

Марина Д'якова,

здобувачка вищої освіти,

Державний університет «Житомирська політехніка»

Вадим Слюсар,

доктор філософських наук, доцент

Державний університет «Житомирська політехніка»

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА САМОТНІСТЬ ЛЮДИНИ

Комп'ютерні технології, що активно розвиваються та впроваджуються в життя соціуму, є однією з характерних рис сучасного глобалізованого світу. Сучасна особистість, попри означений прогрес у сфері інформаційних технологій, схильна до переживань таких екзистенційних проблем, як втрата свободи та власної ідентичності, відсутність сенсу життя, тривога перед невідомим майбутнім, занурення в екзистенціально поглиблений стан самотності. Сучасний індивід, відчуваючи себе самотнім та покинутим, шукає можливості для подолання цих станів: поринає у віртуальну реальність, яка має на меті компенсувати нестачу соціальних зв'язків у дійсності. Хоча людина, яка не відчуває екзистенціальної порожнечі або самотності, теж здатна заглиблюватися у віртуальний світ, руйнуючи зв'язки з соціальним середовищем, що згодом призведе до реального відчуття самотності [1, с. 85].

Оскільки комунікація у віртуальному світі не здатна замінити живого спілкування між індивідами, відчуття єдності з іншими та соціумом в цілому.

У віртуальній реальності особистість приховує власну сутність за світлиною та нікнеймом персонажа, змінює ідентичність, не відчуває відповідальності за вчинки, скоєні у вигаданому світі. Відрив власного «Я» від соціальної дійсності та перенесення його у віртуальну реальність,

відмежовує «Я» від тої ідентичності, яка була актуальна в реальному світі [1, с. 87]. Зважаючи на це «нова» ідентичність особистості формується у контексті віртуальної реальності, яка сприймається як основна, актуальна.

Дослідники цієї проблематики вирізняють ряд причин занурення людини у віртуальний світ. Однією з них, очевидно, є відчуття самотності у реальному соціальному середовищі. Нестача «живого» спілкування, відсутність іншої людини, яка б могла вислухати, підтримати породжує необхідність виходу з цього кризового стану. У цьому випадку віртуальна реальність відіграє роль «ілюзорного виходу» за межі кризового стану, де особистість намагається налаштувати зв'язок зі світом та суб'єктами, нехай і віртуальними [1, с. 87].

Н. Цой у своїх дослідженнях піддає детальному розгляду та ґрунтовному аналізу деструктивну залежність індивіда від віртуальної реальності, виокремлюючи декілька причин її виникнення: соціальна дезорієнтація, занижена самооцінка, тривожність, перебування у депресивному стані, незадовільний рівень інтегрованості у соціумі. Дослідниця приділяє вдосталь уваги означеній проблемі, виокремлюючи типологію станів самотності [1, с. 88]. Навіть широке коло спілкування нездатне убезпечити особистість від глибокого та руйнівного стану самотності, адже почуття самотності визначається не стільки кількістю, скільки якістю або міцністю соціальних зв'язків індивіда з іншими. Тому у підсумку самотність варто розглядати як результат відсутності якісних соціальних взаємовідносин, що влаштовують людину як учасника процесу комунікації.

Сучасна особистість, незважаючи на достатню кількість комунікативних зв'язків та активну поведінку в соціумі, відчуває потребу в емоційній єдності, підтримці та взаєморозумінні. Нестача подібної взаємодії спонукає людину до втечі у вигадані світи, зокрема, у мережу

Інтернет, де віднаходить подібного до себе віртуального суб'єкта спілкування та вступає у тісну взаємодію з ним.

Інший український дослідник Є. Уханов з цього приводу зазначає, що не менш важливою причиною занурення особистості у віртуальну реальність постає не надто привабливий образ реального світу. Деяких індивідів реальний світ жахає та відштовхує через свою жорстокість, непередбачуваність та різноманітні випробування. Людина, не витримуючи такого шаленого навантаження, тікає у віртуальну реальність від проблем та турбот. Є. Уханов у своїх працях розглядає сучасне місто крізь призму поняття «медіамісто», що означає буття людини на межі дійсного та віртуального. Філософ стверджує, що «медіамісто – це місто самотніх, місце, де розвиненість засобів комунікації, призводить до почуття порожнечі, що є одним із наслідків віртуалізації соціальної реальності» [1, с. 90].

Отже, сучасна людина постає активним користувачем мережі Інтернет та в цілому комп'ютерних технологій. Індивід, який не відчуває самотності, але має низьку самооцінку та недостатній рівень самоконтролю, не витримує психологічного тиску та фізичних навантажень та, як наслідок, втікає у віртуальний вимір. Залежність від мережі провокує втрату соціальних зв'язків і відчуття єдності з оточенням, що зумовлює занурення у деструктивний стан самотності. Індивід помилково сприймає віртуальний світ за дійсність, внаслідок такого викривленого сприймання стає неможливим вихід за межі самотності. Втеча у віртуальну реальність створює ілюзію вирішення проблеми самотності. Тому особистість має усвідомити власну самотність у реальному світі та відновити втрачену єдність із навколишнім світом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Башманівська Я. В. Проблема самотності людини в соціально-філософському дискурсі ХХ століття. Вісник Дніпропетровського університету. 2012. № 20 (22). С. 12–16.
2. Розлуцька А. М. Суперечливість впливів глобалізованого світу на людину. Освіта регіону. 2010. № 4. С. 28.
3. Сідоркіна О. М. Самотність у комунікативному процесі сучасної людини. Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія. 2020. № 1. С. 93–97.
4. Slyusar V. Informational Violence in the Symbolic Exchange and Modern Mediareality: the Modus Dimension. Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences. 2019. № 1 (85). Pp. 25–35.
5. Slyusar V. M., Khrystokin G. V., Yastrebova A. O. Is dialogue possible in the post-truth era? (Media philosophy and social and communication studies) Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences. 2023. № 1 (93). Pp. 29–40.