

Иванов Никита Сергеевич

магистрант

Таганрогский институт им. А.П. Чехова (филиал)

ФГБОУ ВО «Ростовский государственный

экономический университет (РИНХ)»

г. Таганрог, Ростовская область

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОЛОДЁЖИ

***Аннотация:** статья направлена на изучение особенностей и проблем социального взаимодействия современной молодёжи в условиях виртуальной реальности. Выявляются особенности взаимодействия: эскапистское поведение и изменения в самовосприятии, а также формы положительного и отрицательного влияния виртуальных пространств на индивида. Проведённое исследование позволило выявить такие тенденции взаимодействия молодёжи в условиях виртуальной социализации, как трансформация норм коммуникативной этики и социального взаимодействия.*

***Ключевые слова:** виртуальная реальность, социализация, виртуальное общение.*

В настоящее время общество претерпевает изменения, связанные с повсеместной интеграцией интернет-коммуникаций. Данные изменения отражаются не только на виртуальной среде, но и влияют на процессы социального взаимодействия в реальном мире. Наиболее интересным на наш взгляд является взаимодействие внутри систем и приложений виртуальной реальности и их влияния на социальное взаимодействие вне виртуального пространства. В ходе нашего исследования нами были изучены наиболее популярные платформы с использованием виртуальной реальности, история развития виртуальных пространств, а также основные формы социального взаимодействия между пользователями.

Виртуальная реальность – высокотехнологичный вид компьютерного моделирования, который позволяет пользователю погрузиться в созданный компьютером мир и взаимодействовать с ним [2]. На данный момент сфера технологий виртуальной реальности является одной из самых перспективных. Крупными IT-компаниями предпринимаются множественные попытки интеграции технологий виртуальной и дополненной реальности в повседневную жизнь общества, а множество технологических стартапов борются за имплементацию и развитие самых инновационных VR технологий: головных дисплеев и систем трекинга.

Платформы виртуальной реальности можно условно разделить на два типа:

- 1) не требующие наличия VR-устройства;
- 2) подразумевающие наличие VR-устройства.

Ранние попытки создания виртуальных пространств для взаимодействий пользователей предпринимались ещё задолго до появления периферийных систем виртуальной реальности. Одним из первых проектов, в котором пользователи могли взаимодействовать посредством виртуальных аватаров была платформа «Worlds Online», представлявшая собой трёхмерный чат. Проект предлагал пользователям исследовать различные тематические миры, выбирать из готовой галереи или создавать собственные аватары для общения с другими людьми в реальном времени. На данный момент проект является закрытым, официальные серверы, поддерживающие сообщество с 1998 года, были отключены 6 августа 2024 года.

Не менее важным в истории развития виртуальной реальности проектом является «Second Life» – трёхмерный виртуальный мир с элементами социальной сети, запущенный в 2003 году компанией Linden Lab. Отличительной особенностью данного проекта, помимо наличия широкого инструментария для создания виртуальных аватаров, объектов и миров, была реализация собственной валюты и экономики. Внутри платформы существует собственная валюта, которую можно легально обменивать на реальную, что позволяло пользователям данной виртуальной реальности не только осуществлять коммуникацию, но и построить

собственный полноценный бизнес, например в сфере виртуальной недвижимости [3]. Помимо развлечения, проект часто использовался для обучения, проведения конференций. Некоторые страны, в числе которых Швеция, Эстония, Филиппины и Израиль открыли на платформе виртуальные «посольства», в целях продвижения культуры и туризма.

Главной виртуальной площадкой на данный момент является выпущенная в 2014 году компанией «VRChat Inc.» платформа «VRChat». Основной период популярности данной платформы пришёлся на 2017 год благодаря выходу в «Steam» – крупнейшем на данный момент дистрибьюторе цифровых товаров, а также благодаря распространению в Сети интернет-мемов, связанных с деятельностью пользователей. В 2020–2022 году платформа ощутила приток новых игроков, в связи с особенностями межличностного взаимодействия в период вынужденного социального дистанцирования. «VRChat» также предоставляет пользователям широкий инструментарий, позволяющий им создавать собственные миры, аватары персонажей, однако отличительной особенностью данной платформы является полная поддержка VR систем, что значительно повышает уровень погружения пользователя.

На данный момент технологии виртуальной реальности позволяют пользователям достичь уровня иммерсивности, на котором границы реального и виртуального размываются, что приводит к возникновению уникальных форм социального взаимодействия, а также изменения уже существующих форм под влиянием виртуальной среды.

Самым интересным, на наш взгляд, аспектом социального взаимодействия в виртуальном пространстве является различные метаморфозы, которым подвергаются социальные нормы в условиях виртуального общения.

Нами были проведены интервью с участниками данного виртуального сообщества, направленные на выявление основных особенностей социального взаимодействия в виртуальной среде.

В ходе интервью нами было выявлено, что большая часть опрошенных пользователей данной платформы выделяют несколько основных преимуществ данной виртуальной площадки, среди которых:

1) широкий спектр виртуальных пространств и аватаров. Пользователи имеют возможность посещать созданные другими игроками виртуальные кафе, кинотеатры, горные курорты, клубы и др.;

2) предоставление возможности людям с физическими и психологическими ограничениями полноценно участвовать в процессе социализации;

3) практика навыков общения на иностранном языке. VRChat является международной виртуальной платформой, в силу чего пользователи из разных стран имеют возможность практиковаться во владении иностранными языками и взаимодействовать с иностранными культурами;

4) возможность развития креативных навыков и источник дохода. Виртуальные пространства и аватары на данной платформе создаются пользователями, что позволяет игрокам самостоятельно создавать собственный виртуальный продукт и зарабатывать.

Одной из главных причин популярности данной платформы, по мнению респондентов, является эскапизм. Эскапизм как инструмент психологической защиты не является негативным феноменом в широком понимании, однако может претерпевать болезненную для индивида трансформацию в условиях отсутствия у последнего адекватных мер по выходу из затруднительных ситуаций [5]. Виртуальная реальность предоставляет пользователям удобную альтернативу «живой» социализации, благодаря высокому уровню иммерсивности виртуальных систем, однако подобные процессы несут риски значительной социальной дезадаптации [4].

Индивид, злоупотребляющий использованием виртуальной реальности, сталкивается с изменениями в самовосприятии. Респонденты отмечают, что, в отличие от общения путём использования чат-бокса, пользователи платформы VRChat не просто осуществляют коммуникацию посредством своего аватара –

аватар становится неотделимой частью их персоны. Пользователи данной платформы имеют возможность использовать для коммуникации не только свой голос или текст, но и мимику, жесты и внешний вид собственного аватара. Стоит отметить, что глубина погружения в виртуальный мир сопровождается у некоторых пользователей возникновением «фантомных ощущений», когда их аватар соприкасается с объектом или с другим аватаром в виртуальной среде. Подобные явления значительно повышают уровень реалистичности виртуального взаимодействия, что делает возможным «воплощение» индивида в его виртуальном теле [1]. Таким образом, аватар проходит трансформацию из инструмента осуществления коммуникации в часть виртуальной личности индивида. Данное явление приводит к широкому распространению дисморфофобии среди игроков. Пользователи постепенно теряют возможность к разграничению своей виртуальной и реальной персоны, что в свою очередь может привести к невозможности дать адекватную оценку собственной внешности и физиологическим особенностям.

Следствием того, что пользователи имеют возможность создать любой аватар, который может не соответствовать их полу и возрасту, стало широкое распространение проблемы анонимности в условиях данной платформы виртуального общения. Это приводит к тому, что пользователи могут стать жертвой мошенников и других лиц, преследующие корыстные цели.

Отсутствие надёжных систем безопасности и модерации на платформе приводит к возникновению неприемлемых форм социального поведения. Помимо того, что данное поведение является аморальным, оно также несёт серьёзный риск пользователям, не достигшим совершеннолетия. Система подтверждения возраста была введена на платформе, однако форма её имплементации вызвала негодование у большей части пользователей. На данный момент доступ к определённым виртуальным мирам, которые могут содержать материалы, не предназначенные для просмотра несовершеннолетними, возможен только для верифицированных пользователей. Основная форма верификации пользователей – единовременное приобретение платной подписки. Данная мера незначительно снижает

безопасность несовершеннолетних пользователей, так как не исключает возможность получения платной подписки пользователем, не достигшего возраста совершеннолетия обходным путём – с помощью знакомых или родителей, не проявляющих надлежащего интереса к виртуальным покупкам ребёнка. Более того, одноразовая верификация аккаунта пользователя данным способом бессрочно сохраняет за ним статус «совершеннолетнего». Кроме того, часть пользователей платформы обходит систему верификации, не обозначая виртуальный мир как содержащий материалы, не предназначенные для просмотра несовершеннолетними. В таком случае верификация пользователей осуществляется реальным человеком, который самостоятельно решает вопрос о предоставлении доступа каждому отдельно взятому индивиду. Однако данный метод является совершенно неэффективным в силу того, что в большинстве случаев пользователю необходимо предоставить только дату своего рождения, без какого-либо документального подтверждения данной информации. Стоит отметить, что администрация платформы ведёт работу по предотвращению подобных ситуаций, вводит систему жалоб, а также находится в активном взаимодействии с органами правопорядка, однако данные меры не исключают возникновения опасных ситуаций как для совершеннолетних, так и для несовершеннолетних пользователей ввиду отсутствия форм быстрого и эффективного реагирования на неподобающее поведение.

Снижение уровня социального регулирования в виртуальном пространстве также приводит к множественным проявлениям антисоциального поведения на платформе. Широко распространена проблема «виртуального алкоголизма», когда пользователи собираются в виртуальных мирах и злоупотребляют алкогольными веществами. Данная проблема настолько широко распространена, что каждый из интервьюируемых пользователей смог отметить ситуацию, в которых они сами, либо их знакомые не выходили из состояния алкогольного опьянения в течение нескольких суток. Были отмечены случаи, когда некоторые пользователи умирали от алкогольной интоксикации во время виртуальной сессии.

В ходе нашего исследования нами были выявлены тенденции сообществ на данной платформе к социальной сегрегации на основе доступа пользователей к

периферийным устройствам связи и виртуального взаимодействия. Как было указано ранее, «VRChat» предоставляет пользователям возможность использования периферийных VR-устройств, однако наличие данного устройства не является необходимым для осуществления взаимодействия, а только позволяет транслировать пользователю платформы движения собственного тела в виртуальный мир. Индивидов, не имеющих доступа к подобным устройствам, называют «desktopies» («desktop» в переводе с английского «стационарный компьютер»). Отношение к пользователям, не имеющих головных дисплеев и отслеживающих устройств, варьируется от насмешек, до травли и попыток пользователей любым способом дистанцироваться от подобных игроков. Особым статусом в обществе также обладают люди, не имеющие доступа или отказывающиеся использовать устройства голосового ввода – mutes («mute» в переводе с английского «немой»). На платформе считается грубым и недопустимым заставлять такого пользователя пользоваться устройствами голосового ввода, так как данная особенность может быть вызвана социальной тревожностью или физиологическими ограничениями. Основными формами коммуникации для данных пользователей являются: «чат-бокс» (всплывающее над аватаром пользователя окно, отображающее введённый текст), «TTS» («Text to Speech» – специальное ПО, озвучивающее напечатанный текст) и аватары, обладающие возможностью включать заранее подготовленные ответы через виртуальное меню.

Таким образом, виртуальная коммуникация обладает рядом отличительных особенностей, которые имеют неоспоримое влияние на реальный мир. Высокий уровень иммерсивности приводит к трансформации пользователя, возникновению виртуальной личности с собственными особенностями коммуникации. Виртуальная реальность предоставляет пользователям возможность беспрепятственно осуществлять коммуникацию в комфортных для них условиях, развивать языковые и творческие навыки, способна предоставить альтернативный способ заработка, однако вместе с тем несёт опасные последствия. Отсутствие норм социального регулирования приводит к возникновению антисоциального поведения, несёт опасность несовершеннолетним пользователям, а высокий уровень

погружения может вызывать сложности с самовосприятием и стать причиной деперсонализации. Высокий уровень влияния виртуального пространства обусловлен созданием уникальной среды, позволяющей человеку комфортно проявлять самые ярко выраженные черты личности, интенсифицируя как отрицательные, так и положительные качества.

Список литературы

1. Варламов А.В. Динамика искажений восприятия человеком размеров собственного тела в виртуальной реальности / А.В. Варламов, Н.В. Яковлева // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. – 2021. – №1. – С. 254–270. DOI 10.22363/2313-1683-2021-18-1-254-270. EDN DDIAKF

2. Величковский Б.Б. Виртуальная реальность / Б.Б. Величковский // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал. – URL: <https://bigenc.ru/c/virtual-naia-real-nost-ececdb/?v=6157900> (дата обращения: 14.12.2025).

3. Игнатъев В.И. «Дополненное» социальное пространство: сети и структуры «Second Life» / В.И. Игнатъев, С.А. Кузин // Идеи и идеалы. – 2014. – №4 (22). – С. 100–114. EDN TEARMR

4. Кибальник А.В. Социальный эскапизм в молодёжной среде / А.В. Кибальник, И.В. Федосова // Казанский педагогический журнал. – 2020. – №2 (139). – С. 222–229. EDN ADODQU

5. Труфанова Е.О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий / Е.О. Труфанова // Философия и культура. – 2012. – №3. – С. 96–107. EDN PZPZPJ