

УДК 316.74:2

Философская проблема киберплена

Парий Е.А., студент

*Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана,
кафедра «Литейные технологии»*

*Научный руководитель: Губанов Н.Н., к.ф.н., доцент
Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана*

dekan.fsgn@bmstu.ru

Технологии, бесспорно, облегчили жизнь человека, но является ли это абсолютным благом? Смартфоны должны были сократить расстояния между людьми, а компьютеры - упростить вычисления. Но что-то пошло не так: теперь общение сводится к репостам в «ВКонтакте», а компьютер превратился в банальную игрушку. Разговаривать лично, «глаза в глаза» с человеком стало сложнее, чем еще двадцать лет назад. Специалисты разбираются, что с этим делать [1].

Угроза киберплена с каждым днем растет, обилие гаджетов заставляет людей «отречься» от реального общения. Достаточно войти в метро или другое место массового скопления людей, и вы увидите в руках каждого третьего, а то и второго телефон. В Нью-Йорке проводили социологический опрос, людей спрашивали: «Чтобы ответить на телефонный звонок, готовы ли вы прервать свидание, прием пищи?» Показатели пугающие: 22% респондентов готовы прерваться на свидании, а 49% — во время обеда. Судя по цифрам, жизненные приоритеты сместились из-за простого телефонного звонка.

Чрезмерная увлеченность компьютерными играми часто приводит к зависимости от них. Психологи выделяют компьютерную зависимость первого и второго порядка. Зависимые 1-го порядка чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, получают позитивное подкрепление со стороны группы, когда становятся победителями и именно это является для них главным. Компьютер для них – средство получить социальное вознаграждение. Это – люди, которые на самом деле используют компьютерные игры для своего развития и социализации. Их зависимость сродни зависимости от мольберта и кисточек юных любителей рисовать, или зависимости от спортзала юных любителей спорта. Зависимые же 2-го порядка – это настоящие

жертвы «виртуальной зависимости». Они используют компьютер для бегства от чего-либо в своей жизни, и их привязанность к машине – симптом более глубоких проблем (например, физические недостатки, низкое самоуважение и т. д.). «Виртуальная зависимость» может привести к социальной и эмоциональной изоляции, психическим расстройствам и информационным перегрузкам, к индивидуализму и отчуждению.

Уже сейчас вполне обыденна ситуация, когда геймер после выхода в свет какой-нибудь новой игры пропадает недели на две-три: пока не пройдет до конца все уровни и не получит все обещанные ей достижения. В целом психологический механизм такого рода явлений хорошо знаком из других областей, например алкоголизма и наркотической зависимости, — это компенсация. На той стадии, пока еще не возникло физиологической зависимости, наркомана или пьяницу влечет в искусственный мир то, что он гораздо красочнее, концентрированнее, а потому и «реальнее», чем сама реальность. Точно также и геймер: в реальном мире он вполне жалкий неудачник, зато в виртуальной реальности — великий стратег, непобедимый боец, прозорливый политик, определяющий судьбы целой цивилизации [12].

Что же такое виртуальная реальность?

Согласно Википедии виртуальная реальность определяется так:

«Виртуальная реальность, VR, искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности (англ. virtual reality, VR) — созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени» [2].

Рассмотрим основные характеристики виртуальной реальности:

1. Виртуальность «растормаживает» многие запреты, которые ограничивают человека в повседневной жизни, так как создает иллюзию анонимности.

2. Виртуальность размывает идентичность человека, усиливая диссоциативные силы, угрожающие целостности человеческой личности. Физическое тело и его пять ощущений не играют решающей роли в виртуальной реальности. Чувство линейного прошлого, настоящего и будущего становится неясным.

3. Человек в виртуальности может создавать множество своих персонализированных проекций — аватаров, и это, с точки зрения психологии, не случайно. Взаимодействие человека и его аватаров – особый тип психической динамики.

Аватары являются различными проявлениями одной и той же личности, отражая её подсознательные влечения и страхи.

4. Опыт человека в виртуальной реальности очень похож на тот опыт, который приобретается в мире собственной мечты, он – сюрреалистичен.

5. Большая часть сегментов виртуальной реальности рассчитана на постоянное стимулирование непроизвольного внимания: яркие баннеры, ссылки, анимация и т.п. Это создает сильный «затаскивающий» эффект и тормозит механизмы произвольной (волевой) регуляции.

Говоря проще – многое в виртуальной реальности рассчитано на то, чтобы безвольный, апатичный, бескультурный человек чувствовал там себя комфортно и ни разу за часы пребывания не ощутил бы свою недостаточность [11].

Особенно интересным является вопрос о компьютерном моделировании объективно-нереальных, но субъективно реальных ситуаций. По мнению некоторых авторов, находясь в такой обстановке, человек не сможет отличать моделируемую реальность от объективной реальности [3]. Во многих ситуациях такое использование компьютерных технологий сможет значительно повысить творческий потенциал человека [4].

В виртуальном мире к настоящему времени человек обретает и полноценную социальность. Количество пользователей сети «ВКонтакте» уже составляет население средней европейской страны. В рамках подобных форумов происходит вполне реальная социальная самоидентификация, образование социальных групп, институтов и целостного, полнокровного социального пространства.

Однако это не просто «бегство от реальности», это иная, параллельная реальность. Все прошлые эпохи она была только предметом фантазии поэтов и художников. Сегодня она обрела онтологический статус, собственное измерение.

Рассмотрим данную проблему с точки зрения философии. С одной стороны, склонность к зависимости от чего-либо присуща человеку на протяжении всей жизни, как верно считал еще З. Фрейд. Он выявил первоначальную зависимость грудного младенца от матери, в последующем переходящую в замену материнской груди частью собственного тела, когда малыш начинает сосать собственный пальчик. Таким путем ребенок «получает независимость в получении удовольствия от одобрения внешнего мира». Фрейд рассмотрел типичную психоаналитическую линию развития – «от инфантильной зависимости до любовной жизни взрослого» [13].

С другой стороны, человек склонен к лени, мы всегда ищем пути наименьшего сопротивления. Так и в личных отношениях: куда проще, используя только пальцы рук, вступить в «любовную переписку» в «ВКонтакте», чем предварительно «наведя марафет», что требует времени и фантазии, пойти на реальное свидание.

Представляется, что хорошую профилактику от возможного киберплена можно обеспечить с помощью мер, принятых в рамках системы образования. Влияние системы образования на формирование менталитета человека исследовано многими отечественными авторами, некоторые из них приписывают ей чрезвычайно важную роль [5; 6].

До недавнего времени зависимость человека от компьютера было одной проблемой, сейчас человечество столкнулось с еще одной, более серьезной проблемой. Ученые из Университета Сассекса (Великобритания) обнаружили, что одновременное использование сразу нескольких электронных устройств — компьютера, смартфона, телевизора, электронной книги и т. д. — изменяет структуру мозга пользователя. Исследование, включавшее компьютерную томографию, показало: подобные попытки смотреть в два экрана одновременно приводят к снижению плотности серого вещества в передней поясной коре головного мозга, отвечающего за состояние познавательных способностей и контроль над эмоциями [7].

Чтобы справиться с киберпленом, существует множество методик и рекомендаций, вот некоторые наиболее простые из них.

ИНСТРУКЦИЯ

1. Прежде чем включить любое электронное устройство, спросите себя: «Мне это сейчас нужно?»

Мы часто включаем устройства по инерции. Например, утром, чтобы проснуться большинство людей читают новости на телефоне или планшете. Но зачем погружаться в информационный поток до того, как хотя бы почистишь зубы? Лучше сделайте зарядку, проснитесь, настройтесь на грядущий рабочий день.

2. Не берите телефоны, планшеты и прочую технику в спальню.

Да, в телефонах встроенный будильник, и это удобно. Но в таком случае используйте аппарат только как будильник. Искусственный свет мешает выработке мелатонина – основного гормона эпифиза, регулятора суточных ритмов. Этот гормон облегчает засыпание, восстанавливает естественный циркадный цикл, устраняет дневную сонливость. Принося «гаджеты» в спальню, вы рискуете лишиться сна.

3. Не используйте телефон во время еды, а лучше не кладите его на стол.

Если вы ожидаете важный звонок, то положите телефон в сумку или карман. Вы услышите, когда вам позвонят. А лучше наслаждайтесь общением и едой.

4. Прежде чем опубликовать какую-то информацию о своей жизни в социальных сетях, подумайте, кто ее прочитает.

Представьте, что вы встретили всех тех людей, кто находится у вас «в друзьях» в пределах социальных сетей. Рассказали бы вы эту новость им лично, если бы не находились в «виртуальном мире»?

5. Приходя домой с работы, отключите телефон хотя бы на час.

Близкие не видели вас целый день. Побудьте с ними какое-то время, ни на что не отвлекаясь.

Подводя итог работы, следует отметить. Киберплен-сложное социально-психологическое явление, отражающиеся на жизни, здоровье, безопасности современного человека. Оно зависит от многих факторов (например, рекламы тех же социальных сетей в СМИ [8]); уровня образования руководителей государства [9], способных увидеть данную проблему; уровня технического и социального прогресса, дающую людям в руки подобную опасную «игрушку» в лице виртуальной реальности [10]. От взаимодействия подобных и многих других составляющих зависит – сможет ли человек преодолеть киберплен или навсегда останется в его рамках.

В заключении своей работы хочу процитировать Закон Грида:

«Компьютерные программы выполняет ваши приказы, а не ваши желания».

Список литературы

1. Багина Я. Мобильное рабство // Вокруг света. 2014. № 7. С. 106–112.
2. Виртуальная реальность // Википедия : свободная энциклопедия. Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность (дата обращения: 25.11.2012).
3. Губанов Н.И., Губанов Н.Н. Перспективы использования объективно-нереальных ситуаций // Вестник Ишимского государственного педагогического института им. П.П. Ершова. 2013. № 3 (9). С. 18–23.
4. Губанов Н.Н. Менталитет и творчество // Вестник Тюменского государственного университета. 2010. № 5. С. 186–192.
5. Губанов Н.Н. Формирование глобалистского менталитета и образование // Социология образования. 2011. № 6. С. 74–82.
6. Губанов Н.Н. Вызов Аполлона как стимул развития образования // Alma mater (Вестник высшей школы). 2014. № 5. С. 19–23.

7. Лахути С. Использование нескольких гаджетов одновременно вредно для мозга. Статья: Режим доступа: <http://www.vokrugsveta.ru/news/15331/> (дата обращения 15.04.2012 г.).
8. Нифаева О.В., Нехамкин А.Н. Социальная реклама на службе модернизации //ЭКО. 2013. № 4 (466). С. 158-171.
9. Нехамкин В.А. Роль образования руководителя государства в процессе исторического развития // Социология образования. 2012. № 2. С. 82-97.
10. Нехамкин В.А. Теория общественного прогресса: достижения и пределы // Вестник Российской академии наук. 2013. Т. 83. № 8. С. 711-719.
11. Перетич Т. Виртуальная реальность: взаимодействие компьютера и человеческой психики. Беседа с доктором педагогических наук, профессором МГПУ Михаилом Владимировичем Воропаевым Режим доступа: <http://www.pravoslavie.ru/guest/47073.htm> (дата обращения 15.04.2012 г.).
12. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 2007. 147 с.
13. Фрейд З. Психология бессознательного: сборник произведений / составитель М. Г. Ярошевский. М.: Просвещение, 1989. 340 с.