

УДК 233.5

## АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Священник Алексей Николаевич Злобин**  
старший преподаватель кафедры богосло-  
вия, библеистики и церковной истории  
Тамбовской духовной семинарии  
E-mail: zlobin.a.n@yandex.ru

**Для цитирования:** Злобин А. Н., священник. Антропологический аспект виртуальной реальности // Богословский сборник Тамбовской духовной семинарии. 2021. № 3 (16). С. 152–162. DOI: 10.51216/2687-072X\_2021\_3\_152.

### **Аннотация**

Информационное общество дает человеку огромные возможности, но и ставит его перед многими искушениями и угрозами. Во вступительной части статьи автор отмечает актуальность применения и влияния виртуальной реальности в жизни современного человека. Далее проводится анализ понятия «виртуальная реальность», указываются различные факторы, влияющие на степень реалистичности виртуального пространства. Приводятся примеры некоторых современных многофункциональных устройств, которые имеют техническую способность улавливать движения тела. Автор отмечает, что при такой гипертрофии воздействия на человеческие органы и чувства может происходить усиленное раздражение страстей, коренящихся в душе. Такой антропологический аспект способен оказывать пагубное влияние на устроение духовной жизни человека. Также отмечается особенность виртуальной реальности в современном мире, которая заключается в легкодоступности и круглосуточном доступе к играм, медиаконтенту, социальным сетям. Общественный резонанс вызывает проблема привыкания к виртуальной реальности подрастающего поколения. Автор рассматриваются позитивные и негативные стороны использования виртуальной реальности в современной жизни, проведена оценка влияния виртуальной реальности на душу и психику человека, а также его нравственное развитие.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность; сознание; виды виртуальной реальности; игровая аддикция; влияние на изменение психики; искушение; душа; духовная жизнь.

Вопросы влияния виртуальной реальности на различные составляющие жизни человека стали актуальны 25–30 лет назад. Именно в то время массово появляются видеоигры, а также компьютерные игровые многоплановые и развлекательные продукты, позволяющие человеку полностью «окунуться» в «придуманный мир», проводить в этой «потехе» не час, а порой многие сутки, практически без сна и отдыха. Подобное поведение пагубно отражается на духовной жизни человека: увлекаясь многочасовыми играми, пустой перепиской, развлечениями, паря в виртуальных мечтах, можно не заметить, как наступит нерадение человека к своим обязанностям, добродетельной жизни и молитве. О подобном нерадении предостерегали святые отцы и подвижники благочестия. Например, преподобный Ефрем Сирин писал: «От чего бывает нерадение? Пока душа мечтает о земном, различные пожелания мира сего и суетные удовольствия, предстающие душе в помыслах, расслабляют ее силы» [5, с. 435].

Справедливости ради можно отметить, что технологии виртуальной реальности широко применяются в научной, военной и других сферах. В основном они используются для моделирования различных процессов с участием человека, изучения и тренировки его реакций.

Виртуальная реальность (англ. virtual reality, искусственная реальность) – созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, осязание, слух и пр. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций производится в реальном времени [1, с. 12]. Можно сказать, что виртуальная реальность – это технология, позволяющая попасть в мир, созданный с помощью технических и программных средств. Степень реалистичности зависит от различных факторов:

1. Направленность программы – игра, обучение, моделирование и прочее.
2. Применяемое оборудование.
3. Степени восприимчивости отдельного индивида, которые в свою очередь, зависят от его умственного, физического и нравственного развития и состояния, жизненной ситуации, а также черт характера.

Технологии создания виртуальной реальности достаточно разнообразны. Это не только современные игровые устройства. Предшественниками создания эффектов виртуальной реальности можно назвать кино и телевидение. Общеизвестно, что при демонстрации первого немого фильма «Прибытие поезда» люди в зале в страхе пытались бежать, полностью поверив в картинку движущегося состава, хотя по современным меркам это крайне примитивный уровень исполнения. Но даже его хватило, чтобы глубочайшим образом впечатлить зрителей и заставить совершать некие действия. В какой-то мере можно предположить, что данные действия были прогнозируемы. В дальнейшем также достаточно большую популярность завоевали 3D, 5D и 7D-фильмы с различной степенью воздействия на зрителей.

Современные многофункциональные устройства способны уловить движения тела. Огромную популярность завоевали очки, шлемы virtual reality. В шлем встраивается специальная схема виртуальной реальности для улавливания движений головы, ног, рук, глаз [10, с. 47]. При такой гипертрофии воздействия на человеческие чувства может происходить усиление раздражения страстей, коренящихся в душе. Такой антропологический аспект окажет пагубное влияние на устройство духовной жизни и саму душу человека. В этом случае актуальными будут предостережения святителя Феофана Затворника: «Так и страсти: это ведь внутренняя жажда, разжигания, вожделения грехолюбивой души. Удовлетишь их – они замолчат на время, а потом опять, с еще большей силой требуют себе удовлетворения и не дают покоя, пока не удовлетворятся снова. На том свете нечем будет удовлетворять их, потому что все предметы страстей – предметы земные. Сами же страсти останутся в душе и будут требовать себе удовлетворения, а так как удовлетворить их нечем, то жажда будет все сильнее и томительней» [8, с. 462]. Следует отметить особенность виртуальной реальности в современном мире: легкодоступность и круглосуточный доступ к играм, медиаконтенту, социальным сетям. Такая доступность является дополнительным искушением в желании удовлетворения человеком своих страстей, пагубных навыков и привычек.

Разделяют виды систем виртуальной реальности в зависимости от детализации и степени воздействия на человека. Выделяются

«дополненная реальность», когда система виртуальной реальности не искажает привычного видения окружающего мира, но дополняет его некоторыми элементами. Смешанная реальность – происходит привязка искусственно созданных элементов к реальным, и это создает большую степень реалистичности. Виртуальная реальность – абсолютно все элементы смоделированы компьютером, и человек полностью погружается в вымышленный мир<sup>1</sup>.

Таким образом, под понятие «виртуальная реальность» подпадают не только компьютерные игры, но также и социальные сети, множество мобильных приложений для мгновенных сообщений и прочее. Все это – различные виды виртуальной реальности, вторгающейся в современный духовный и физический мир человека и радикально меняющей жизнь общества.

В связи с развитием средств виртуальной реальности общество волнуют две основные проблемы. Во-первых, не станет ли само человечество как форма жизни рабом искусственного интеллекта? И, во-вторых, каковы границы и степень влияния виртуальной реальности на жизнь отдельного человека?

Влияние виртуальной реальности на сознание человека вызывает разные последствия. В одном случае очевидна деградация людей, подверженных моральному привыканию к абстрагированию от реальности, связанной с жизненными трудностями, в частности, физической болью, душевными переживаниями, недостаточностью простого человеческого общения<sup>2</sup>. Потеряв бдительность над своей духовной жизнью, человек, увлекшийся пребыванием в виртуальном пространстве, может не только физическим образом разорвать связь с обществом, но и навредить своей душе. «Мечтательность да не разлучает тебя с обществом, и парение мыслей да не уязвляет душу твою», – наставлял преподобный Ефрем Сирий [4, с. 363].

---

<sup>1</sup> Что такое виртуальная реальность? // VR journal in VR we trust : сайт. URL: <https://vr-j.ru/stati-i-obzory/cto-takoe-virtualnaya-realnost/> (дата обращения: 11.01.2021).

<sup>2</sup> Воропаев М. В. Виртуальная реальность: взаимодействие компьютера и человеческой психики : беседа с доктором педагогических наук, профессором МГПУ Михаилом Владимировичем Воропаевым / вела Татьяна Пештич // Православие.Ru : портал. URL: <https://pravoslavie.ru/47073.html> / (дата обращения: 11.01.2021).

Одним из важнейших проявлений дополненной реальности являются социальные сети. Их появление в корне изменило характер взаимодействия людей, дополнило отношения между ними, но одновременно лишило их многого. Влияние социальных сетей на общение между людьми можно сравнить с появлением радио, телефона и телевидения – настолько сильно это изменило межличностные коммуникации. Социальные сети во многом превзошли все вышеназванные средства. Они позволяют появиться «виртуальному сообществу» – группам людей, для которых данная сеть является важнейшим средством коммуникаций с внешним миром и становится фактически «окном в мир», отдаляя полностью и заменяя нормальное повседневное общение. Это сильнее всего травмирует психику человека, хотя сам он часто не понимает этого и видит лишь исключительно положительные стороны социальных сетей – ускорение коммуникаций, огромный выбор сообществ по интересам.

Проблема состоит в том, что чем более активен человек в виртуальном пространстве, тем менее он общителен и востребован в общении традиционном. Эта особенность проявляется не сразу. Суть перехода в «виртуальную реальность» состоит в том, что в сети нет необходимости налаживать общение, определенным образом себя вести, грамотно общаться. Даже нет необходимости в элементарной вежливости – можно «позволить» себе любую грубость и непотребство в отношении собеседника. Данная проблема вышла на такой уровень, что ею озабочены не только пользователи социальных сетей, их владельцы, но и государственные органы.

Существенная часть пользователей социальных сетей, невольно вовлекаемая в тот стиль общения, который часто там практикуется, становится агрессивной, психически неуравновешенной. В обычной жизни большинство из них являются законопослушными гражданами, вежливыми и сдержанными. Но со многими людьми, активно пользующимися социальными сетями, происходят психологические трансформации. Воспринимая и впитывая в себя тот безнравственный, безапелляционный, агрессивный стиль общения, который часто является нормой для социальных сетей, человек сам становится частью этого сообщества и принимает его нормы, правила, меняясь в худшую сторону. Святитель Игнатий (Брянчанинов) писал: «Беседа и общество ближних очень дейст-

вует на человека. Беседа и знакомство с ученым сообщает много сведений, с поэтом – много возвышенных мыслей и чувствований, с путешественником – много познаний о странах, о нравах и обычаях народных. Очевидно: беседа и знакомство со святыми сообщают святость. С преподобным преподобен будеши, и с мужем неповинным неповинен будеши. И со избранным избран будеши (Пс.17, 26)» [2, с. 142–143].

Можно сказать, что пребывание в виртуальной реальности рассчитано на то, чтобы безвольный, апатичный и иногда бескультурный человек чувствовал там себя комфортно и ни разу за часы пребывания не ощутил бы свою недостаточность или обличение совести. Сами по себе компьютерные технологии не есть что-то изначально злое. Превращает их во зло сам человек. Информационное общество дает человеку огромные возможности, но и ставит его перед многими искушениями и угрозами<sup>3</sup>.

Следует отметить еще одну особенность общения в российских социальных сетях, которая прямо не связана с «виртуальностью», но крайне негативно влияет на нравственное здоровье человека. Это практически тотальная антирелигиозная, антицерковная направленность многих молодежных пабликов. Русская Православная Церковь, христианская религия, просветительские социальные проекты, реализуемые с участием православного духовенства, – все это вызывает злобу, подвергается агрессивной критике, высмеивается, выставляется архаичным и глупым. Итогом этого является подготовка и планомерное подведение молодого человека к мысли, что прогресс и развитие могут присутствовать только там, где нет Бога, где нет Церкви. Взамен же предлагается «полный комплект» вседозволенности: пропагандируются сексуальная распущенность, которая подается как «современная культура», вечное недовольство «всеми и вся», как смысл существования человека. Это наносит непоправимый вред нравственному здоровью молодых людей.

Главное для человека, который вошел в Интернет, – осознать, что в момент подключения его компьютера к сети он сразу становится мишенью для многих корыстных агентов и субъектов влияния. Киберпространство, как и остальные социальные про-

---

<sup>3</sup> Воропаев М. В. Виртуальная реальность.

странства, является ареной действия самых разных политических, экономических, мировоззренческих сил. Манипулятивные риски виртуальности весьма индивидуальны. Они сильно зависят от личностных особенностей человека. То, что для одних типов характера является незначимым, для других может стать исходной точкой разрушения личности<sup>4</sup>.

Следующей важнейшей составляющей виртуализации общественного пространства является игровая аддикция. Аддикция, в широком смысле, – ощущаемая человеком навязчивая потребность в определённой деятельности. Чаще эту проблему рассматривают в связи с развитием детей. Но в настоящее время это коснулось и существенной части взрослого населения нашей страны и мира. «Притчей во языцех» стали «танкисты» – сотни тысяч, а, возможно, и миллионы мужчин и женщин, большую часть личного времени проводящие в популярной онлайн-игре «World of Tanks».

Семейные дела, увлечения, работа, отношения с супругом (супругой), детьми – все это представляется как нечто ненужное и мешающее в прохождении очередного виртуального состязания или «покупки» нового танка. Настоящая жизнь для этих людей – по ту сторону компьютерного экрана, где они сражаются, руководят, живут, дружат и умирают. Эта мнимая жизнь, полная эмоций и красок, начинает многим заменять «основную» – по их мнению, серую и неинтересную. Бегство от реальной жизни в жизнь виртуальную не позволяет решить ни одной проблемы, а лишь усугубляет их. Распадаются семьи, уходят увлечения и мечты, но это не останавливает адептов этой игры [7, с. 152].

Если говорить языком философии, то в человеческой природе заложено глубокое противоречие между его внутренней бесконечностью и его внешней физической ограниченностью, конечностью. В нашей обычной жизни мы привыкли к этому и живем, прячась за повседневной текучкой, примиряющей нас с этим фундаментальным противоречием... А виртуальная реальность позволяет (увы, мнимо) преодолеть эту ограниченность человеческой природы<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Воропаев М. В. Виртуальная реальность.

<sup>5</sup> Там же.

Огромный общественный резонанс вызывает проблема привыкания к виртуальной реальности подрастающего поколения. Социальные сети, мобильные приложения, видеоблоги – все это создает для ребенка некую параллельную жизнь, в которой хочется уйти от проблем, связанных с этим периодом жизни.

Данные, представленные в том же Интернете, говорят о том, что 80 % учащихся 5–7 классов общеобразовательных школ увлекаются компьютерными играми, причем многие предаются им достаточно серьезно: дети в возрасте 10–12 лет имеют «игровой опыт» 4–6 лет. Психологическая зависимость от компьютерных игр, возможно, не так опасна в своем влиянии на человека, как, например, алкоголизм или наркомания. Однако очевидно, что игровая компьютерная аддикция негативно влияет на личность человека<sup>6</sup>. Ребенок становится апатичным, его ничто не интересует, кроме игр, в которых он находит то, чего не ощущает в окружающем мире: свою значимость, свободу в выборе решения, отсутствие диктата старших, возвышенные фантазии. Но одновременно с этим ребенок лишает себя возможности нормальной социализации в обществе. Все больше замыкаясь в виртуальном мире, подросток становится не в состоянии решать проблемы из мира реального, который живет по своим естественным законам.

Многие считают, что виртуальная реальность не принесла ничего нового в наш мир. Читая книгу, смотря фильм, человек отрывается от базовой реальности и уходит (кто глубоко, а кто поверхностно) в особый мир. Так что ничего кардинально нового, такого, что принципиально изменяло бы закономерности человеческой психики, виртуальная реальность не приносит. Несомненно, она специфична, связана с компьютерными интерфейсами, программные среды влияют на ее характеристики, но она была, есть и будет неотъемлемо человеческой. И все нынешние проблемы виртуальной реальности – это старые как мир проблемы человека<sup>7</sup>. Однако с таким утверждением нельзя согласиться в полной мере. По

---

<sup>6</sup> Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // ИНФОУРОК : ведущий образовательный портал России. URL: <https://infourok.ru/ivanov-ms-psihologicheskie-aspekti-negativnogo-vliyaniya-igrovoy-kompyuternoy-zavisimosti-na-lichnost-cheloveka-2710681.html> / (дата обращения: 11.01.2021).

<sup>7</sup> Воропаев М. В. Виртуальная реальность.



степени влияния на психику человека, по степени порабощения сознания, изменения образа жизни вовлечение в виртуальную реальность нельзя сравнить ни с увлечением фильмами, ни с погружением в мир книги.

Можно сказать, что мера влияния виртуальной реальности на душу и психику человека устанавливается не компьютером, не детализацией модели, а лишь исключительно самим человеком. Активный образ жизни, увлеченность, созидательный труд, образование, вера в Бога – это якоря, которые способны удержать человека в реальной жизни и не дать «утонуть» в жизни мнимой, виртуальной, бессмысленной.

### Список литературы

1. *Бабенко, В. С.* Виртуальная реальность : толковый словарь терминов / В. С. Бабенко. – Москва : Мысль, 2012. – 86 с. – ISBN 978-5-244-00315-4. – Текст : непосредственный.

2. *Игнатий (Брянчанинов), свт.* Полное собрание творений и писем. В 8 т. Т. 1 / святитель Игнатий (Брянчанинов) ; общ. ред. О. И. Шафранова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Паломник, 2014. – 656 с. – ISBN 978-5-88060-031-1. – Текст : непосредственный.

3. *Ефрем Сирин, прп.* Симфония по творениям преподобного Ефрема Сирина / [ред.-сост. Т. Н. Терещенко]. – Москва : Дарь, 2008. – 480 с. – ISBN 987-5-485-00215-2. – Текст : непосредственный.

4. *Ефрем Сирин, св.* Творения. [В 8 т.]. Т. 1 / святой Ефрем Сирин. – Москва : Рус. изд. центр им. св. Василия Великого : Русский Паломник, 2014. – 479 с. – ISBN 978-5-4249-0030-3, 978-5-98644-027-9. – Текст : непосредственный.

5. *Носов, Н. А.* Виртуальная психология / Н. А. Носов. – Москва : Аграф, 2000. – 430 с. – ISBN 5-7784-0105-1. – Текст : непосредственный.

6. *Феофан Затворник, свт.* Созерцание и размышление: краткие поучения с приложением жития святителя Феофана и службы ему / святитель Феофан Затворник. – Москва : Правило веры, 2007. – 641 с. – (Духовное наследие святителя Феофана Затворника). – ISBN 978-5-7533-0065-0. – Текст : непосредственный.

7. Шапиро, Д. И. Виртуальная реальность и проблемы нейромаркетинга / Д. И. Шапиро. – Москва : РФК Имидж-Лаб, 2008. – 453 с. – ISBN 978-5-93905-011-1. – Текст : непосредственный.

UDC 233.5

## THE ANTHROPOLOGICAL ASPECT OF VIRTUAL REALITY

**Alexy N. Zlobin, Priest**

Master of Theology, Senior Lecturer  
Department of Biblical Studies,  
Theology and Church History  
Tambov  
Theological Seminary  
E-mail: zlobin.a.n@yandex.ru

**For citation:** Zlobin A.N., Priest The antropological aspect of virtual reality // Theological Collection of Tambov Theological Seminary. Tambov, 2021, no. 3 (16), pp. 152–162 (in Russian) DOI: 10.51216/2687-072X\_2021\_3\_152.

### **Abstract**

The information society gives a person great opportunities, but also puts him in front of many temptations and threats. In the introductory part of the article, the author notes the relevance of the use and influence of virtual reality in the life of a modern person. Next, the concept of «virtual reality» is analyzed, and various factors that affect the degree of realism of the virtual space are indicated. Examples of some modern multifunctional devices that have the technical ability to detect body movements are given. The author notes that with such a hypertrophy of the impact on human organs and feelings, there may be an increased irritation of the passions rooted in the soul. Such an anthropological aspect can have a detrimental effect on the organization of a person's spiritual life. An important feature of virtual reality in the modern world is also noted, which is easy accessibility and round-the-clock access to games, media content, and social media.

**Keywords:** virtual reality, consciousness, types of virtual reality, gambling addiction, influence on the change of the psyche, temptation, soul, spiritual life.

## References

1. Babenko V.S. *Virtual'naya real'nost': tolkovyi slovar' terminov* [Virtual reality: explanatory dictionary of terms]. Moscow, Mysl' Publ., 2012, 86 p. (in Russian)
2. St. Ignatius (Bryanchaninov) *Polnoe sobranie tvorennii i pisem: V 8 t.* [Complete collection of works and letters. In 8 volumes]. Moscow, Palomnik Publ., vol. 1, 2014, 656 p. (in Russian)
3. St. Ephraim the Syrian *Simfoniya po tvorenyam prepodobnogo Efrema Sirina* [Symphony on the works of St. Ephraim the Syrian]. Moscow, Dar" Publ., 2008, 480 p. (in Russian)
4. St. Ephraim the Syrian *Tvoreniya*. [Writings]. Moscow, Russian Publishing Center named after St. Basil the Great, Russian Pilgrim Publ., 2014, 435 p. (in Russian).
5. Nosov N.A. *Virtual'naya psikhologiya* [Virtual psychology]. Moscow, Agraf Publ., 2000, 430 p. (in Russian)
6. Saint Theophan the Recluse *Sozeratsnie i razmyshlenie. Kratkie poucheniya s prilozheniem zhitiya svyatitelya Feofana i sluzhby emu*. [Contemplation and meditation. Brief instructions with the attachment of the life of Saint Theophan and service to him]. Moscow, Pravilo very Publ., 2007, 641 p. (in Russian)
7. Shapiro D.I. *Virtual'naya real'nost' i problemy neirokomp'yutinga* [Virtual reality and problems of neurocomputing]. Moscow, RFK Imidzh-Lab Publ., 2008, 453 p. (in Russian)

УДК 233.3

## УЧЕНИЕ ВИКТОРА ФРАНКЛА О ДУХОВНОСТИ ЧЕЛОВЕКА В СВЕТЕ ПРАВОСЛАВНОЙ АНТРОПОЛОГИИ

**Иеромонах Паисий (Буй Сергей Игоревич)**  
магистр богословия,  
старший преподаватель кафедры  
библейстики, богословия и церковной  
истории Тамбовской духовной семинарии  
E-mail: ppaisios@mail.ru