

ПРОБЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПСИХОЛОГИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ

Илюкович Т.П., Комкова Е.И.

В статье кратко обобщены сведения виртуальной и психологической реальности в философском и психологическом контекстах. Рассмотрены актуальность возможного влияния компьютерных игр на формирование психологической виртуальной реальности у младших школьников 6-7 лет.

Введение

По данным Международного союза электросвязи (МСЭ) за последние 15 лет произошла настоящая революция в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Численность пользователей интернета в 2015 году составила 3,2 миллиарда человек, число контрактов на мобильную связь превысило 7 миллиардов во всем мире. Плотность пользователей интернета с 2000 года увеличилась почти в семь раз – с 6,5 до 43% мирового населения [11].

ИКТ стали привычными атрибутами обыденной жизни. Они вносят серьезные изменения не только в бурное развитие науки и техники, но и влияют на психологическую культуру человека, начиная с его раннего возраста. Все чаще можно увидеть смартфон в руках дошкольника, увлеченно играющего в очередное игровое мобильное приложение. Люди самого разного возраста ежедневно выходят в интернет, чтобы прочитать новости, пообщаться со знакомыми, посмотреть фильмы и получить удовольствие от очередной компьютерной игры. Информационные технологии меняют не только нашу объективную реальность, но и воздействуют на нашу психику на очень глубоком уровне. Реальность современного человека стремительно преобразуется под влиянием виртуальных миров, что требует пересмотра и уточнения психологических подходов к пониманию понятий «виртуальная реальность», «психическая реальность» и «психологическая виртуальная реальность». Да и само понятие «информационные технологии» также не однозначно.

Реальность в философии

Сам термин «реальность» был введен схоластами в XIII веке, чтобы обозначить вещи, обладающие «значительной степенью бытия», особенно в отношении бога, который и считался «полнотой бытия». Большой вклад в развитие этого понятия внесли Спиноза, Лейбниц, Локк, Беркли, Юм, Спенсер, Кант [17].

Диалектический материализм разделил объективную (материальную) и субъективную реальности (явления сознания), считая, что для последней возможны ошибки и иллюзии, в то время как объективная реальность (физический мир) – первичен и безошибочен. Критикуя идеализм, Ленин, например, отстаивал мнение о том, что «ощущение есть действительно непосредственная связь сознания с внешним миром, есть превращение энергии

внешнего раздражения в факт сознания» [7, с. 24]. К.Маркс, следуя материалистическим убеждениям, считал, что реальность – это человеческая чувственная деятельность, практика в приложении к человеческому обществу, «обобществившемуся человечеству» [8].

Современная философия абстрагирует идею виртуальной реальности от её технического воплощения. Виртуальную реальность можно толковать как совокупность моделируемых реальными процессами объектов, содержание и форма которых не совпадает с этими процессами [2]. 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. Сама же «виртуальность» (мнимость, ложная кажимость) реальности устанавливается по отношению к обуславливающей её «основной» реальности. Виртуальные реальности могут быть вложены друг в друга [9]. При завершении моделирующих процессов, идущих в «основной» реальности, виртуальная реальность исчезает.

Психическая реальность в отечественной и зарубежной психологии

Наряду с философами в конце XIX – начале XX века вопросами реальности, преломленной через психику человека, вплотную заинтересовались представители самых разных школ и психологических направлений. Единого определения, что такое психическая реальность нет до сих пор. Словарь-справочник по психоанализу дает такое определение: «Психическая реальность – это сфера психического, в рамках которого происходят наиболее значительные для жизнедеятельности человека изменения, оказывающие воздействие на его мышление и поведение» [6].

В отечественной психологии на становление понимания психической реальности большое влияние оказали русские физиологи И.М. Сеченов, И.П. Павлов и В.М. Бехтерев. Сеченов считал, что психическая реальность обусловлена деятельностью мозга, Павлов – что психическая реальность совпадает с объективной реальностью. Бехтерев отмечал, что психическая реальность – это «психическая жизнь вообще, а не только сознательные ее проявления» [1, с. 16].

Рубинштейн С.Л. считал, что психическая реальность – это «деятельность мозга, являющаяся вместе с тем отражением, познанием мира». [13, с. 36]. Леонтьев определял ее в границах трех опосредующих категорий: предметной деятельности, сознания человека и личности.

Первым из зарубежных ученых, кто внес наиболее серьезный вклад в развитие понятия психической реальности, был З. Фрейд. Данное понятие он соотнес с «бессознательным» и определил его как особый тип реальности, выраженный в инфантильных стремлениях и фантазиях, вытесняемых из сознания, вследствие их неприемлемого характера начиная с раннего детства и на протяжении всей жизни под моральным давлением среды [5, 6].

Психология виртуальной реальности

До эры компьютерных технологий под виртуальностью понимали объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях [19].

До момента появления первой вычислительной техники (1959г.) «виртуальность» понимали в значении «объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях» (от лат. *virtualis* — возможный) [14]. Затем термин «виртуальность» (*virtual*) приобрел еще одно значение – «не существующий в действительности, но появляющийся благодаря программному обеспечению» [22]. Именно прорыв в сфере информационных технологий воодушевил в конце 70-х – начале 80-х годов ученых во всем мире искать новые подходы к пониманию термина «виртуальность» не только в естественных науках, таких как физика, математика, кибернетика и др., но и в психологии.

У. Гибсон ввел термин «киберпространство» для своего научно-фантастического романа «*Newromancer*» («Нейромант») и дает ему определение: «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». Термин «киберпространство» стал синонимом понятия «компьютерная виртуальная реальность» [4].

В это же время в России Н.А. Носов первым начал разрабатывать психологический подход к проблеме виртуальности. В 2000 году он опубликовал монографию «Виртуальная психология», которая дала начало развитию одноименного направления в мировой постнеклассической психологии, В 2001 году он выпустил «Манифест виртуалистики», провозгласивший зарождение нового типа постнеклассического мировоззрения – виртуалистики, основанного на идее полионтологичности мира (многослойности, множественности одновременно существующих реальностей) [10].

Идею множественности реальностей также поддерживает и Е.В. Субботский. В своей монографии «Строящееся сознание» он утверждает, что «реальность сознания не гомогенна: она состоит из нескольких типов реальностей, и в каждом из них – свой тип причинности, пространства и времени. Эта реальность включает и то, что мы называем обыденной, каждодневной реальностью, и то, что обыденной реальностью никак не назовешь: реальность фантазии, сновидения, игры, искусства. Мы не только живем в этом волшебном куполе сознания, но и постоянно путешествуем в нем, то переходя из одной сферы сознания в другую, то «застривая» где-то на границе разных типов реальности. И в каждом типе реальности мы встречаем разные виды объекта, пространства, времени, и каждый раз – иные понятия о том, что реально, а что – иллюзия» [15, с. 5].

Носов Н.А. считает, что в виртуальной реальности (ВР) можно выделить следующие специфические свойства: порожденность, актуальность,

автономность, интерактивность. В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью. Теоретически ограничений уровня реальностей не существует, но актуально функционируют только реальности психологического уровня: одна константная и одна виртуальная [10].

Психологическая виртуальная реальность – это отражение в самообразе характера актуализации образа. Самообраз – это «табло», на котором отражено текущее состояние разворачивающегося образа, актуального действия. Ощущения характера протекания психических процессов в самообразе и есть виртуальные переживания, и эти переживания образуют виртуальную реальность. Виртуальная реальность включает в себя три типа событий: консуетал, гратуал и ингратуал. Последние два имеют родовое имя «виртуал», в котором можно выделить признаки попадания в виртуальную реальность (непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективность) и что человек ощущает, когда попадает в ВР (изменчивость статуса телесности, сознания, личности и воли) [14].

Виртуальной реальностью в наши дни именуют определённые типы психических состояний, которые существуют лишь актуально – здесь и сейчас, для конкретного человека, будучи порождением обыденной реальности, её отражением в психике, – а также, к примеру, и «виртуальные» пространства в области истории или географии: мифообразы какой-нибудь национальной традиции, согласно которым территории многих ныне существующих государств не совпадают с реальной политической картой.

Л.С. Выготский считал, что психические реальности формируются не сразу, как не сразу осваивается и складывается у человека деятельность. Так, совсем маленький ребенок практически не имеет разных психических реальностей, у него одна «прареальность». Не появляются психические реальности и у дошкольника, хотя он уже четко различает родителей и себя, сновидения и визуальные впечатления бодрствующей жизни, обычную деятельность и игру и т.д. Дошкольник много может сказать о самом себе и даже в определенной мере осознавать и оценивать свои желания и возможности [3].

Розин В.М. считает, что психические реальности личности (общение, игра и др.) – необходимое условие самостоятельного поведения, которое «начинает формироваться только с принятием младшим школьником требований к самостоятельному поведению и реальной необходимости в таком поведении в школьной и внешкольной жизни» [12, с. 114].

Носов Н.А. утверждает, что в виртуальной реальности образы внутреннего мира ничем не отличаются от образов внешнего, поэтому при отсутствии специальных меток, указывающих на то, к какому миру – внешнему или внутреннему – принадлежит образ, человеку легко запутаться в том, где произошло событие – в мире, порожденном самим человеком, или внешнем, независимом от него. Особенно легко путают реальности дети, которые часто очень искренне говорят неправду, хотя вполне реально переживают то, что происходит у них в уме [10, с. 62].

Зарубежные исследования британских ученых утверждают, что общее число пользователей, зарегистрированное на сайтах виртуального мира,

сегодня превышает миллиард человек, при этом демографическая группа детей в возрасте 10-15 лет – самая внушительная. Те же исследования говорят о том, что чаще всего дети и подростки используют ИКТ и технологии виртуальной реальности для игр [20].

Постановка проблемы

К сожалению, серьезные исследования подобного рода на группе детей младше 10 лет практически не проводятся. Влияние ИКТ и системы виртуальной реальности на психическое развитие младших школьников фактически не изучалось.

Согласно периодизации Д.Б. Эльконина, у детей 6-7 лет к моменту поступления в школу ведущий вид деятельности – игровой. Исходя из этого, мы предположили, что формирование психологической виртуальной реальности первоклассников может происходить в игровой компьютерной деятельности, опосредованной современными игровыми девайсами (мобильные телефоны, планшеты, ПК и др.)

Было проведено анкетирование родителей и учащихся первых классов СШ№157 г. Минска. В анкетировании приняли участие 210 человек – 113 учащихся и 97 родителей.

Первоклассникам были предложены 2 анкеты в картинках, которые отражали основные виды деятельности первоклассников: учебная деятельность, игровая деятельность, отдых, творчество, общение. Учащимся необходимо было отметить те картинки, которые отвечали на вопросы: «Что я делаю в школе?» и «Что я делаю дома?». Результаты анкетирования показали, что 17% учащихся играют в компьютерные игры в школе и 55% – дома.

Анкетирование родителей показало, что в компьютерные игры играют 81% первоклассников в возрасте 6-7 лет, причем 32% из них играет ежедневно 1-2 часа, а 6% – более 2 часов в день. 11% родителей вообще не смогли ответить на вопрос о количестве времени, которое проводят их дети в виртуальном пространстве, что говорит об отсутствии родительского контроля за игровой компьютерной деятельностью младших школьников.

На вопрос: «Сколько времени Ваш ребенок хотел бы играть на компьютере (телефоне, планшете)?» 33% родителей ответили, что больше 2 часов в день. Такой результат еще раз подчеркивает необходимость родительского контроля времени, которое проводят дети за компьютерными играми.

Отвечая на вопрос: «В какие игры Ваш ребенок играет на компьютере (телефоне, планшете)?», 38% родителей указали «развивающие», однако не смогли вспомнить их названия. Зато 20% родителей сразу вспомнили самую популярную среди первоклассников игру «Minecraft», 7% назвали мобильные игровые приложения-тамагочи «Мой говорящий Том» и «Моя говорящая Анджела» и 6% мобильное игровое приложение «Lego». 67% родителей вообще не могли вспомнить названия игр, в которые играют их дети.

На вопрос: «Как Ваш ребенок реагирует, если Вы не разрешаете ему играть на компьютере (телефоне, планшете)?», 8% родителей отметили

агрессивное поведение детей, 14% указали, что дети замыкаются, уходят в себя, перестают общаться.

Отвечая на вопрос: «Есть ли у Вашего ребенка проблемы со сном?», 19% указали, что дети поздно ложатся, а утром тяжело встают, не высыпаются; 15% отметили, что дети боятся засыпать одни или без света, 7% замечают, что дети плохо засыпают, просыпаются среди ночи, разговаривают или кричат во сне.

Выводы

Разработки последних лет в области ИКТ и виртуальных технологий указывают на то, что ученые и инженеры стремятся максимально приблизить виртуальный мир к объективной реальности. Технологии 5D уже сегодня позволяют во время видеоигры или просмотра видеофильма получить весь комплекс сенсорных ощущений, какие мы обычно получаем в настоящей жизни. Последнее, что разделяет нас с виртуальным миром – фокус сознания (термин В.Вундта), удерживающий нас в объективной реальности. Однако, если вспомнить, что основное свойство нашей психики – это отражать реальную действительность, то нам все больше усилий приходится прикладывать для того, чтобы осознавать, какую реальность отражает наша психика. И чем больше времени мы будем проводить в виртуальной реальности, тем сложнее нам будет «возвращаться» в объективный мир. При этом старания многих ученых в мире сейчас направлены на то, чтобы окончательно перевернуть наши представления об устройстве мира. Последнее свидетельство тому – теория квантового реализма Брайана Уитворта, который утверждает, что наша вселенная – это не физический мир, как мы привыкли считать со времен Эйнштейна, а настоящая виртуальная реальность [21].

Результаты проведенного нами эмпирического исследования также позволяют утверждать, что уже сегодня компьютерные игры стали серьезной частью детской культуры и дети отводят им существенное место в своей жизни. Компьютерные игры захватывают детей, им хочется проводить в виртуальном мире все больше времени. Попытки взрослых контролировать и регулировать игровую компьютерную деятельность уже вызывает у определенной части детей агрессивное поведение либо замкнутость, нежелание общаться. У некоторых детей родители наблюдают стойкие нарушения сна, что также может быть вызвано вовлечением первоклассников в виртуальный мир компьютерной реальности. Конечно, на наш взгляд, полученных результатов исследования явно недостаточно, чтобы делать серьезные выводы о возможном влиянии компьютерных игр на формирование психической реальности младших школьников. Однако актуальность проблемы налицо и она требует дальнейшего детального изучения и глубоко анализа.

Список литературы

1. Бехтерев, В. М. Объективная психология / В. М. Бехтерев. – М. : Наука, 1991. – 480 с.
2. 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.

3. Выготский, Л. С. Развитие высших психических функций / Л. С. Выготский. – М. : Издательство Академии педагогических наук, 1960. – 500 с.
4. Гибсон, У. Нейромант / У. Гибсон // Нейромант ; пер. с англ. / Е. Летова, М. Пчелинцева. — М. : АСТ; СПб. : Terra Fantastica, 2000. — 317с.
5. Зеленский, В. В. Словарь аналитической психологии / В. В. Зеленский. – М. : Когито-Центр, 2008. – 420 с.
6. Лейбин, В. М. Словарь-справочник по психоанализу / В. М. Лейбин. – М. : АСТ, АСТ Москва, 2010. – 1219 с.
7. Ленин, В. И. Материализм и эмпириокритицизм. Критические заметки об одной реакционной философии / В. И. Ленин // Полн. собр. соч. : в 55 т. – М., 1965-1975. – Т. 18. – С. 7–384.
8. Маркс, К. Тезисы о Фейербахе / К. Маркс, Ф. Энгельс // Сочинения. Изд. 2. : в 50 т. – М., 1955. – Т. 3. – С. 1–4.
9. Носов, Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов. – М. : Путь, 2001. – 17 с.
10. Носов, Н. А. Психологическая виртуальная реальность / Н. А. Носов // Философско-энциклопедический словарь. – М. : Наука, 2000. – С. 292 – 296.
11. Пресс-релиз МСЭ за 2015 год [Электронный ресурс] // Международный союз электросвязи. – Режим доступа: http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2015/pdf/17-ru.pdf. – Дата доступа: 12.03.2016.
12. Розин, В. М. Семиотические исследования / В. М. Розин. – М. : ПЕР СЭ, СПб. : Университетская книга, 2001. – 256 с.
13. Рубинштейн, С. Л. Избранные философско-психологические труды. Основы онтологии, логики и психологии / С. Л. Рубинштейн. – М. : Наука, 1997. – 464 с.
14. Рузавин, Г. И. Виртуальность / Г. И. Рузавин // Новая философская энциклопедия : [в 4т.] / Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Научно-ред. Совет: предс. В. С. Степин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семагин, уч. секр. А. П. Огурцов. – М., 2000. – Т. 1. – С. 404.
15. Субботский, Е. В. Строящееся сознание / Е. В. Субботский. – М. : Смысл, 2007. – 423 с.
16. Фейербах, Л. Избранные философские произведения: в 2 т. / Л. Фейербах. – М., 1955. – Т. 1. – 675 с.
17. Философская энциклопедия : в 5 т. / под ред. Ф. В. Константинова. – М.: Советская энциклопедия, 1960–1970. – Т. 5. – 740 с.
18. Фихте, И. Факты сознания. Назначение человека / И. Фихте // Научное учение : пер. с нем. / Я. Фогелер ; под ред. А. Гулыги. – Мн.: Харвест, М.: АСТ, 2000. – 784 с.
19. Фореман, Н. Прошлое и будущее 3-D технологий виртуальной реальности / Н. Фореман, Л. Коралло // Научно-технический вестник ИТМО. – ноябрь-декабрь 2014. – С. 1-8.

20. Eichenberg, C. Virtual Reality in Psychological, Medical and Pedagogical Applications / C. Eichenberg // InTech. – Mode of access : <http://www.intechopen.com/books/virtual-reality-in-psychological-medical-and-pedagogical-applications/virtual-realities-in-the-treatment-of-mental-disorders-a-review-of-the-current-state-of-research>. – Date of access : 12.03.2016.
21. Quantum Realism [Electronic resource] / Brian Whitworth // Quantum Realism. – Mode of access : <http://thephysicalworldisvirtual.com>. – Date of access : 12.03.2016.
22. Virtual [Electronic resource] : Online Etymology Dictionary. – Mode of access : http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=virtual. – Date of access : 12.03.2016.

Комкова Елена Ивановна, заведующий кафедрой юридической психологии Минского инновационного университета, кандидат психологических наук, доцент, lena-kotkova@yandex.by

Илюкович Татьяна Петровна, соискатель кафедры психологии Национального института образования, педагог-психолог СИИ №157 г. Минска, til-2007@mail.ru