

**Библиографический список:**

1. [http://www.syntone-spb.ru/library/books/?item\\_id=4049&current\\_book\\_page=31](http://www.syntone-spb.ru/library/books/?item_id=4049&current_book_page=31)
2. <http://www.demoscope.ru/weekly/2006/0265/opros01.php>
3. [http://www.alco-pravda.info/alcoholic\\_holiday.htm](http://www.alco-pravda.info/alcoholic_holiday.htm)
4. <http://www.topos.ru/article/6666/printed>

**HOLIDAY AND ALCOHOL**

**ЕЕ Kostin, AS Razumov, 2nd year student of economic  
faculty supervisor Butorina LO, Ph.D., associate professor  
FGBOU VPO "Ulyanovsk State Agricultural Academy"**

*Keywords: holiday, the structure and logic of the holiday, the contents of the holiday, ambivalent culture, integrated culture*

**ЛИЧНОСТЬ В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**Е.В. Кузнецов, 2 курс, факультет информационных систем и технологий,  
Научный руководитель – к.и.н. Т.В. Петухова  
ФГОУ ВПО «Ульяновский государственный технический университет»  
E-mail: [kuznetsov1991@gmail.com](mailto:kuznetsov1991@gmail.com)**

*Ключевые слова: личность, виртуальная реальность*

*В статье анализируется специфика влияния виртуального пространства на личность человека.*

XXI век повсеместно определяется как век информации. Многие исследования задаются вопросом о «человеческой составляющей» нового мира – мира массовых коммуникаций, электронных средств связи. Как меняется деятельность, общение и сознание человека в обществе, основным капиталом, средством производства и ресурсом развития которого становится информация? Насколько жизнеспособны и необходимы окажутся реальные сооружения в недалеком будущем виртуального мира?

Сегодня все большее число коммуникаций совершается с помощью Интернета. Многие виды деятельности не мыслятся без интерактивной виртуальной среды, ее огромных возможностей. Рост информационных ресурсов Рунета составляет 200 % в год.

Привычная нам реальность удваивает в виртуальности свое разнообразие, воплощая в информационных двойниках подлинные отношения, вещи, деньги, идеи, самого человека. Емкость виртуального мира безгранична. В нем беспрепятственно реализуется информационная составляющая любого вида человеческой деятельности, только финальные операции с материальными, вещными объектами в той или иной мере предполагают возвращение в классическую реальность.

Однако множество людей использует Интернет для общения. В этом случае он становится не только средством связи. В виртуальном пространстве коммуникации

создается особая социальная среда. Пользуясь одной из основных возможностей компьютерных сетей — созданием своего виртуального «я», в ходе общения с остальными абонентами сети человек испытывает такое же искушение, как и при общении со случайными дорожными попутчиками — попробовать себя совершенно в другой идентификации, воспользовавшись соответствующей обстановкой. Но при виртуальном общении изменить можно не только факты биографии, но и пол, и возраст, и национальность. Итак, истинная личность виртуального собеседника остается неуловимой.

Границы реального и виртуального пространства, контроль перехода из одной среды в другую, взаимодействие двух пространств и одновременное пребывание одного пользователя в двух мирах – ряд основных проблем современных специалистов не только в области кибернетики и программирования, но и в области культурологии и социологии.

Инструменты создания виртуальностей разного порядка развиваются ежедневно и составляют уже целый арсенал – от графических интерфейсов до проектирования интерактивных сред и целых миров.

Разработчики виртуальных сред стремятся к максимальной реалистичности пространства, тем самым стирая для пользователя границы реального и виртуального. Виртуальное пространство все больше подражает пространству реальному, все чаще замещает его, выступая перед пользователем единственным возможным. Различные обучающие и игровые симуляторы позволяют передавать всю гамму не только эмоциональных, но физических ощущений, что приводит к замещению потребности человека в действительных ощущениях реальной среды. Виртуальная реальность при глубоком погружении воздействует на все органы чувств индивида, а также на его интуицию, воображение и творческие способности.

Допустим, спустя время, станет возможным виртуальное общение с иллюзией полного присутствия в созданном виртуальном или реальном пространстве, с не только объемным изображением, но и кинестетическими ощущениями вплоть до возможности ощущения пожатия руки. Отбросим временные границы возможности данных действий и их повсеместного распространения. Способно ли виртуальное общение человека из его личного пространства заменить ему общение в реальном пространстве реального мира?

Общение является основой нашей жизнедеятельности, через него мы реализуем свои мысли, чувства, желания, отношение к людям и многое другое. Человек живет в реальном мире, зависим от реального мира, всю полноту общения он не сможет вместить в отдельную часть мира, называемую виртуальной. Познание реально существующего мира, его нераскрытых закономерностей, требует реального присутствия человека в этом мире, чтобы не потерять контроль над реально происходящим.

Проблеме личности в условиях виртуальной реальности уделяется большое внимание уже в наши дни. Она нашла свое отражение во многих произведениях искусства последних десятилетий. Рассмотрим данный феномен на примере трилогии романов Сергея Лукьяненко «Лабиринт Отражений». В произведении показано будущее, в котором виртуальный мир существует на равных правах с реальным, а для многих людей практически заменяет его. Люди перестали видеть границу между реальным и виртуальным, что привело к деградации и даже исчезновению многих общественных институтов. Автор демонстрирует нам не вымышленную вселенную, а вполне реальную

перспективу, к которой человечество может придти, неумело используя имеющийся технический потенциал. Но глубокий анализ данной проблемы сегодня может спасти общество от столь печальной судьбы завтра.

В будущем виртуальный мир несомненно продолжит свое динамичное развитие и прочно войдет практически во все сферы жизни социума. Пространственно-временные составляющие базовых норм и понятий современного общества сделают эти самые нормы и понятия полностью бессмысленными. Философия, давшая человечеству основные представления о мире реальном, должна сделать то же самое и по отношению к миру виртуальному.

Виртуальный мир – новая форма общения, не отменяющая, а расширяющая, дополняющая возможности существующей. Интерактивный мир не является угрозой реальному, а лишь элементом, расширяющим этот реальный мир, существование которого внесет свои коррективы в организацию основных процессов в обществе. Виртуальное пространство общения расширит возможности реального в преодолении границ, в отработке действий, в доступности и скорости, станет его составной частью.

#### **Библиографический список:**

1. Иванов, А.Е. Виртуальная реальность [Текст]. / А.Е.Иванов// История философии: энциклопедия. – М: Минск, 2002. – С. 183-186.
2. Лукьяненко, С.В. Лабиринт отражений [Текст]. / С.В. Лукьяненко.-М.: АСТ, 2006. – 416 с.

#### **DENTITY IN VIRTUAL REALITY**

**E.V. Kuznetsov, 2nd year, Department of Information Systems and Technology,  
Supervisor - Ph.D. T.V. Petukhov  
FGOU VPO "Ulyanovsk State Technical University"  
E-mail: kuznetsov1991@gmail.com**

*Keywords: identity, virtual reality*

*The paper analyzes the impact of specific virtual space on the human personality.*