям образа мышления человека, трансформации внутренней культуры, что неминуемо влечет за собой модификацию традиционного уклада и образа жизни, характера межличностного общения. Закономерным результатом подобных процессов является также постепенное наполнение традиционного мировоззрения новыми функциями и, как следствие, его виртуализация. Остановимся на их характеристиках подробнее.

*Виртуально-креативная функция* способствует непрерывному бессознательному творческому процессу, который предполагает «новое видение предмета, новое решение возникающих проблемных ситуаций, готовность к отказу от привычных схем и стереотипов поведения, восприятия и мышления, то есть готовность к самоизменению, самосовершенствованию» [7, с. 3]. «Проблема творческой самореализации личности, ее уникальности имеет глубокое звучание, теснейшим образом связанное с вопросами о смысле человеческой жизни, о раскрытии внутренних потенций человека» [8, с. 3–4]. Таким образом, виртуальное мировоззрение аккумулирует внутренние возможности человека, способствует проявлению его индивидуальности и осуществлению креативной деятельности, в результате которой творческая компонента настолько расширяется, что зачастую даже выходит за рамки виртуального пространства. Индивид, покидая пределы виртуального пространства, выносит в себе желание реализовать в действительности фантазии, рожденные в виртуальности, в результате чего они преобразуются в созидание, то есть естественное состояние креативной деятельности. При этом креативная деятельность, как правило, представляет собой ничем не сдерживаемый творческий процесс, в основе которого лежит нестандартная индивидуальная фантазия, рожденная сознанием и способная создавать вполне реальные феномены культуры.

*Эстетическая функция* виртуального мировоззрения заключается в воздействии виртуальных образов прежде всего на эмоциональный мир индивида. Так, окунаясь в мир, наполненный визуализированными образами, человек специфически осваивает его, в процессе этой деятельности он, как правило, воспринимает и постигает их, не просто усваивает содержание, а пропускает сквозь собственные эмоции, дает визуализированным образам такую эстетическую оценку, как прекрасное или безобразное, возвышенное или низменное, трагическое или комическое. Виртуальное мировоззрение формирует в индивиде способность давать эстетическую оценку, отличать подлинно прекрасное и возвышенное от всевозможных заменителей. При этом уровень эстетических переживаний напрямую зависит от характерных особенностей эстетического восприятия каждого конкретного человека. Например, одно и то же действие, совершенное в одинаковой обстановке, может вызвать в разных людях прямо противоположные эмоции. Таким образом, эстетическая функция виртуального мировоззрения «насыщает жизнь человека творчеством, придает целостность его существованию» [9, с. 6]. Она способствует эстетическому восприятию виртуальной и, как следствие, реальной действительности, повышая чувствительность к прекрасному, прививая, воспитывая и развивая культуру восприятия и вкус каждого конкретного индивида.

*Инновационная функция.* Формирование данной функции связано с инновационным укладом развития современного общества. Суть данной функции состоит в стимулировании развития инноваций в самых разнообразных сферах жизнедеятельности современного общества. Виртуальное мировоззрение стимулирует экспериментальные поиски в области инноваций, тем самым влияет на обновление промышленной продукции, постоянное совершенствование технологий и т. д.

*Компенсаторная функция* виртуального мировоззрения заключается в восполнении имеющегося у индивида дефицита значимых для него потребностей: в снятии накопленного внутреннего напряжения и восстановлении жизненных сил, разрешении конфликтных ситуаций, освобождении от эмоциональных перегрузок, порожденных реальностью. Виртуальное мировоззрение открывает перед индивидом мир идеальных образов, зачастую оторванных от реальности, при этом нередко «фантазия реальнее реальности, оттиски убедительнее оригиналов. Псевдо-реальность более интересна и более приемлема, чем естественность» [10, с. 141]. Человек по-новому начинает смотреть на вещи, перед ним открывается особый виртуальный мир, который предлагает ему искусственно созданную реальность, нередко более явственную, чем реальность его существования. Зачастую такой факт подмены бывает выявленным и осознанным, тем не менее индивид с легкостью, порой не задумываясь, вступает в иллюзорный мир, мир, наполненный заботой, любовью, комфортом, безопасностью, тишиной и спокойствием.

*Адаптационная функция.* Классический механизм адаптации представляет собой приспособление индивида к стремительно меняющимся условиям существования. Механизм адаптации

человека через виртуальное мировоззрение принципиально иной. Так, виртуальное мировоззрение передает все ощущения индивида как бы через призму, преломляя их, в результате чего у человека складывается впечатление, что это не он приспосабливается к новой среде, а среда приспосабливается к нему. Так, человек остается самим собой в каждый конкретный момент времени, а окружающая реальность, в свою очередь, различается в зависимости от обстоятельств. Таким образом, «адаптационная функция заключается не в получении необходимых для обычной жизни “навыков”, а в демонстрации самому субъекту возможности проживания каким-либо образом именно этого Я» [11] в виртуальной среде. Кроме того, адаптационная функция виртуального мировоззрения способна обеспечить индивидам комфорт и безопасность, что в свою очередь откроет новые возможности для самовыражения.

Так, проанализировав наполнение традиционного мировоззрения новыми функциями, мы выявили тот факт, что возникновение нового видения, индивидуального взгляда индивида и всего общества в целом на окружающий мир обусловлено прежде всего интенсивным развитием информационных технологий. Они оказали непосредственное влияние на функциональное наполнение традиционного мировоззрения. Последствием повсеместного проявления функционально-обновленного мировоззрения является постепенное формирование виртуального мировоззрения, под которым понимается «система взглядов человека на мир и его место в этом мире через “призму” компьютерных и сетевых технологий» [12].

Таким образом, виртуальные технологии, в том числе игровые устройства, обладая культуротрансформирующими свойствами, вносят фундаментальные трансформации в человеческую жизнь. Следствием подобных процессов является формирование нового вида виртуальной культуры, которая предполагает, «с одной стороны, массовость как закономерность функционирования и развития, с другой, расширение границ творчества, новые способы художественной деятельности, проявления уникальности, индивидуализации. В этих условиях возникают новые эстетические потребности, претерпевают изменения представления о формах культурой продукции, под воздействием тотальной виртуализации изменяются познавательные запросы человека» [13].

В результате столь быстрого поглощения виртуальной средой современной культуры отмечаются необратимые процессы ее типизации, когда большинство членов общества подстраиваются под один усредненный критерий, наступает тотальная унифицированность, когда все становится похожими на всех. Такие течения неотвратимо способствуют утрате многообразия, трансформации содержания и формы.

Виртуализация сформировала новые феномены, которые непосредственно связаны с удовлетворением потребностей индивида в удовольствии. Разнообразии форм и видов досуга, невиданный скачок в росте качества рекреационных услуг приводят к мегаразвитию досуговой культуры, в том числе и в виртуальных формах (анимация, цифровое телевидение, электронная литература, социальные сети, компьютерные игры и т. д.). «Можно без преувеличения утверждать, что в нашем мире понятие “гедонизм” стало относиться к кодовым» [14, с. 221], то есть гедонизм является неким базовым кодом современной культуры, который весьма результативно воздействует на мировоззрение каждого конкретного индивида и все общество в целом, формируя, развивая и трансформируя его в строго определенном направлении. Благодаря силе своей убедительности и мощному эмоциональному воздействию, четкой системе гедонистических образов и высокой частоте их повторов, гедонистический код формирует у человека постоянное ощущение острой необходимости в эмоциональном воодушевлении, получении удовольствия, вследствие чего непрерывная погоня за наслаждением сегодня превращается в некую самоцель.

Таким образом, виртуализация интегрируется во все области культуры, затрагивает мировоззрение и воздействует на него индивидуально, в зависимости от возраста и иных персональных особенностей человека. При этом данный процесс несет в себе как конструктивный, так и деструктивный потенциал. Следовательно, одна из главных задач современного человека — не потерять свою индивидуальность в иллюзорной среде обитания, которая становится для него все более значимой, но в то же время развивает риск возникновения новых зависимостей.

### Ссылки и примечания:

1. Проект «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке РГНФ № 14–03–00289а.
2. Бодрийяр Ж. Америка / пер. с фр. Д. Калугин. СПб., 2000.
3. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей. Астрахань, 2008. С. 187.
4. Там же.
5. Лопатинская Т.Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность // Теория и практика общественного развития. 2013. № 8. С. 34.
6. Там же.

7. Ковбасов С.Н. Развитие креативной функции личности старшеклассников в условиях освоения ими компьютерных технологий : дис. ... канд. пед. наук. Волгоград, 2001. С. 3.
8. Там же. С. 3–4.
9. Казанова Н.В. Социальный феномен игры в контексте деятельностного подхода : дис. ... канд. филос. наук. Волгоград, 2002. С. 6.
10. Ученова В.В. Реклама и массовая культура: служанка или госпожа? : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Журналистика» и «Реклама». М., 2008. С. 141.
11. Павловская О.В. Компьютерное творчество в процессе становления информационного общества : дис. ... канд. филос. наук. Тюмень, 2006.
12. Захряпин А.В. Виртуальное мировоззрение как феномен развития современной науки и общества : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Саранск, 2004.
13. Муртазина М.Ш. Виртуальная культура как феномен глобализации: философско-культурологическое осмысление : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Чита, 2012.
14. Гусакова Т.Ф. Современный социум: искушение гедонизмом // Вестник Тюменского государственного университета. 2009. № 5. С. 221.

### References and notes:

1. The project "Virtualization of contemporary culture and the" life-world "of man: a social and cultural, axiological, anthropological analysis" was supported by the Russian Foundation for Humanities number 14-03-00289a.
2. Baudrillard, J 2000, *America*, St. Petersburg.
3. Baeva, LV 2008, *The Information Age: the metamorphosis of classical values*, Astrakhan, p. 187.
4. Baeva, LV 2008, *The Information Age: the metamorphosis of classical values*, Astrakhan, p. 187.
5. Lopatynska, TD 2013, 'Computer games as a means of entering the virtual reality', *Theory and Practice of Social Development*, no. 8, p. 34.
6. Lopatynska, TD 2013, 'Computer games as a means of entering the virtual reality', *Theory and Practice of Social Development*, no. 8, p. 34.
7. Kovbasov, SN 2001, Creative development of personality features of senior pupils in the conditions of development of computer technology, PhD thesis, Volgograd, p. 3.
8. Kovbasov, SN 2001, Creative development of personality features of senior pupils in the conditions of development of computer technology, PhD thesis, Volgograd, p. 3-4.
9. Kazanova, NV 2002, *Social phenomenon in the context of the game activity approach*, PhD thesis, Volgograd, p. 6.
10. Uchenova, VV 2008, *Advertising and mass culture: the maid or mistress?*, Moscow, p. 141.
11. Pavlovskaya, OV 2006, *Computer work in the information society*, PhD thesis, Tyumen.
12. Zakhryapin, AV 2004, The virtual world as a phenomenon of modern science and society, PhD thesis abstract, Saransk.
13. Murtaizina, MS 2012, Virtual culture as the phenomenon of globalization: the philosophical-cultural understanding, PhD thesis abstract, Chita.
14. Gusakova, TF 2009, 'Modern society: the temptation hedonism', *Bulletin of the Tyumen State University*, no. 5, p. 221.