

*Ерёмина Кира Михайловна, студентка,
ФГБОУ «Пятигорский государственный университет»*

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР, КАК СИМУЛЯКР: ВИДЫ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ С ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ И ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Аннотация: В представленной работе автор описывает сущность виртуального мира, как симулякра с технологической и психологической точки зрения, а также раскрывает сущность отрицательного и положительного влияния виртуального пространства на жизнь человека.

Ключевые слова: виртуальный мир, виртуальное пространство, симулякр.

Annotation: In the presented work, the author describes the essence of the virtual world as a simulacrum from a technological and psychological point of view, and also emphasizes the negative and positive impact of virtual space on human life.

Key words: virtual world, virtual space, simulacrum.

«Симулякр — это вовсе не то, что скрывает собой истину, — это истина, скрывающая, что её нет. Симулякр есть истина».

Экклезиаст.

Термин «симулякр» с латинского означает копию, не имеющую оригинала в реальности. В современное употребление данный термин ввёл французский философ Жорж Батай. Однако появление этого термина связано с именем известного французского социолога Жана Бодрийяра, который ввёл его в широкий обиход и применил для интерпретации реалий окружающего мира [1]. Жан

Бодрийяр является автором философского трактата «Симулякры и симмуляция» написанный в 1981 году. В данной работе Бодрийяр рассматривает основную сущность симулякров, реальности, знаков и символов [1].

Гипотезой нашей научной статьи является то, что симулякрами современного мира являются виртуальный мир и индивидуальное психологическое пространство, а также предположение о том, что они оказывают как положительное, так и отрицательное влияние на личность.

Эпоха постмодернизма провозгласила глобальный переворот в области технологий, что перевернуло шаблонную жизнь человечества. Многочисленные открытия в области компьютерных технологий, появление всемирной паутины и вместе с этим тенденция киберзамещения, оказало влияние на подавляющую часть общества. Следствием этого является заточение человека в появившемся виртуальном мире. Большинство философов говорят об онтологии виртуального мира, как чувственно-образном пространстве, в котором основополагающую роль играет человек и воплощенные им образы [3; 4; 5]. Из этого утверждения можно сделать вывод, что между реальностью и виртуальностью есть общее связующее звено – человек, который осуществляет появление виртуальности и даёт ей волю существования. Люди стали рабами «копии» реальной жизни. Образ виртуального существования вытеснил вторичные потребности человека, которые являются частью его природы, происходит утрата ценностей и подмена понятий. Симуляция виртуального мира давно стала частью жизни большинства. Люди проводят все свое время в социальных сетях, телефонах и компьютерах, забывая о жизни за пределами всемирной паутины. Индивидуальные цели и принципы теряют свою значимость, так как человек, погружаясь в мир «копий», теряет свою уникальность, происходит деградация личности. Это происходит из-за того что не все люди способны ставить чёткое разграничение между реальным миром и его симулякром. Человек становится ведомым чужим мнениям и представляет своё бытие не дальше рамок монитора. Платон утверждал о том, что аспект понятия «идея» - это цель

развития, идея как идеал. Человек тоже стремится к идеалу, к совершенству. Однако, люди, которые не способны контролировать влияние виртуальности на свою жизнь, теряют основную идею своего существования. Происходит порабощение человека симулякром, что приводит к остановке развития и стремления к совершенству. Прибывая в виртуальном мире, человек отказывается воспринимать суровые реалии действительности и еще сильнее погружается в искусственный мир и себя. Люди надевают на себя оковы фальшивой жизни, происходит разрушение социального аспекта. Технологическая революция, которая способствовала возникновению виртуального мира, как симулякра в рамках интернет пространства, распространяется и на другие уязвимые точки человека.

Исходя из вышесказанных утверждений, мы приходим к выводу о том, что виртуальный мир может быть не только внутри компьютера или телефона, его может создавать сам человек. Закрываясь от внешних раздражителей человек может пытаться защитить себя, избегая реальность, он конструирует персональный виртуальный мир в своей голове. Данный феномен можно рассматривать с точки зрения психологического аспекта. Неоднократно люди замыкаются в себе, и вследствие этого приобретают проблемы с социализацией. Индивидуумы теряют свою уникальность и способность к достижению решений реальных трудностей, а поэтому существовать в «копии» жизни достаточно просто. Человек может создать для себя идеальный мир из которого он никогда не захочет выбраться. Люди с внутренним виртуальным миром часто нуждаются в помощи специалистов, так как выбраться из паутины иллюзий одному нелегко. Виртуальная реальность является спасательным кругом в сложных жизненных ситуациях и люди, которые не умеют выстраивать в себе прочный стержень, хватаются за него. Только порой могут быть плохие последствия для самого человека, так как существовать в обыденной жизни становится сложнее. Последствием отречения от реальности может стать состояние эмоционального выгорания и присутствие ощущения одиночества. Одиночество является лишь одним из многих негативных последствий закрытия человека в себе

и длительного пребывания в искусственно-созданном мире. Известный психотерапевт и специалист в области психологии Фрида Фромм-Рейхман, одна из немногих, кто работал с людьми страдающими одиночеством. В своей работе 1959 года «Одиночество» (Loneliness), она описала основные причины и суть данного состояния [2]. Одиночество, говорила она, — это дефицит и острая потребность в близости. Одиночество есть провал социальных связей. Виртуальный мир может стать точкой невозврата в обычную реальность и человек, осознавая что он не в силах справиться с данной проблемой, не видит иного выхода, как опустить руки и сдаться иллюзиям идеального мира в голове. На этой почве, помимо симптома одиночества, может возникнуть депрессия, которая также влияет на внутреннее состояние человека и его социальную жизнь.

Однако виртуальный мир может быть не только отрицательным явлением внутренней борьбы человека, но и также обыденным состоянием каждого из нас. Любой человек в своей жизни хотя бы раз отключался от реальности и погружался вместе со своим сознанием в параллельный мир. Это может происходить в состоянии глубокого сна, медитации или гипноза. Наше сознание не имеет границ.

Говоря о положительных чертах виртуальности, мы пришли к выводу о том, что данный симулякр современного мира определенного слоя населения является главным элементом существования. Речь идёт о людях с ограниченными возможностями, проблемы которых на сегодняшний день являются глобальными для всего человечества. Виртуальный мир может быть именно тем самым спасательным кругом для богатой и целой жизни. В эпоху технологии и непрерывно развивающихся интернет-пространствах существует множество сервисов и онлайн-сайтов для реализации и помощи людям с ограниченными возможностями. В подтверждение вышеперечисленных фактов, хотим указать онлайн сервис Dislife. Их целью является помощь людям в поиске работы, волонтеров и непосредственно таких же людей, для моральной поддержки и обычной коммуникации. Виртуальная жизнь в данном случае является возможностью для осуществления задач и потребностей.

Результаты проведенного нами анализа позволяют сделать некоторые

частные выводы, представляющие интерес для нашего исследования: виртуальность уже существует, как отдельная неотъемлемая часть существования всего человечества и глобальная борьба с этим явлением не представляет необходимости. Как и другие симулякры существующие в прошлом и на сегодняшний день, виртуальность феномен неоднозначный. Преодоление виртуальности нуждается только в ситуациях с запущенным состоянием человека, который разрушил границу между «копиями» и реальностью и создал для себя «идеальный» индивидуальный мир внутри себя. Виртуальные пространства существуют, как в негативном, так и в положительном ключе, это наше неизменное настоящее и будущее.

Библиографический список:

1. Baudrillard J. Simulacres et simulation. – University of Michigan Press, 1994. 164 p.
2. Fromm-Reichmann, F. Loneliness. Contemporary Psychoanalysis. – Oxford press. – 458 p.
3. Дворецкая О.В. Виртуальная реальность и симулякры // Вестник Башкирского университета. – 2009. – №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-i-simulyakry> (дата обращения: 27.11.2019).
4. Галкин А. И. Философские проблемы виртуальной реальности // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. – 2004. – №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskie-problemy-virtualnoy-realnosti> (дата обращения: 27.11.2019).
5. Качмала А.В. Онтологический статус виртуальной реальности в структуре бытия // Вестник ЧГАКИ. – 2012. – №2 (30). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ontologicheskiiy-status-virtualnoy-realnosti-v-strukture-bytiya> (дата обращения: 27.11.2019).