

Селиванов В.В., Селиванов А.В. Естественное и искусственное в общественном и индивидуальном сознании //Образование в России: медицинские, педагогические, психологические, экологические аспекты: материалы всероссийской конференции. – Калуга: КГПУ, 2007. - С. 87- 95

## **ЕСТЕСТВЕННОЕ-ИСКУССТВЕННОЕ В ОБЩЕСТВЕННОМ И ИНДИВИДУАЛЬНОМ СОЗНАНИИ**

Селиванов В.В., Селиванов А.В.  
Смоленский гуманитарный университет,  
Московский государственный университет  
имени М.В. Ломоносова

Быстрые темпы развития информационного пространства (ноосферы) в современном постиндустриальном обществе ставят перед психологами, врачами, программистами, философами целый ряд проблем, связанных с экологическими аспектами существования человека.

В связи с разнообразием источников информации и увеличением их количества проблема экологии индивидуального и массового сознания выступает одной из важнейших. Проблема экологического сознания является одной из центральных в новом направлении современной психологии – экологической психологии. Здесь экологическое сознание понимается прежде всего в качестве системы особых *представлений* о взаимосвязях в системе «человек-природа», в качестве совокупности определенных *отношений* человека к природе, его *стратегий* взаимодействия с природными объектами и *действий*, поддерживающих природный баланс (2; 50). Экологическое сознание, пришедшее на смену «экономическому», анализируется как необходимая и закономерная эволюция общественного сознания.

Мы уделим внимание соотношению естественного-искусственного в общественном и индивидуальном сознании современных людей. Экологичность сознания в нашем понимании – это прежде всего его гармоничность, естественность, «натуральность», «чистота», соответствие природным закономерностям.

Искусственность, неэкологичность сознания и мышления молодежи значительно растет, потому что человек в условиях информационных перегрузок меньше размышляет и вынужден полагаться на то, что ему предлагают. В этих условиях резко возрастает использование компьютерных средств при работе с информацией, средств мультимедиа, виртуальной реальности. Психологи, педагоги, врачи сталкиваются с мощными компьютерными маниями у молодых людей, с интернет-зависимостью. Компьютер становится символом и универсальным «божеством» нынешнего века. На наш взгляд, одной из важных причин такого положения является предоставление компьютерной техникой субъектности личности. Компьютер резко увеличивает жизненную субъектность человека и в плане доступа к определенной информации (интернет, диски CD), и в отношении общения (современные интерактивные среды), и во взаимодействии с объектами, и в освоении накопленного опыта человечества (компьютерные игры, развивающие программы), и в моделировании, изменении существующего. Обычный персональный компьютер расширяет когнитивный, эмоциональный, практически-действенный, коммуникативный, моделирующий, креативный пласты субъектности личности. Этим он и привлекателен, этим, во многом, и определяются различные «ПК-зависимости». Виртуальная субъектность становится существенным условием формирования «ПК – зависимостей» различного рода.

Приближение виртуальной субъектности к реальной обеспечивается средствами компьютерных программ виртуальной реальности (VR). По мнению А. Прохорова, VR обеспечивает и более экологическое

взаимодействие в системе «машина-человек» (3; 9). Реализация VR обеспечивается прежде всего благодаря достижению трехмерной визуализации объекта и сетевой обработки данных.

Уже сегодня система виртуальной реальности незаменима в тренинге профессиональных умений и навыков (летчиков, железнодорожников, моряков и др.), в обучении, в инженерии, в испытаниях техники, в создании новой техники, в геологии, архитектуре, в психологии при снятии фобий и даже лечении шизофрении. Сегодня существуют полностью созданные в системе VR мультфильмы и кинофильмы. С. Карелов говорит о двух тенденциях в развитии VR: первая связана «... с переходом от штучного потребления к массовому», вторая «...определяется изменением собственно потребителя систем VR» (1; 16).

С психологической точки зрения важной выступает проблема степени естественности образов, создаваемых в системах VR. К сожалению, сейчас эти образы чрезмерно яркие, контрастные, не согласуются с закономерностями деятельности нашего зрительного анализатора. Например, в виртуальных изображениях слишком отчетливо прорисовываются даже мельчайшие детали, задний план картинki столь же четкий, как и передний, часто не учитываются особенности бинокулярного зрения, диспаратности и т.д. Поэтому для достижения экологичности образов VR, необходимо их привести в соответствие с особенностями деятельности зрительной системы человека. В. Рыжов утверждает, что «расширяя свои возможности, человек все больше и больше попадает в неосознанную зависимость от искусственной техносреды, им же самим созданной» (4; 107).

Проблема искусственного – естественного выступает в качестве одной из наиболее важных при рассмотрении виртуальной субъектности. Человек является частью природы и его деятельность во многом природна и естественна. Другое дело продукты, созданные из синтетических материалов, которые «противны» нашим органам чувств, или продуцированные образы,

не соответствующие реальности, которые уродуют ее, представляют в искаженном, искусственном виде. Естественно к этой группе отрицательной продукции относится та, которая носит явно деструктивный характер, отрицает принципы красоты и гармонии или носит патологическую окраску (сцены убийств, моральные и физические издевательства и др.). Такая виртуалистика несет в себе мощный негативный, разрушительный заряд и формирует столь же искусственную личность, не готовую жить в настоящей среде, способную ее исказить, обезобразить.

Виртуальная субъектность, предоставляемая пользователю, видимо, должна соответствовать особенностям психологического мира вообще, должна способствовать развитию и укреплению его реальной субъектности. Например, при работе с соответствующими программными средствами не должен быть нарушен нормальный баланс (гармония) между основными составляющими психики: интеллектуальным и эмоциональным; сознательным и бессознательным; идеальным (иллюзорным) и реальным; частью и целым. Важно исключить или минимизировать эффект воздействия на личностное развитие, когда испытуемый не знает об этом воздействии или не желает его. Неэкологична и та программная продукция, которая разрушает субъектность, способствует тому, чтобы отдельное переживание (например, страх), будучи частью, подсистемой в личностной организации, приобрело бы функции системы, целого и превращалось в навязчивость (патологию).

#### Литература.

1. *Карелов С.* Виртуальная реальность станет доступна каждому //Компьютер пресс, 2000. - № 8. - С. 16-20.
2. *Панов В.И.* Основные направления экологической психологии. – Смоленск: Универсум, 2001. - 100 с.
3. *Прохоров А.* Многоликая виртуальная реальность //Компьютер пресс, 2000. - № 8. - С. 9-15.
4. *Рыжов В.* Экология сознания //Компьютер пресс, 1998. - № 7. – С. 104-110.

Сведения об авторах:

Селиванов Владимир Владимирович – доктор психологических наук, зав. кафедрой общей психологии Смоленского гуманитарного университета.

Селиванов Алексей Владимирович – студент факультета ВМ и К МГУ имени М.В. Ломоносова.

