

4. Лебедева С. Ю. Психологічне забезпечення професійної та функціональної надійності фахівців снайперських груп спеціальних підрозділів МВС України : [монографія] / С. Ю. Лебедева, О. В. Тімченко. – Харків : Видавництво ХНАДУ, 2005. – 326 с.
5. Мицкевич В. А. Формирование психологической устойчивости сотрудников ОВД. «Проблемы безопасности личного состава ОВД» / Мицкевич В. А. – Минск, 1992. – 188 с.
6. Логачов М. Г. Психологічна підготовка особового складу спеціальних підрозділів ОВС до дій в екстремальних ситуаціях: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: спец. 19.00.06 «Юридична психологія» / М. Г. Логачов. – Х., 2001. – 16 с.
7. Горелов І. Ю. Психологічна готовність працівників міліції до правомірного застосування сили : [монографія] / І. Ю. Горелов, В. О. Лефтеров. – Донецьк : ДЮІ, 2011. – 198 с.
8. Лефтеров В. О. Психологічні тренінгові технології в органах внутрішніх справ : [монографія] : в 2-х т. / Лефтеров В. О. – Донецьк: ДЮІ, 2008. – Т. I: Методологія психотренінгу та його використання у професійно-психологічному розвитку персоналу, задіяного в екстремальних видах діяльності. – 2008. – 242 с. – Т. II: Психотренінг в ОВС : практичний досвід, організація проведення та перспективи подальшого впровадження. – 2008. – 286 с.
9. Красилов О. В. Особенности применения имитационных игр в профессиональной подготовке курсантов юридических институтов МВД России. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bmsi.ru/doc/c0de4807-bd73-4db2-939a-17336ad61a3d>
10. Горшуков : спецназ МВД будет чаще тренироваться на пейнтбольных полях. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ria.ru/interview/20091231/202473232.html#13725046218754>
11. Пейнтбол. Полное руководство / редакторы составители Д. Литтл, К. Вонг. – Пер. с англ. Т. Дороничевой. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2005. – 256 с.
12. История и современное состояние пейнтбола. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://hyperion.kiev.ua/articles/history-and-current-status-of-paintball.html>
13. Всё о страйкболе / АРИЭС (Клуб Альтернативных Ролевых Игр с Элементами Страйкбола). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://alterstrike.ucoz.ru/publ/1-1-0-5>.

УДК 159.9:34.01

Евдокимова Е.А., д. психол. н., профессор, профессор кафедры социологии и психологии ХНУВС

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ПУТЬ В РЕАЛЬНУЮ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

У статті розкрито сутність поняття «віртуальна реальність». Визначено її характеристики. Описано ступені розвитку та ознаки залежності користувачів «Інтернету» від віртуальної реальності.

Ключові слова: психологічна залежність, віртуальна реальність, зміщення цілей, віртуальний образ, фрагментарність сприйняття, гейм-аддикція, інтернет-аддикція.

В статье раскрыта сущность понятия "виртуальная реальность". Определены ее характеристики. Описаны степени развития и признаки зависимости пользователей «Интернета» от виртуальной реальности.

Ключевые слова: психологическая зависимость, виртуальная реальность, смещение целей, виртуальный образ, фрагментарность восприятия, гейм-аддикция, интернет-аддикция.

Постановка проблемы. Английское слово virtual означает «фактический», «неноминальный», «действительный». Когда же мы по-русски или по-украински говорим «виртуальный мир», «віртуальний світ», то вкладываем в это слово совершенно противоположное значение – «ненастоящий», «искусственно созданный», «нереальный». Термин «виртуальная реальность» был введен Жароном Ланье, специалистом в области компьютерных технологий, в 1984 году для обозначения трехмерных макромоделей, реализующихся с использованием компьютера [1]. Первыми исследователями виртуальной реальности были У. Брикен, М. Крюгер, Дж. Ланье, Дж. Гибсон.

Анализ последних исследований и публикаций. Изучение виртуальности продолжается не только в области технологий, но и в таких областях, как философия, психология, педагогика, искусство, культура. И в контексте этих наук виртуальная реальность – это особое, «промежуточное» психологическое «пространство», основное назначение которого – помощь человеку в достижении его целей, расположенных в обычной жизни.

Виртуальность компьютерной реальности состоит в ее непосредственном воздействии на психику человека, на рецепторы его тела, ориентацию в пространстве и времени, память, самосознание и самоидентификацию, что приводит к феномену измененного состояния сознания. Отличие виртуальной реальности от воображения заключается в ее восприятии человеком как объективной реальности, а не как порождения собственного разума [2; 3].

Виртуальная реальность является противоположностью естественной, внешней реальности, ее воображаемым информационным эквивалентом. Она имитирует те же действия и чувства человека, которые он может испытывать в физической реальности и восполняет недостающие сферы его жизни, создает возможность изменить, улучшить и создать на месте обычной реальности новую, которая дает возможность достигать в ней свои цели. Виртуальная реальность формируется независимо от желаний человека и занимает в его жизни тем больше места, чем больше он взаимодействует с ней. Особенности взаимоотношений с этой реальностью оказываются отражением жизни человека и ее продолжением. Виртуальная реальность идентична актуальной реальности и включает в себя время, пространство, движение, отражение и развитие. Виртуальная реальность существует, пока активна порождающая ее среда [4].

По мнению Н.А. Носова, основными свойствами виртуальной реальности являются: а) непривыкаемость – независимо от количества раз возникновения виртуального образа, каждый раз он переживается как необычное и непривычное событие; б) спонтанность – отсутствие временной границы довиртуально-

го, виртуального и послеиртуального режима. Возникновение виртуальной реальности не контролируется сознанием и не зависит от воли человека; в) фрагментарность – появление у человека, находящегося в виртуальной реальности, ощущения отдельности частей своего тела от себя; г) объективированность – осуществление общения в виртуальной реальности как объекта действия, а не как активного начала; д) изменения статуса телесности – изменение в виртуальной реальности ощущений собственного тела и ощущений внешнего пространства; е) изменение статуса сознания – изменение в виртуальной реальности характера функционирования сознания; ж) изменение статуса личности – переоценка себя и своих возможностей (от появления чувства своего могущества, до чувства своего бессилия) з) изменение статуса воли [4].

Как основные качества виртуальной реальности выделяют глубокую погруженность человека в мир виртуальной реальности и полное ей подчинение. Помимо этого сейчас выделяются специфические качества виртуальной реальности: порожденность – продуцируемость виртуальной реальности активностью внешней по отношению к ней другой реальностью; актуальность – существование виртуальной реальности в период активности порождающей реальности в состоянии «здесь и теперь»; автономность – наличие в виртуальной реальности своего времени, пространства и законов существования; интерактивность – возможность виртуальной реальности взаимодействовать с порождающей и другими реальностями; панорамность – возможность осознания события с точки зрения собственной интерпретации и с многочисленных других точек зрения; полисемантичность – обострение посредством пребывания в виртуальной реальности проблемы личной самоидентификации и в тоже время формирование у личности безразличия к ее объективному бытию.

Изложение основного материала. Замена Интернетом реальной жизни особенно важна для людей, жизнь которых межличностно обеднена в связи с тем, что в сети имеется эксклюзивная возможность поиска нового собеседника, отвечающего любым критериям. В сети существует возможность создания новых образов «Я», оригинальных вариантов самопрезентаций; воплощения представлений, фантазий, невозможных в повседневной жизни. Чаще всего это киберсекс, ролевые игры в чатах, разные варианты представления идентичности и социальных ролей. В Интернете существует возможность анонимных социальных интеракций. Используя Интернет, человек может включаться в разные виртуальные социальные звенья и имеет возможность получения социального статуса. Этот фактор имеет особое значение для тех, кто не смог достичь желаемого положения в обществе в реальной жизни [5].

Еще одна особенность психики, проявляющаяся в Интернете, – это смещение целей. Во время поиска информации первоочередная цель замещается другой, более или менее связанной с предыдущей, что приводит к дополнительной информационной нагрузке, нарушению ощущения времени, отвлечению от окружающей среды. Одновременно возникает азарт – вовлечение в сам процесс поиска информации во вред ее изучению, анализу и синтезу. Акцент смещается с аналитической деятельности на поисковую активность, которая является более архаичной и менее энергоемкой [6].

Виртуальная реальность подстраивается под любого пользователя. Все, чего человеку недостает в жизни, он может создать в виртуальном мире, перенести в него фантазии о своей успешности, власти, силе. Он может изменить свои воспоминания и возместить недостаток родительской любви.

Чем больше проблем у человека с достижением своих целей в обычной реальности, тем привлекательнее для него создание виртуальной. Чем больше сил человек вкладывает в создание и развитие виртуальной реальности, тем чаще и быстрее виртуальная реальность становится пространством, в котором человек компенсирует свои неудачи в жизни. Виртуальная реальность становится пространством компенсации взаимоотношений и радости от действительности.

Перенос своей цели в виртуальную реальность позволяет человеку не заботиться о развитии реальных способностей. Стираются препятствия для достижения целей, человеку не надо создавать в себе новые способности, наращивать силы, все это виртуальная реальность даст ему автоматически, по требованию. Вместо того, чтобы преодолевать при помощи своих способностей ограничения на пути к собственной цели, человек получает возможность идти по пути наименьшего сопротивления в сторону ложных целей. В случае, если человек полностью перемещает свою цель в виртуальную реальность, она становится для него основным пространством существования, человек растворяется в ней и становится зависимым. Исчезают границы между миром людей и миром компьютера. Началом для этого процесса является признание виртуальной реальности основой своей жизни, единственным достойным местом для своей реализации. Параллельно снижается значение обычной реальности. Для человека исчезает граница между жизнью и компьютерным миром. Затем эта граница начинает смещаться и мир компьютера поглощает живую жизнь. «Настоящим» миром становится виртуальная реальность. Человек начинает воспринимать виртуальную реальность как часть своего внутреннего или внешнего мира и становится зависимым.

Таким образом, зависимость от виртуальной реальности – результат смещения цели в виртуальную реальность, ее полного слияния с жизнью и паразитического, пассивного в ней существования. При этом обычная жизнь становится нежелательным, обременительным дополнением к виртуальной. Действительная реальность уменьшается, становясь маленькой частью внутри виртуальной реальности. Виртуальный мир некритически воспринимается как единственная или предпочтительная, комфортная реальность. В обычной жизни человек испытывает заметные ограничения выбора и проблемы, которые «решает» погружением в виртуальную реальность, где нет никаких проблем. Для развития зависимости обычно используются несколько возможностей виртуальной реальности.

Возможность сокрытия любого проявления жизни, что обеспечивается за счёт анонимности. Если человек остаётся неизвестным, он автоматически освобождает себя от ответственности за свои действия. Отсутствие ответственности создаёт иллюзию свободы. Человек может делать что угодно, поскольку о том, что это сделал он, – никто не узнает.

Право на изменение пола используется для «бегства» от реальных отношений с позиции своего пола. У человека образуется устойчивый стереотип выбора «нереальных» переживаний и сокрытия того, что он чувствует на самом деле.

Возможность изменения роли подразумевает отказ от роли, которая соответствует реальности и выбор виртуальной роли. Человек получает возможность создать новую, виртуальную личность. Он сразу получает новую желаемую жизнь, пол, возраст, социальный статус, внешность. Основная особенность конструирования виртуальной личности – возможность управления впечатлением о себе, что позволяет легче выразить себя и испытать новый опыт.

Возможность изменения мира вокруг себя, конструирования другой реальности – замена всей реальности, начиная от окружающего мира, общества, социума. Замена объективной реальности виртуальным миром вызвана потребностью полностью «отстраниться» от жизни и ее проблем, избавиться от душевного дискомфорта.

Ведущими формами деятельности за компьютером, приводящими к зависимости, являются зависимость от игр за компьютером (гейм-аддикция), зависимость от сетевых действий (интернет-аддикция), зависимость от криминальных действий при помощи компьютера (хакинг).

Независимо от того, каковы формы зависимости от виртуальной реальности, существуют общие признаки зависимости: главная жизненная цель человека, которой служат действия за компьютером, расположена в виртуальной реальности; действия за компьютером, направленные на достижение цели, предпочитают аналогичным действиям в жизни; действия за компьютером сопровождаются более выраженными положительными эмоциями в сравнении с действиями вне компьютера; предпочтение реальных отношений, семьи и друзей виртуальным; появление действий за компьютером, не связанных с целями реальной жизни; повторение действий за компьютером чаще, чем было задумано, неспособность контролировать время этих действий; действия за компьютером уступают место другим действиям вне компьютера с ущербом для последних. Происходит рост продолжительности нахождения за компьютером, необходимой для получения удовлетворения. Удовлетворенность снижается, если продолжительность действий за компьютером не возрастает; возникновение негативной реакции при незапланированном завершении действий за компьютером в виде нарастающего чувства тревоги, двигательного возбуждения, неусидчивости, раздражительности, нарушений сна, аппетита, наличия навязчивых размышлений, фантазий и воспоминаний о действиях за компьютером и исчезновение негативной реакции при возобновлении данной деятельности; нарушение способности выполнять действия, не связанные с работой за компьютером. Вне действий с компьютером человек остается мысленно погруженным в виртуальную реальность; безуспешны попытки или мысли ограничить действия за компьютером; лживость относительно времени действий за компьютером с его преуменьшением или полным сокрытием; возникновение проблем со здоровьем, на работе, в семье и в финансах из-за действий, связанных с работой за компьютером. При этом указанные проблемы игнорируются, усугубляются, но действия продолжают.

При формировании любого типа виртуальной зависимости, по мнению А.В. Котлярова, человек проходит 3 стадии:

1. Выбор привлекательного варианта виртуальной реальности. Человек участвует в различных видах взаимодействия с разной тематикой, пробует общаться с различными партнерами в разных ролях. Его задача – установить, какой вариант виртуального общения и какое время общения лучше всего компенсирует недостаток общения в реальной жизни. После выхода из Интернета периодически возникает желание вернуться в сеть, проверить электронную почту, новости. Но виртуальные взаимодействия остаются незначительной, хотя и приятной частью жизни.

2. Перенос цели в виртуальную реальность, ограничение выбора и формирование зависимости. Когда человек определяет самую подходящую для взаимодействия виртуальную реальность, он переносит в нее свою цель. Время сетевого общения резко возрастает. Увеличивается количество партнеров, интенсивность общения, темы для обсуждения в сети все больше удаляются от жизни в реальности. Общение в сети предпочитается обычному общению в реальном мире. Человек заполняет свой внутренний мир виртуальной реальностью, перестает отличать ее от истинной действительности и утрачивает способность взаимодействовать в настоящей жизни.

3. Стадия стабилизации. Взаимодействие в виртуальной реальности исчерпывается. Сетевая деятельность угасает и зависимость становится менее выраженной. Человек возвращается в реальность. Потребность вернуться к виртуальным взаимодействиям сохраняется в «спящей форме». Человек обращается к Интернету в ситуациях стрессового характера. Но при появлении новых заманчивых тем, собеседников в виртуальной реальности, зависимость активизируется [8].

Выводы. Таким образом, виртуальное пространство создает иллюзию удовлетворения практически всех потребностей человека. Это возможность добиться успеха за счет сокрытия своих реальных физических показателей, за счет возможности взять себе любую роль, оставаясь анонимным, а также в любое время ее сменить.

В виртуальном мире предоставляется возможность любого поведения без ответственности за него, без страха получения последствий, отвержения или осуждения. Это достигается за счёт анонимности и недостигаемости. Виртуальная реальность позволяет создать иллюзию защиты от одиночества путем получения эмоциональной поддержки и признания в Интернете. Она компенсирует трудности в реальном общении без их понимания и без шагов для их устранения. Виртуальный мир позволяет уйти от взаимодействий с реальными людьми, не учитывать их особенности, цели. Сетевой мир позволяет легко перенести любые свои убеждения на воображаемого собеседника, «наделить» его любыми способностями, выгодными для своих ложных целей.

Для 6-7 % зависимых пользователей «Интернета» виртуальный мир становится все более реальным, «не номинальным», а «действительным», комфортной средой для размещения ложной цели. В то же время и в той же степени действительность превращается для них во вторичную реальность –

«номинальную», а не «действительную». Виртуальный мир Интернета имеет общие признаки с реальностью, а это способствует «размыванию» и исчезновению граней между ними.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кастельс М. Информационная эпоха / М. Кастельс // Экономика, общество и культура. – М. : Изд-во ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
2. Виртуальная реальность : философские и психологические проблемы. – М. : Центр виртуалистики ИЧ РАН, 1997. – 187 с.
3. Виртуальные реальности в психологии и психопрактике / под ред. Н. А. Носова и О. И. Генисаретского. – М. : Центр виртуалистики ИЧ РАН, 1995. – 181 с.
4. Носов Н. А. Виртуальная психология / Носов Н.А. – М. : Аграф, 2000. – 432 с.
5. Александров В. В. Интеллект и компьютер / Александров В. В. – СПб.: Издательство «Анатолия», 2004. – 285 с.
6. Кастельс М. Галактика Интернет : размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс ; [пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитоновой]. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
7. Керделан К. Дети процессора : как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделан, Г. Грезийон ; [пер. с фр. А. Луцанова]. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 272 с.
8. Котляров А. В. Другие наркотики или Homo Addictus : человек зависимый / Котляров А. В. – М. : Психотерапия, 2006. – 480 с.

УДК 159.9

Євдокімова О.О., д. психол. н., професор кафедри загальної та практичної психології ХНУВС;

Топоркова І.В., старший викладач кафедри соціально-гуманітарних дисциплін, Харківський інститут фінансів УДУФМТ

ПСИХОЛОГІЧНІ СКЛАДОВІ ФІНАНСОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті досліджено психологічні складові економічної та, зокрема, фінансової діяльності. Визначено психологічні чинники, що впливають на успішність фінансової діяльності. Розглянуто особливості і „комплекси” фінансової поведінки.

Ключові слова: фінансова діяльність, фінансова поведінка, психологічні чинники, психологія фінансів, психологія споживача, психологія накопичення

В статье исследованы психологические составляющие экономической и, в частности, финансовой деятельности. Определены факторы, влияющие на успешность финансовой деятельности. Рассмотрены особенности и „комплексы” финансового поведения.

Ключевые слова: финансовая деятельность, финансовое поведение, факторы, психология финансов, психология потребителя, психология накопления.

Постановка проблеми. Найбільш вагомою гарантією державного суверенітету є фінансово-економічна могутність держави. Одними з основних факторів щодо збільшення її національних багатств є проведення розумної фі-