

УДК 364.27

В.С. Клемес

АНАЛИЗ ВИРТУАЛЬНЫХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ КАК ИСТОЧНИКА УДОВЛЕТВОРЕНИЯ БАЗОВЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ ЛИЧНОСТИ

Виртуальные взаимоотношения в целом могут рассматриваться как социокультурный феномен, обладающий семиотическими и психологическими особенностями. В статье рассматривается влияние средств виртуальной реальности на формирование личности через удовлетворение базовых потребностей. В качестве таких средств фигурируют высокотехнологичные программные продукты, характеризующиеся трехмерным изображением объектов, возможностью анимации и интерактивностью, эффектом присутствия, но не вызывающие измененные состояния сознания пользователя.

Ключевые слова: социальные проблемы, виртуальные взаимоотношения, виртуальная реальность, средства виртуальной реальности, формирование личности, базовые потребности личности.

ANALYSIS OF VIRTUAL RELATIONSHIP AS A SOURCE OF SATISFACTION OF BASIC HUMAN NEEDS

Virtual relationship in general can be considered as a culture phenomenon with semiotic patterns and psychological features. The article considers influence of means of virtual reality on personality formation through satisfaction of basic needs. Among such means appear hi-tech software products which are characterized by three-dimensional image of objects, a possibility of animation and interactivity, and presence effect. They don't cause altered state of the user consciousness.

Key words: social problems, virtual relationship, virtual reality, means of virtual reality, personality formation, basic human needs.

В последние годы наблюдается растущее применение компьютеров во всех сферах человеческой деятельности, что порождает новые проблемы и дает толчок к развитию новых областей исследования. Изучение психологических и социальных аспектов взаимодействия человека и информационных технологий приобретает особую актуальность в настоящее время. С момента вхождения Интернета в повседневную жизнь человека стала возможной виртуализация жизни человечества, формирование нового видения мира через образы и символы, новой системы ценностей.

Виртуальной среде, как всемирной среде общения, присущи глобальные характеристики не только в географическом, но и в социально-правовом аспекте, поскольку ею затрагиваются различ-

ные стороны человеческих общественных коммуникаций. В силу определенной специфики работа в Интернете позволяет повысить активность познающего субъекта, индивидуализировать процесс обучения, получить доступ к разнообразным источникам информации, знакомиться с различными, в том числе и дискуссионными, точками зрения.

В качестве же негативных последствий развития виртуальных коммуникаций исследователями выделяются сужение круга интересов, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности, социальная изоляция, трудности в межличностных контактах.

Целью данной работы является изучение влияния феномена виртуальных взаимоотношений на базовые потребности личности.

В рамках выдвинутых задач нами была сформулирована *гипотеза* о том, что виртуальные взаимоотношения являются одним из источников удовлетворения базовых потребностей личности.

В нашем исследовании виртуальная реальность понимается в качестве высокотехнологичных программных продуктов, характеризующихся трехмерным изображением объектов, возможностью анимации и интерактивности, эффектом присутствия, однако не вызывающих измененные состояния сознания пользователя [1].

Процессы повсеместного распространения информационных технологий и переход на качественно иной – информационный, кибернетический – уровень развития общества не могли не отразиться на взаимоотношениях человека с окружающим его миром.

Информатизация средств и методов общения, популяризация социальных сетей, широкая доступность интернет-ресурсов, повсеместная компьютеризация элементарных процессов повседневной жизни – всё это приводит к существенным изменениям привычных шаблонов поведения, дистанцированию человеческих контактов и, как следствие, – к смещению эмоционального и рационального восприятия жизни.

Наиболее актуальная в плане влияния на личность особенность виртуального общения связана с особым типом отношений, в которые вовлекаются получатели и отправители информации – высоким уровнем безадресности, анонимности, а также вариативностью тех ролей, которые принимают на себя субъекты виртуального общения.

Сформировавшаяся на сегодняшний день виртуальная среда ориентирована на удовлетворение насущных человеческих потребностей, понимаемых как нужда, потребность в чем-либо. Потребности служат побудительными мотивами для принятия решений, действий или бездействия индивида.

Базовые потребности – потребности, которые те или иные исследователи или группы людей считают для человека главными и основными. Одним из первых, кто стал активно пользоваться этим термином и ввел его в широкий оборот, был Абрахам Маслоу [2], сформулировав представление о пирамиде потребностей («Пирамида Маслоу» – рис. 1).

На сегодняшний день классическое определение базовых потребностей отсутствует, как и единое представление о том, что считать главным и основным, поэтому к базовым относят самые разные классы потребностей. При нестабильности иерархии потребностей личности исследователи, тем не менее, однозначно сходятся во мнении, что базовые потребности большинства людей в общем виде подчиняются выявленным закономерностям последовательности и цикличности удовлетворения.

Может показаться, что иерархия пяти описанных А. Маслоу групп потребностей обозначает конкретную зависимость – стоит, мол, удовлетворить одну потребность, как тут же ее место занимает другая. Отсюда может появиться следующий ошибочный вывод – возникновение потребности возможно только после стопроцентного удовлетворения нижележащей потребности.

На самом же деле почти о любом здоровом представителе нашего общества можно сказать, что он одновременно и удовлетворен и неудовлетворен во всех своих базовых потребностях. Наше представление об иерархии потребностей будет более реалистичным, если мы введем понятие меры удовлетворенности потребностей и скажем, что низшие потребности всегда удовлетворены в большей мере, чем высшие. Если в целях наглядности воспользоваться конкретными цифрами, пусть и условными, то получится, что у среднестатистического гражданина физиологические потребности удовлетворены, например, на 85%, потребность в безопасности удовлетворена на 70%, потребность в любви – на 50%, потребность в самоуважении – на 40%, а потребность в самоактуализации – на 10%.

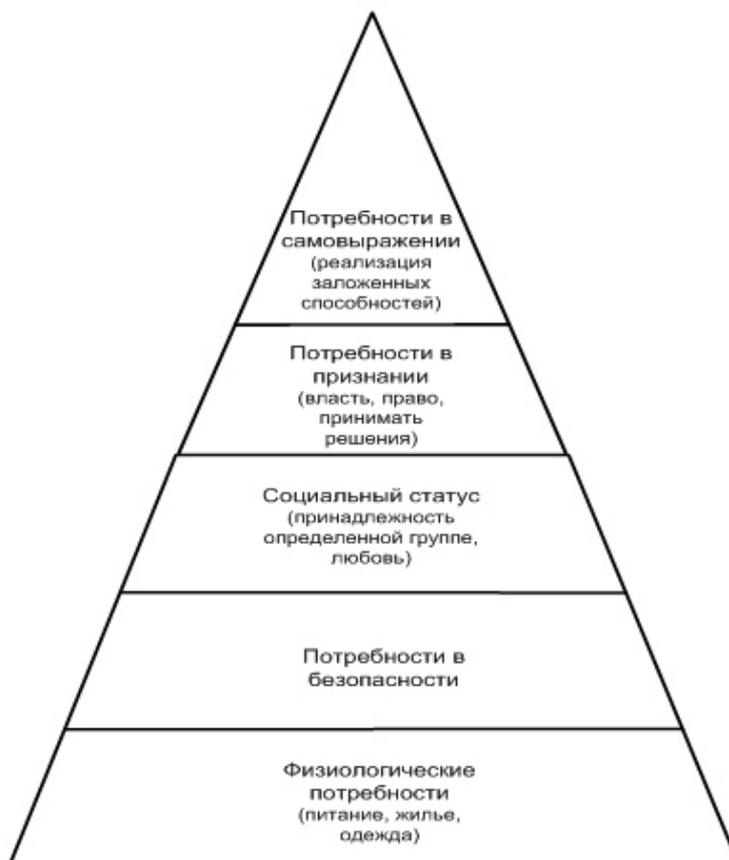


Рис. 1. Иерархия потребностей по А. Маслоу.

Термин «мера удовлетворенности потребности» позволяет нам лучше понять тезис о пробуждении более высокой потребности после удовлетворения более низкой. Особо следует подчеркнуть, что процесс пробуждения потребностей – не внезапный, не взрывной; скорее следует говорить о постепенном, медленном пробуждении и активизации более высоких потребностей. Например, если потребность А удовлетворена только на 10%, то потребность В может не обнаруживаться вовсе. Однако если потребность А удовлетворена на 25%, то потребность В «пробуждается» на 5%, а когда потребность А получает 75%-е удовлетворение, то потребность В может обнаружить себя на все 50%, и т.д.

В то же время, когда А. Маслоу говорит о невозможности возникновения потребностей высших уровней без удовлетворения потребностей физиологического уровня (к примеру, голода или жажды), он говорит о таких состояниях, которые в наши дни человек, живущий в цивилизованном обществе, не испытывает – «физиологические потребности, о которых говорит Маслоу, это потребности, обостренные до крайности, экстремальные состояния» [3]. Например, упоминая об испытываемом голоде, среднестатистический россиянин скорее всего имеет в виду наличие аппетита, а угрозы

физической гибели имеют место преимущественно в ситуациях военных конфликтов либо криминальных разборок.

Резюмируя вышесказанное, авторы делают вывод – у современного человека иерархия базовых потребностей претерпевает изменения в сторону большей подвижности приоритетов и некоторой размытости смысловых установок. В связи с этим вновь встает вопрос о значении виртуальных коммуникаций для удовлетворения базовых потребностей индивида в современном обществе.

Виртуализация базовых потребностей за счет переноса среды их удовлетворения с непосредственного онлайн-общения в мир виртуальных коммуникаций позволяет, с одной стороны, обогатить возможности удовлетворения как элементарных физиологических потребностей (виртуальный шоппинг, интернет-магазины, онлайн-распродажи и т.п.), так и потребностей иных уровней (рис. 2).



Рис. 2. Варианты виртуализации базовых потребностей личности (в рамках классификации А. Маслоу).

Общение посредством Интернета особенно важно для тех людей, чья реальная жизнь по тем или иным причинам межличностно обеднела. Такие люди используют Интернет как альтернативу своему непосредственному (реальному) окружению. К слову сказать, около половины пользователей Интернета выходят на просторы Сети, чтобы расширить свой круг общения, так как опосредованная компьютером коммуникация создает иллюзию товарищеских отношений без требований дружбы. Таким образом, Интернет играет колоссальную роль в организации такого общения.

Отрицательные побочные эффекты применения информационных технологий – стрессы, «наркотическая» зависимость от игровых программ и Интернета, сужение круга интересов, сокращение участия в значимых видах деятельности либо полный отказ от нее, социальная изоляция, некоммуникабельность, стремление к созданию собственного мира, аутизм.

Достаточно изучены и соматические нарушения, являющиеся следствием длительного пребывания в виртуальной реальности – снижение остроты зрения, быстрая утомляемость, рассеянное внимание и пр. [3].

Но виртуальные взаимоотношения могут и способствовать усилению связей между людьми за счет расширения круга потенциальных коммуникативных партнеров, развития опыта социальных контактов (деловых и личностных), нахождения новых оснований и причин для вступления в общение. Информационные технологии предоставляют возможность людям с ограниченными возможно-

стями здоровья преодолеть изоляционный барьер и наладить контакты с друзьями и сверстниками, значимыми специалистами, официальными органами и учреждениями и т.п.

Таким образом, с одной стороны, виртуализация социальных отношений оказывает положительное воздействие на возможности человека по удовлетворению базовых потребностей, позволяя реализовать свои интересы по переписке, онлайн-общению, обучению и информированию, участию в дискуссиях, самопрезентовать себя и т.п.; с другой стороны, автоматический характер виртуальных коммуникаций, анонимность, практически полная бесконтрольность и иллюзия отсутствия ответственности за свои действия и поступки в виртуальном мире, – всё это может приводить к отрицательным последствиям для человека и общества.

Проблема влияния виртуальной реальности на личностные особенности человека актуальна для современной педагогической и психологической науки. Виртуальная реальность призвана обеспечить контакт человека с информационной реальностью, максимально приближенной к обычной реальности. VR-технологии являются эффективным средством для решения целого класса экономических проблем: дешевле и безопаснее осуществить предварительные испытания виртуальной техники, чем делать это в реальности. VR наиболее часто используются в подготовке тех специалистов, деятельность которых представляет определенный риск или угрозу их жизни (военные, летчики, машинисты поездов, водители и т. п.).

1. Асадуллин, Э.Ф. Виртуальная антропология социально-исторического познания. Монография. – СПб: Нестор, 2009. – 443 с.

2. Маслоу, Абрахам Г. Мотивация и личность / пер. с англ. – СПб.: Евразия, 1999. – 478 с.

3. Гаврилов, А.А. Основные подходы к определению категории «виртуальная реальность» в современном философском дискурсе // Молодой ученый. – 2012. – № 9. – С. 162-166.