

Дарья Викторовна Николина

Омский государственный педагогический университет, соискатель кафедры философии, Омск, Россия
e-mail: nikolinadaraya@gmail.com

Аватар: трансформация человека в виртуальной реальности

Аннотация. В статье исследуется аватар как связующее звено между виртуальным миром и пользователем, погружающимся в иллюзорную среду. Аватар помогает не только внедриться в виртуальную реальность, но и позволяет человеку сохранить анонимность.

Ключевые слова: виртуальная реальность, аватар, киберпространство, человек, информационная революция.

Darya V. Nikolina

Omsk State Pedagogical University, Candidate of the Department of Philosophy, Omsk, Russia
e-mail: nikolinadaraya@gmail.com

Avatar: Human Transformation in Virtual Reality

Abstract. The article examines the avatar as a link between the virtual world and the user immersed in an illusory environment. An avatar not only helps to immerse oneself into virtual reality, but also allows a person to maintain anonymity.

Keywords: virtual reality, avatar, cyberspace, human, information revolution.

Введение (Introduction)

Существование человека неизбежно связано с различными технологиями, в том числе компьютерными. В статье мы рассмотрим аспект существования человека, связанный с появлением и развитием виртуальной реальности. Виртуальная реальность влияет на онтологические, гносеологические и антропологические аспекты существования человека, преобразуя в целом его жизнь.

С. Жижек настаивает на том, что «...продуктивнее рассмотреть вопрос о том, как компьютеризация влияет на герменевтический горизонт нашего повседневного опыта. Этот опыт базируется на трех линиях разделения: между “настоящей жизнью” и ее механической симуляцией; между объективной реальностью и нашим ложным (иллюзорным) ее восприятием; между моими мимолетными волнениями, чувствами, состояниями и так далее и незыблемым стержнем моего Я. Границы между каждой из этих пар находятся сегодня под угрозой: технобиология стирает различия между “естественной” жизненной реальностью и “искусственно” созданной реальностью...» [1, с. 229]. Продолжая эту линию рассуждений, можно конкретизировать, что «эти три уровня следует один за другим: сначала внутри самой “объективной реальности” размывается различие между “живой” и “искусственной” сущностями; затем растушевываются границы между “объективной реальностью” и ее видимостью; и, наконец, взрывается идентичность индивида, воспринимающего что бы то ни было (будь это видимость или “объективная реальность”)» [1, с. 231].

Одной из сильных сторон виртуальной реальности становится возможная реализация желаний или устремлений человека, неосуществленных в его повседневности в силу различных причин. Зачастую эти причины заключены в самом человеке (страхи, комплексы) или в социальной ситуации. Если отталкиваться от позиции понимания человека Ж.-П. Сартра, изложенной им в работе «Бытие и Ничто», то выбор идентичности человека, например, выбор профессиональной деятельности, одновременно означает отказ от других вариантов. «Но чтобы я мог свободно представить смысл обязанностей, которые предполагает моя профессия, нужно, чтобы в определенном смысле, в глубине для себя, как постоянно распадающейся целостности, было дано бытие в себе как рассеивающаяся случайность моей *ситуации*. Именно это следует из того факта, что если я должен *играть в бытие* официанта кафе, чтобы быть им, то по крайней мере я мог бы играть в бытие дипломата или матроса, которыми я не буду» [2, с. 115] (курсив автора. — Д. Н.). Человек определяет себя через отрицание, соглашаясь на отказ от иных вариантов, которые он уже не реализует в действительности. Виртуальная реальность дает возможность реализовать эти возможности иным способом, например, человек может реализовать желаемые возможности благодаря созданию аватара. В нашем понимании аватар представляет собой искусственно созданный образ, который может как создаваться пользователем самостоятельно (в социальной сети или игре), так и программироваться специалистом для его дальнейшего использования другими. В настоящее время в виртуальном пространстве

увеличивается количество и многообразие аватаров. Каждый пользователь, создающий личный аватар, не ограничен в количестве самих аватаров, которые в некоторых случаях могут иметь функцию сокрытия реальной личности в целом или предназначены для анонимизации каких-либо его индивидуальных качеств.

Применяя аватар, маску, с помощью которой человек может оставаться анонимным в виртуальном пространстве полностью или частично, он получает дополнительную возможность самореализации в киберпространстве в случае невозможности такой реализации в повседневности. Создавая аватар, человек может обходить ряд ограничений, которые для него присутствуют в объективной реальности. В виртуальности возможно скрыть информацию частично и даже полностью по желанию пользователя. Благодаря созданной, выбранной маске пользователь живет той жизнью, которую хочет.

Образы, служащие прототипом для создания нового аватара, чаще всего взяты пользователями из своей повседневной жизни или же из жизни людей, известных в сети Интернет. Кроме возможности создания новых черт виртуальная реальность предоставляет пользователям возможность выбора из существующих аватаров, ранее записанных и зафиксированных в архиве киберпространства. В процессе создания человек может исходить из представления об идеальной личности, которой он хотел бы стать. Во взаимодействии с другими людьми, довольными или совершенно безразличными к созданному образу, при получении от них обратной связи человек может прояснить те черты, которые он хотел бы изменить в себе, или те, которые для него приемлемы. При создании аватара особенно значимыми будут те черты, которые мы заметили у других, но не смогли в полной мере реализовать в себе.

После тщательного подбора различных характеристик новой личности аватар начинает существовать в виртуальном пространстве и «прятать» за собой пользователя, позволяя ему не переживать о возможности своего раскрытия. При дальнейшем погружении в виртуальный мир пользователь по-настоящему проживает события, недоступные ему в повседневной реальности. К примеру, он может попробовать себя в роли солиста музыкальной группы или спортсмена, профессионально играющего в такие виды спорта, как футбол, теннис и др.

Благодаря «пряткам» за маской, созданной пользователем, человек может не стесняться в общении, даже если в повседневности испытывает с этим трудности. Человек, только попавший в виртуальную реальность, видит многообразие аватаров, преобразуемых не только их авторами, но и самим пространством. Наблюдая за преобразованием аватара со стороны, человек из автора превращается в зрителя. Представление зрителя об аватаре можно считать оценкой существующего человека, а точнее, обратной связью пользователю о том, насколько созданный им аватар подходит под желаемое описание. В этом смысле аватар дает пользователю возможность проживания параллельных жизней.

Методы (Methods)

В работе использовались методы диалектики, феноменологии и экзистенциальной философии. Аватар как парал-

лельное реальности проживание роли порождает экзистенциальные переживания, для его анализа лучше подходит экзистенциальный метод. Анализ этих переживаний для исследования виртуальной реальности актуален тем, что эти переживания словно открепляются от пользователя и разворачиваются независимо от конкретного человека, действуя по собственной логике, что позволяет исследовать феноменологический метод. Сложное и многомерное сосуществование реальностей, в том числе виртуальной и ее вариантов, приводит к созданию целостной итоговой картины восприятия и проживания, что в итоге можно исследовать используя методологию диалектики.

Литературный обзор (Literature Review)

В статье мы обращаемся к концепции современной культуры Ж. Бодрийера, изложенной им в работе «Совершенное преступление. Заговор искусства». Ж. Бодрийер акцентирует внимание на симулятивном характере современной информационной культуры, полагая симулякр в качестве основного аспекта виртуальной реальности. Автор подчеркивает, что если бы симулятивности не существовало, то и виртуальный мир не смог бы состояться как отдельное целое. Еще одно понятие, осмысленное в работе, — «кажимость» — это то, чем мир хочет казаться и благодаря чему мы воспринимаем его именно так, как удобно создателю.

Обращение к работе С. Жижека «Чума фантазий» позволяет наметить разграничение виртуальной реальности и киберпространства. В своей работе С. Жижек пишет о том, что виртуальная реальность и киберпространство пусть и имеют общие черты, но при этом виртуальное в его работе выступает частью киберпространства. Автор поднимает проблему, что происходит с человеком после полного поглощения виртуальным миром объективной реальности. Его исследования легли в основу статьи благодаря тому, что многие проблемы, описанные в ней, актуальны в настоящее время. В статье мы рассмотрели другие пути и возможности, которые получит отдельная личность. Речь идет об аватарах, которые можно назвать объектом виртуальной реальности и в то же время проводником в новый мир.

Ж.-П. Сартр в работе «Бытие и Ничто», а также «Экзистенциализм — это гуманизм» формулирует экзистенциальную концепцию формирования субъекта, выступающую альтернативой постмодернистской концепции субъекта, в том числе его положения в виртуальном пространстве.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Виртуальная реальность представляет собой новый мир, одновременно расширяющий и сужающий границы повседневности. «...Сегодняшний переходный момент позволяет увидеть, что мы теряем и что мы приобретаем; когда же мы полностью примем и будем ощущать себя абсолютно комфортно с новыми технологиями, то утратим подобную ясность видения» [1, с. 225]. Этот новый мир предлагает человеку множественность вариантов развития своего образа через аватары. Аватар можно понимать как продукт виртуальной реальности, созданный для удобства полного погружения в эту реальность с заранее оговоренной анонимностью.

Стоит отметить, что виртуальная реальность постоянно развивается. Изначально образы этой реальности создавались исключительно при помощи фантазии пользователей, которые вкладывали в свой новый мир продукты своего воображения. В настоящее время виртуальная реальность формируется на новом основании, связано это с появлением искусственного интеллекта, одной из форм которого является нейросеть. Из-за этого перехода меняется и соотношение фантазийных образов, исходящих непосредственно от пользователя и образов, генерируемых при помощи различных вариантов искусственного интеллекта, где виртуальная реальность сама начинает выдавать пользователям желаемый ими продукт. Зачастую пользователь соглашается на один из вариантов, который предлагается как выбор искусственного интеллекта. На место творчества становится выбор из сгенерированных искусственным интеллектом вариантов.

Осмысление этой трансформации роли человека в рамках виртуальной реальности мы рассмотрим на примере аватара, одним из свойств которого, как мы уже указывали, является сокрытие частично или полностью личности пользователя. Другими словами, аватар, как маска, создает ситуацию анонимности присутствия в виртуальном пространстве. Кроме анонимности, виртуальная реальность предоставляет человеку полную свободу действий и решений, в частности также обеспечиваемую отсутствием ответственности за совершенные поступки или проступки. Ответственность в виртуальности не исчезает, однако для человека, вошедшего в новую реальность в качестве пользователя и использующего аватар с целью сокрытия своей личности, не является значимой проблемой. Отношение к ответственности или к ее отсутствию видимой ответственности существенно отличается в виртуальности и реальности повседневной жизни.

Повседневная реальность не дает ни анонимности, ни избегания ответственности, так как в ней человеку сложнее скрыть подлинную информацию о себе, например, в непосредственном общении, когда взаимодействие происходит напрямую, без использования средств массовой информации, социальных сетей и т. п. В ситуации непосредственного взаимодействия человеку сложно скрыть свои чувства и эмоции. Без средств «защиты» в виде аватара человек проявляет свои искренние эмоции и чувства как в начале общения, так и при его продолжении.

Возвращаясь к виртуальной реальности, стоит отметить, что образ, который возник в фантазии человека и продолжает существовать в виртуальном пространстве, не претендует на воплощение в объективной реальности. Фантазия предполагает лишь создание различных образов и оперирование этими образами без надежды на их реальное воплощение.

Виртуальная реальность дает человеку возможность выделиться, подчеркнуть свою особенность не благодаря изменению себя, без чего не обойтись в повседневности, а при помощи создания аватара. Аватаром можно также считать образ человека, который присутствует в любой социальной сети. При этом аватар не раскрывает настоящую индивидуальную информацию, а зачастую, скорее,

скрывает настоящие данные, например, такие как внешность, рост, возраст, имя и др. Это можно считать общим свойством виртуальной реальности и в целом современной постмодернистской культуры. «Отсутствие вещей в самих себе, то, что их нет, хотя они и кажутся присутствующими, то, что всё исчезает за своей собственной кажимостью и поэтому никогда не бывает идентичным самому себе — вот в чём заключается материальная иллюзия мира» [3, с. 10].

Иными словами, в виртуальном пространстве человек, с одной стороны, прячется за маской анонимности и меняет эти маски по своему желанию, а с другой — принимает образ аватара, который отражает его представление о себе. Зачастую за выбором или созданием аватара скрыто желание самому стать аватаром. Иногда это желание может доходить до того, что в виртуальной реальности создается совершенно новая, «идеальная» личность, сосуществующая с конкретным пользователем. Этот пользователь необязательно будет являться первым создателем этой личности. Однако такая практика может вести к распаду, расщеплению личности, на что обращает внимание постмодернизм и, в частности, Ж. Делёз в работе «Шизоанализ».

В каждой «идеальной копии» можно проследить схожие с изначальной личностью черты. Как бы сильно человек ни хотел заменить свою личность придуманным «идеалом», сделать это полностью он не сможет. Тем более, что предлагаемые ему аватары часто работают автономно от его желаний. Уникальные черты личности воспитываются с детства, и избавиться от них во взрослом возрасте практически невозможно. Возможно лишь временное их приглушение, если удастся в процессе саморефлексии осознать свою уникальную черту. Воспитанные в детстве уникальные черты часто не осознаются их носителем, а привитые аватаром выбираются. Виртуальная реальность делает уникальность видимой, как осознаваемые уникальные черты, которые человек лично выбирает. При этом происходит изменение личности, разделение людей на тех, кто является постоянным участником виртуальной реальности, и на тех, кто пользуется этой реальностью достаточно редко для погружения в нее.

Аватар служит связующим звеном между киберпространством и виртуальным миром. Благодаря развитию виртуальной реальности появились и другие способы «примерить на себя чужие черты». Например, в театре высшим мастерством считается возможность полностью влиться в роль, настолько, что незнакомый с настоящей личностью актера, примет отыгрываемые черты за настоящие. Это позволяет «оживить» героя, известного по книгам или в виртуальном мире.

Человек, который создал аватар, может отстраниться от него, посмотреть со стороны и принять созданный аватар за «идеального» человека. Однако стоит помнить, что идеальным он будет только для автора. Когда человек создает, он часто не видит, что именно он создает, как это действует на других и на него самого. В то время как человек выбирает аватар, он с самого начала видит и предпочитает конкретные черты и качества. Создание аватара близко по логике к созданию самой виртуальной реальности, которая изначально дана как избранные представления.

Ж.-П. Сартр отмечал, что для адекватного понимания себя нам необходим взгляд другого, как зеркало, в котором мы отражаемся [4]. Множество аватаров позволяет получить обратную связь на разные типы поведения. Аватары не ограничены количественно, поэтому для человека возможно создание множества вариантов личности, представленных как различные аватары, и, соответственно, есть возможность получать обратную связь через каждый из них.

Обратимся еще раз к понятию кибернетического пространства. «...Кибернетическое пространство — это некое интерактивное трехмерное пространство, созданное при помощи графических, звуковых и тактильных данных, поступающих в режиме “реального времени”, и создающее “эффект погружения” посредством компьютерной технологии» [5, с. 98]. Благодаря киберпространству человек, погруженный в него, существует не как отдельная личность, а как субъект виртуальной реальности, пользователь уподобляется герою компьютерной игры. Погружение в виртуальную среду может приводить к неразличению ощущения разграничения пространства на реальное и виртуальное, возникает риск виртуализации повседневности, гейм-дизайн проникает в обыденную жизнь.

Заключение (Conclusion)

Аватар — это уникальный объект, созданный в виртуальной реальности и существующий только в ней. Этот объект может быть как полезным для человека, поскольку он помогает осуществить желания и потребности, недоступные в повседневности, так и вредным в том плане, что аватар может останавливать возможность самореализации человека в реальном мире.

Человек, создающий свой идеальный образ при помощи аватара, может не стремиться к возвращению в повседневность, где для создания такого идеального образа нужно приложить большое количество усилий: от изменения

внешних характеристик до изменения характера, привычек и пр., что может быть достаточно сложно для человека, так как возникают ограничения индивидуального и социального плана. В то же время виртуальная реальность не ставит перед человеком никаких ограничений. Происходит подмена реализации личности реализацией аватаров.

Киберпространство выступает более «продвинутым» уровнем виртуальной реальности, человек может полностью погрузиться в него. Проиллюстрировать это можно на основе фильмов «Матрица» и «Аватар». Если в «Матрице» человек погружается в виртуальное пространство не по своей воле и старается выйти из него, то в фильме «Аватар» всё происходит ровно наоборот. Человек сам стремится попасть в виртуальный мир, что дает ему возможность снять ограничения телесности, существующие в повседневности и жестко ограничивающие его существование, в виртуальности эти ограничения снимаются.

Таким образом, до информационной революции перед читателем был только текст, который нужно было прочесть и самостоятельно создать образы, представить, попробовать ощутить. Это становилось возможным благодаря фантазии, направленной на оживление идей, содержащихся в литературе, музыке, живописи. Каждый читатель, слушатель, зритель выстраивал свою систему представлений. С появлением виртуальной реальности человеку больше стало не нужно придумывать что-то самому — виртуальная реальность уже содержит в себе множество готовых образов. Пользователю необходимо лишь выбрать из предложенного спектра вариантов, позабыв о силе собственной фантазии и самостоятельном создании образов. В первом случае отсутствие, пустота вызывает присутствие, а во втором — многообразие порождает оскудение воображения. Это ключевое антропологическое различие между предшествующей реальностью текста культуры и виртуальной реальностью оцифрованного мира.

Библиографический список

1. Жижек С. Чума фантазий / пер. с англ. Е. С. Смирновой. Харьков : Гуманитарный Центр, 2012. 388 с.
2. Сартр Ж.-П. Бытие и Ничто: Опыт феноменологической онтологии / пер. с фр. В. И. Колядко. М. : Республика, 2000. 639 с.
3. Бодрийяр Ж. Совершенное преступление. Заговор искусства : сб. ст. / пер. с фр. А. В. Качалова. М. : РИПОЛ классик, 2019. 347 с.
4. Зиновьева А. А. Проблема Другого в философии Ж.-П. Сартра // Изв. Тул. гос. ун-та. Гуманитарные науки. 2010. № 1. С. 28–37.
5. Кликушина Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки // Эпистемология и философия науки. 2009. Т. XXII, № 4. С. 86–103.