



## ПСИХОЛОГИЯ

УДК 316.6

### НОМО VIRTUALIS: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В.В. Афанасьева

Саратовский государственный университет  
E-mail: veraafanasyeva@mail.ru

Обсуждается формирование нового типа человеческой личности, человека виртуального, и изучаются особенности его психологических характеристик.

**Ключевые слова:** человек виртуальный, виртуальная личность, виртуализация социума.

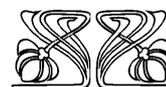
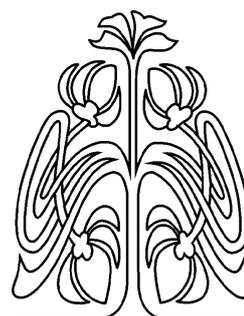
**Homo Virtualis: Psychological Characteristics**

V.V. Afanasyeva

Formation of a new type of human personality, Homo Virtualis is discussed, and peculiarities of its psychological characteristics are investigated.

**Key words:** Homo Virtualis, virtual personality, virtualization of society.

Интерес к виртуальным феноменам во всех их проявлениях, возникший в конце двадцатого века, инициировал активное психологическое<sup>1</sup>, онтологическое<sup>2</sup>, социально-философское<sup>3</sup> исследование последних. Самые значительные успехи в изучении виртуального бытия, на наш взгляд, достигнуты с помощью онтологического анализа. Его результатом стало выделение существенных свойств виртуального (онтологическая ущербность, недовоплощенность, отсутствие субстрата, телесности; кратковременность; переходность; способность активно влиять на реальность или даже превращаться в нее) и прояснение соответствующего понятия: «Виртуальный – недовоплощенный, существующий, хотя и не воспринимаемый таковым, изменяющий реальность»<sup>4</sup>. Представления о виртуальном бытии заставили отказаться от классических дихотомичных представлениях о существующем, построить постнеклассическую картину полионтичного, многоуровневого многослойного мира, в котором прежде полярные существование-несуществование соединяются бесконечной цепью состояний с разными степенями воплощенности в действительности. Нами введены также представления о *человеке виртуальном*, для которого бытие в виртуальном мире более значимо, чем реальное бытие, и о *виртосфере* – виртуальной оболочке Земли, включающей в себя все множество виртуальных феноменов<sup>5</sup>. Широкое рассмотрение позволило к настоящему времени осмыслить как виртуальные не только продукты компьютерных технологий, но и многие ранее известные феномены, связанные с культурой, искусствами, религией, мифологией, политикой, наукой, экономикой<sup>6</sup>. Не преувеличивая, можно утверждать, что *виртуальность стара как мир, а представления о виртуальных объектах изначально свойственны человеческому сознанию.*



НАУЧНЫЙ  
ОТДЕЛ





На сегодняшний день виртуальным следует признать все бестелесное, но значимое для реальности: любой интеллектуальный, духовный акт, любой чувственный или сверхчувственный опыт. И в этом смысле, все мы в той или иной степени люди виртуальные, все мы так или иначе пребываем в виртуальных мирах, создаем виртуальные объекты, определяющие нашу и чужую жизнь, все находимся под действием виртуальных феноменов, творимых другими или нами самими. Однако смысловая, интеллектуальная, чувственная, этическая, ценностная нагруженность виртуальных миров различна и по-разному соотносится с действительностью. С точки зрения того, что любой человек связан с собственными, творимыми в процессах познания и творчества мирами, виртуальность присуща человеческому сознанию изначально, однако эта первичная, имманентная человеку виртуальность может дополняться и дополняется вынужденной, навязанной извне виртуализацией сознания и личности. Двадцатый век преуспел в творении виртуальностей, вбирающих человека в свое поле, современный социум довел процессы виртуализации личности до максимума.

Не вызывает сомнения тот факт, что на наших глазах уже родилась новая социально-культурная общность людей, объединенных стремлением значительную часть своей жизни проводить в виртуальном мире, где успешно удовлетворяются их основные культурные и социальные потребности. И одним из самых значимых итогов виртуализации всех сфер жизни следует признать возникновение Homo Virtualis, человека виртуального, который ориентирован на виртуальность, обладающего чрезмерно виртуализированным сознанием и являющегося создателем, носителем и потребителем виртуальных феноменов. Именно в виртуальном пространстве человек виртуальный работает, учится, отдыхает, общается, потребляет информацию и удовольствия, именно для Homo Virtualis и с помощью Homo Virtualis возникают и существуют все новые и новые виртуальные феномены, целые виртуальные миры. В первую очередь, появление ярко выраженного

человека виртуального связано с повсеместным распространением компьютерных сетей, однако процессы виртуализации человеческого сознания определяются и деятельностью СМИ, в том числе, телевидения, радио, прессы, индустрией массовой пропаганды, виртуализацией коммуникаций, творчества, творением новых мифов и т.д. Люди виртуальные приобретают специфические психологические характеристики, а появление ярко выраженного «человека виртуального» ставит перед современной психологией множество проблем.

Одной из самых значительных является особая притягательность виртуальной реальности для человека, и причины этого можно выделить самые разные. Исследования показывают, что в ряде случаев побудительными мотивами предпочтения виртуальной реальности актуальному миру могут быть бегство от реальности, суперкритическое отношение к традиционному, получение удовольствий, в некоторых – всегда присущее человеку стремление познать новое, погрузиться в иной, пока еще неизведанный мир. Безусловно, существует множество причин, по которым человек стремится уйти в виртуальный мир, но одной из *основных*, на наш взгляд, является *малая «энергоёмкость» всех происходящих в виртуальной жизни процессов*. В человеческой природе заложено стремление минимизировать собственные энергетические затраты и время любой деятельности (лень), и именно в виртуальном киберпространстве это достигается проще всего. Чтобы общаться с виртуальным партнером, например, не нужно одеваться и выходить из дому; чтобы прочитать электронную книгу, не нужно идти в библиотеку; путешествовать можно, не покидая своего места за компьютером. Присущее человеку стремление сохранять свою энергию в виртуальном мире удовлетворяется максимально полно, именно поэтому основными жителями компьютерного виртуального мира являются именно ленивые. И речь идет не только о физической, но и духовной лени. До создания глобальной компьютерной сети роль «суррогата» реального мира выполняло телевидение, однако компьютерная виртуальная реальность, об-



ладающая интерактивностью, оказывается более вязким заменителем реальности. Не требующее духовных и физических затрат пребывание в подобном энергетическом болоте, по сути, – наркомания, сродни реальной наркотической зависимости или алкоголизму.

Другой важной психологической проблемой, связанной с человеком виртуальным, является пренебрежение своей телесностью. Совершенно очевидно, что в виртуальном существовании человек значительно умаляет свою телесность: забывает о теле, не заботится о своем здоровье, как правило, максимально отходит от реальных физических и биологических обязанностей. Бестелесная виртуальность стремится уменьшить реальную телесность, забирая у действительности часть энергии, и делает это весьма агрессивно, порой доводя до болезни. Заметим, что в большинстве случаев это ни в коем случае не приводит к развитию интеллектуальной, духовной, нравственной человеческих ипостасей. Сидящие у мониторов и экранов не становятся умнее, вместо информации, как правило, получают информационный мусор, безусловно, не становятся нравственнее и, конечно, далеки от процессов духовного строительства. Дело в том, что развитие ума, нравственного потенциала и духовного начала для человека напрямую связаны с физическими, телесными усилиями: чтобы чему-то научиться, что-то построить, узнать нечто важное, следует потрудиться не в виртуальном, а в реальном мире. Итак, существенной особенностью человека виртуального является пренебрежение своим физическим и духовным здоровьем, хотя часто это пренебрежение не осознается или камуфлируется новыми, навязанными масс-медиа представлениями о здоровом и телесном.

Сегодня уже следует различать «вне-виртуальную» и «виртуальную» человеческие личности. Формирующаяся новая виртуальная личность раскрывается через самосознание и самоотнесенность внутри самой же виртуальной реальности. Для этой виртуальной личности образы виртуального мира не являются недоовощенными или аллегоричными, они вполне реальны, ибо существ-

вуют с ней в одном пространстве. У Homo Virtualis особые, условные антропные характеристики, нетривиальная идентификация и самоидентификация. В пространстве виртуальной реальности в процессах виртуального общения любой человек может приобрести желаемые внешность, возраст, пол, национальность и т.д. Проблема «виртуальной телесности» в настоящее время еще недостаточно изучена психологией, однако представляется весьма интересной и важной.

Важнейшей особенностью виртуальной личности является наличие ярко выраженных зависимостей. Существует мнение, что творение виртуальной реальности создает основу для максимального увеличения свободы индивидуумов, свободы творчества и т.д. Однако тезис о возрастании индивидуальных свобод для Homo Virtualis сомнителен и нивелируется зависимостью сознания и образа жизни человека, ориентированного на виртуальность, от функционирования компьютерных сетей и своей новой, виртуальной личности. Отрицательное влияние виртуальной реальности на психику и здоровье людей, например интернетомания и телемания, широко обсуждается в психологической и медицинской литературе. Мы полагаем, что существенной характеристикой виртуальной личности является именно ее *несвобода*, зависимость от виртуальных пространств, в которых она формируется и пребывает.

Нынешний человек виртуальный – это человек коллективный. Психологи и социологи полагают, что стремление попасть в Сеть заложено в человеке на генетическом уровне. Сегодня уже установлено, что сетевые социальные структуры оживляют генетическую память о первобытном обществе, об отсутствии социальной и имущественной иерархии, привилегий, деления на «начальников» и «подчиненных», о возможности существования в человеческом сообществе только частичного или временного лидерства. Учитывая это, Интернет можно рассматривать как модель, воскрешающую некоторые черты первобытного прошлого, ведь все вышесказанное точно соответствует сетевой этике и известной на сегодняшний день структуре Интернета. Бурный рост Сети и



создание «электронных общин» проявляются как реакция на изоляцию субъекта современного социума. Интернет компенсирует процесс атомизации общества, включает генетическую память об исходном социуме, помещает человека в предельно демократический виртуальный коллектив. Уже сейчас компьютерные технологии сформировали несколько ярко выраженных субкультур. Это разработчики и модификаторы компьютерных технологий – компьютерщики. У них свой стиль поведения, свой язык, своя система ценностей, своя «философия», претензии на сверхэлитарность. Они заражены идеей мессианизма, убеждены в том, что творят будущее человечества: благодаря высокому социальному статусу сообщество пополняется высококлассными специалистами из многих областей науки, искусства, превращаясь в сплоченную междисциплинарную среду. Им сопутствуют другие группы, так называемые квалифицированные пользователи, например, инфоброкеры, свободно и целенаправленно передвигающиеся в виртуальном пространстве в поисках информации. Носителями особой субкультуры является маргинальная «богема» виртуального пространства – «киберпанки». Это тысячи компьютерных маньяков, футурологов, ученых-одиночек, художников, музыкантов и т.д. Для многих из них виртуальное общение – единственный способ контактировать с людьми и получить персональный статус. Киберпанкизм как маргинальное культурное явление обеспечивает существование нового андерграунда.

Виртуализация личности современного человека связана не только с погружением в кибер- или телепространство, но и с множественными, навязанными масс-медиа симуляциями. Множественные симуляционные технологии, распространенные в современном социуме, либо захватывают человека в бессмысленную гонку, симулирующую реальную жизнь, навязывают ему многочисленные, иногда не свойственные ему желания, либо делают его вечным зрителем, давая вместо жизни лишь ее иллюзию, видимость, а вместо включенности в реальность – ощущение включенности и приобщения ко всему, что делается на экранах телевизоров. Че-

ловек виртуальный четко следует многочисленным новейшим ритуалам. Миллионы телезрителей строят свой реальный день соответственно сетке телепередач, а невозможность посмотреть привычную программу воспринимают как личную трагедию. Женщина, помешанная на покупках, делает потребление товаров ежедневным ритуалом, она уже не может остановиться, ведь вне этого ритуала открывается дверь в экзистенциальную пропасть, за которой пустота несуществования. Жажда потребления информации, удовольствий и товаров, превращающаяся в экстаз, становится отличительной чертой виртуального человека.

Выдвижение на первый план многих современных исследований концепции виртуальных миров очень тесно связано с доминированием идей личностной идентификации, сформулированных в 60-е гг. XX в. Э.Х. Эриксеном. Известно, что каждое поколение в процессе своего духовного становления неизбежно сталкивается с проблемой новой личностной идентификации, причем чаще всего в зашифрованной форме, в виде архетипических мифологических или литературных образов. Формирование, духовное становление почти каждого человека в современном обществе происходит в условиях развала структур традиционализма и свободы выбора своего будущего каждой личностью. Виртуальные объекты, создаваемые современными искусствами, куда следует включить телевидение и рекламу, зачастую определяют направления самоидентификации и создают ее особые условия. Современные искусства выдвигают в виде архетипических моделей эталоны, соответствующие не бесконечным (как в мифе), а конечным, достижимым пределам человеческих возможностей. И если в мифе образцом мужской силы является Геракл, то в современном мифе – Шварценеггер. Стремиться стать Гераклом нельзя, Шварценеггером – можно попробовать, и эта возможность формирует определенные установки сознания на достижение намеченной цели, приводит к заблуждениям, неверным самооценкам, и как следствие этого, кризисам самоидентификации.



В условиях навязанной средствами информации массовой симуляции проблема положительной самоидентификации становится чрезвычайно важной. В первую очередь, она связывается с желанием изменить свою внешность и телесность сообразно новым, придуманным на потребу модным технологиям стандартам, мода в широком смысле определяет самоидентификацию современного человека. Нынешняя востребованность пластической хирургии неслучайна: виртуальная личность стремится к воплощению виртуальной же телесности. Старость и увядание, естественные в нормальной жизни, кажутся неестественными в громадном виртуализированном и симулирующем ярком социуме, где постоянно появляются новые молодые «охотники за удачей», где никому нет дела до чужих проблем, где обстановка меняется с молниеносной скоростью, а праздничный способ существования диктует свои жесткие правила. На сохранение молодости и красоты работают целые индустрии, и эта погоня в большом городе тоже становится ритуалом и даже смыслом существования. Культ красоты и молодости питается из перенасыщенного образами виртуального пространства СМИ. По заключениям психологов, основанное на древних инстинктах сознание человека не рассчитано на такую массивную стимуляцию эстетическими и эротическими образами, поток которых обрушивается сейчас на современного жителя мегаполиса с каждого плаката, рекламного щита, с экрана телевизора и компьютера. Реальная самоидентификация в таком массивном потоке может оказаться негативной и чрезвычайно болезненной и для компенсации становится виртуальной, стремится в самую простейшую сферу виртуального, в интернет-пространство. Виртуальное тело, виртуальный пол, виртуальное имя, виртуальный статус, виртуальная психика, виртуальные привычки, виртуальные достоинства и пороки, которые так легко приобретаются в компьютерном мире, входят в сферу обыденного. Виртуальная идентичность дает свободу коммуникаций, оставаясь мнимой идентичностью. Социум же может принимать либо не принимать эту мнимую идентичность, ут-

верждая ее в виде основной социальной или отвергая как маргинальную.

Отметим еще один важный факт: большинство виртуальных людей пребывают в несобственных, чужих, созданных не ими самими виртуальных мирах. Создание собственного виртуального мира, написание книги, например, создание философской концепции или научной теории сопровождаются значительными физическими усилиями в реальности и предполагают определенный нравственный уровень, не позволяющий забывать о реальном мире, в том числе, о близких людях. Творчество не терпит лени и в идеале предполагает следование моральным нормам. Существование в несобственных виртуальных мирах чревато рисками чрезмерной виртуализации, умаляющей человеческую телесность через человеческую же духовную и физическую лень, и находясь в несобственных виртуальных мирах, следует помнить об этом. Однако хотелось бы отметить еще одно важное обстоятельство: чрезмерная виртуализация может возникать и в собственных виртуальных мирах, в этом случае собственное «духовное» развитие в значительной степени подавляет физическое и становится особенно опасным. В некоторых случаях этому можно найти причины и оправдание, однако зачастую это связано с особыми рисками. Одержимость, фанатизм, мании, паранойи входят в круг подобных рисков.

Итоги формирования *Homo Virtualis* как нового типа личности со специфическими психологическими характеристиками и особенностями самоидентификации обсуждать пока преждевременно, однако уже прослеживаются некоторые неутешительные тенденции. Достаточно большой процент современных людей предпочитают виртуальное общение реальному. Создаваемый человеком новый онтологический уровень реальности не только разобщает людей в актуальном мире, но и меняет его самого, последнее кажется негативным и опасным. Вот почему психологический анализ процессов виртуализации личности современного человека представляет собой чрезвычайно важную проблему. В заключение можно сказать, что



в качестве специфических психологических характеристик *Homo Virtualis* мы выделяем его несвободу, зависимость от виртуальных пространств, виртуальных феноменов, виртуальных коммуникаций; пренебрежение своим реальным здоровьем и реальной телесностью; неопределенность, неоднозначность, размытость самоидентификации. Все эти особенности виртуальной человеческой личности требуют отдельных специальных исследований.

#### Примечания

<sup>1</sup> См.: Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности / Н.А. Носов. М., 1994; Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития / Под ред.

Н.А. Носова. М., 1996; *Он же*. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. М., 2001. Вып.15; *Он же*. Виртуальная психология / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. М., 2000. Вып.6.

<sup>2</sup> См.: Хоружий С.С. Очерки синергийной антропологии / С.С. Хоружий. М., 2005.

<sup>3</sup> См.: Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. СПб., 2000; Гасилин В.Н. Виртуализация социума / В.Н. Гасилин, Л.А. Тягунова. Саратов, 2007.

<sup>4</sup> Афанасьева В.В. Тотальность виртуального / В.В. Афанасьева. Саратов, 2005.

<sup>5</sup> Там же.

<sup>6</sup> Акчурин И.А. Виртуальные миры и человеческое познание / И.А. Акчурин // Общетеоретические и логические проблемы виртуальных миров. М., 2003. С.12.