

На правах рукописи

**ЮРКОВ
АЛЕКСЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ**

**ВИРТУАЛЬНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:
НЕГАТИВНЫЕ И ПОЗИТИВНЫЕ ФОРМЫ
МЕЖСУБЪЕКТНЫХ ВЗАИМОСВЯЗЕЙ**

Специальность: 09.00.11 – Социальная философия

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Москва – 2013

Работа выполнена на кафедре философии, культурологии и политологии Автономной некоммерческой организации высшего профессионального образования «Московский гуманитарный университет»

Научный руководитель	доктор философских наук, профессор Воскобойников Анатолий Эммануилович
Официальные оппоненты	доктор философских наук, профессор Ивахненко Евгений Николаевич, заведующий кафедрой социальной философии ФГБОУ ВПО «Российский государственный гуманитарный университет»
	доктор философских наук, профессор Скородумова Ольга Борисовна, профессор кафедры социальной философии ФГБОУ ВПО «Российский государственный социальный университет»
Ведущая организация	Институт философии Российской академии наук (ИФ РАН)

Защита состоится 31 октября 2013 г. в 14.00 на заседании диссертационного совета Д 521.004.03 при АНО ВПО «Московский гуманитарный университет» по адресу: 111395, Москва, ул. Юности, д. 5, корп. 3, ауд. 511.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке АНО ВПО «Московский гуманитарный университет».

Автореферат разослан ____ сентября 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

Сковиков А. К.

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Когда развитие общества может подойти к роковой черте («бифуркационному разрыву»), то становятся особенно опасными любые социальные деформации, способные повлечь непредвиденные последствия. В силу этого особая ответственность, в частности, ложится на происходящее не только в *реальной* социальной жизни, но и на происходящее в *виртуальном* компьютерном пространстве. Необходимо рассматривать виртуальное компьютерное пространство в качестве своеобразной социальной среды, которая в силу своей специфики влияет не только на поведение её участников в сетевом пространстве, но также оказывает влияние на реальное общество. Информация стала одним из важнейших и ценнейших факторов социальной жизни в целом, что ознаменовало переход к информационному обществу, в котором Интернет играет одну из центральных ролей. Всё возрастающее вращение Интернета в жизнь современного общества (во всех ее проявлениях) заметно трансформирует такие привычные для человека понятия как пространство, время, коммуникация, идентичность и способы самопрезентации. Вследствие развития техники и компьютерных технологий пользователь виртуального сетевого пространства имеет возможность присутствовать – благодаря сети – практически в любом месте и времени. Кроме того, специфика виртуального сетевого пространства позволяет пользователю осуществлять глобальную коммуникацию с другими пользователями, невзирая на физические или государственные границы.

Немаловажным аспектом актуальности данной темы является также бытование при виртуальном взаимодействии анонимности и, как следствие, возможности *выбора идентичности*, которая может ограничиваться только фантазией самого пользователя.

Таким образом, исследование Интернет-пространства как социальной среды является насущной проблемой, которая обуславливается следующими положениями:

- возрастающее вращение Интернета в современное общество раскрывает необходимость в изучении связей и взаимозависимостей в контексте «реальное общество – виртуальное общество», «реальное общество – виртуальный индивид», «реальный индивид – виртуальное общество», «реальный индивид – виртуальный индивид», «виртуальный индивид – виртуальный индивид»;
- влияние Интернета на развитие различных видов негативных форм межсубъектных взаимосвязей: аддикций, подмены идентичности, кибербуллинга и киберпритеснения, включающих в себя такие явления, как троллинг, флейминг, харассмент, диффамация, подражание, киберпреследование, киберугрозы, кибервымогательство и др. К сожалению, пока эти понятия нашли свое

отражение по большей части в исследованиях зарубежных авторов в области социологии, культурологии, философии и других научных дисциплин, а в отечественной научно-философской литературе – в гораздо меньшей мере;

- вариативность негативных форм, которые индивид переносит из социальной реальности в сетевое пространство, могут быть нивелированы воспроизведением *ненасильственных* действий, в котором виртуальное сетевое пространство способно выступать дополнительным инструментом по противодействию насилию.

Несомненно, реальная жизнь очень многообразна и, соответственно, может быть довольно широко тематизирована (процессы экономические, политические, духовно-культурные и т.д.), и, безусловно, виртуальное компьютерное пространство это также отражает. Однако в диссертации выделены общие механизмы межсубъектных взаимосвязей для всех этих тематизаций, на уровне повседневного общения; при этом особое внимание уделено общим нравственно-этическим аспектам.

Степень научной разработанности темы. Осмысление понятия «виртуальность» как некой «доблести» или «необычного качества», прослеживается в трудах философов, поэтов и ученых как античности, так и Средневековья. В период античности виртуальности придается некий отвлеченный смысл, характеризующий проявление природы в человеке. В эпоху Средневековья и раннего Возрождения виртуальность понималась как некая возможность или потенциальность, и в большей степени разрабатывалась Фомой Аквинским, Иоанном Дунсом Скотом, Николаем Кузанским.

В эпоху Нового времени понятие «виртуальное» оказалось практически невостребованным. Так, например, аналогичное ему понятие возможности рассматривалось Г. Лейбницем рационалистически: возможность понималась как случайность. Г. Лейбниц полагал, что существует только единственный мир, тот, в котором мы живем. Множественные же возможные миры реально не существуют, так как не могут удовлетворить критерия предсказуемости и поэтому не могут быть поняты достаточно отчетливо.

Для Гегеля возможность заключена в проблеме начала, так как развитие предполагает три вопроса: что развивается, из чего и для чего. При этом возможность неразрывно связана с таким понятием как действительность, которая есть единство внутреннего и внешнего. Гегель также различает формальную (абстрактную) и реальную действительность.

В отличие от Гегеля, который говорил о существовании только одной реальной возможности, для современной марксистской философии характерно понимание множества реальных возможностей.

В наиболее распространенных в наше время подходах виртуальность – это: любой психологический феномен (Н.А. Носов, М.В. Шугуров, Г.П.

Юрьев); явление, которое определяет взаимоотношения между человеком и окружающим миром (С.А. Борчиков, Е.В. Грязнова, А.В. Россохин, В.П. Руднев). Специфически понимая «виртуальность», также обсуждают проблему реальности виртуальных частиц в квантовой физике в отечественной литературе её, в частности, исследовали И.А. Акчурин, Н.И. Губанов, И.Г. Корсунцев, В.Ф. Петров-Стромский, А.Ю. Севальников.

В свою очередь понимание виртуальности как специфического пространства, генерируемого компьютером, разрабатывалось как отечественными, так и зарубежными исследователями (Дж.Д. Айвори, В.С. Бабенко, Г.С. Барди, Ж. Бодрийяр, Дж. Гамильтон, С. Лем, К.Е. Лефлер, Д. Рутенберг, М. Хейм, Д.И. Шапиро, Г.Р. Шерман). Рассмотрение виртуальной компьютерной реальности как непосредственного проявления Интернет-технологий, нашло отражение в работах Р.К. Виндхема, Д.В. Иванова, М. Маклюэна, Ф. Уэбстера, Ф. Фукуямы, К. Фукса, К. Шермана.

Интернет имеет непосредственное влияние на общество в аспекте его глобализации, трансформации культуры, развития средств и форм коммуникации, а также модернизации образования. В этом плане важны были работы В.И. Аршинова, А.Э. Воскобойникова, А.А. Горелова, Дж.К. Гэлбрейта, Е.Н. Ивахненко, И.М. Ильинского, А.В. Костиной, Вл.А. Лукова, Вал.А. Лукова, В.М. Межуева, О.Б. Скородумовой, Дж.Ю. Стиглица, Е.И. Ярославцевой.

Одновременно с развитием Интернет-технологий проводились исследования, связанные с проблемой мотивации проживания сетевой жизни, а также возможного развития различных девиаций и зависимостей (аддикций). Среди авторов работ, охватывающих такие проблемы, можно выделить следующих: О.Н. Арестова, Р. Бартл, А.Е. Войскунский, Н.Т. Вуд, Е.В. Змановская, Р.В. Келли, В.Р. Лоз, А.Л. Салагаев, К.С. Янг.

С учетом специфики виртуального компьютерного пространства, предоставляемого Интернетом, важным аспектом его функционирования является проблема анонимности и обмана. Будучи характерным принципом Интернета, анонимность рассматривалась в работах следующих авторов: Л. Ардиссоно, А. Каппас, П. Левин, Р. Спинелло, Э.М. Усланер, А. Швабах.

Проявление негативных межсубъектных взаимосвязей стало возможным в сетевом пространстве как раз во многом благодаря анонимности при виртуализации обмана и других отклонений от общепринятых нравственных ценностей. Исследование соответствующих моментов проводилось такими авторами как Т. Бреге, Н.Е. Виллард, Д. Гакенбач, Дж. Донат, Р.М. Ковальски, Ф.О. Смирнов.

Проблема морально-нравственной деятельности индивида и идеи ненасилия в реальном мире разрабатывалась следующими авторами: М. К. Ганди, Н. Гартман, И. Кант, М.К. Кинг, К. Лоренц, Л.Н. Толстой.

Проблемы компьютерной этики, ненасильственных действий, толерантности и солидарности рассматриваются такими авторами как: И.Ю. Алексеева, А.Э. Воскобойников, Т.А. Горелова, П.К. Гречко, А.А. Гусейнов, Б.Г. Златанов, Е.Н. Ивахненко, В.А. Кувакин, Р.О. Мейсон, Дж. Мур, К.Р. Поппер, Р.А. Спинелло, В.А. Титов, Дж. Шарп.

Объект исследования: виртуальная компьютерная реальность как социальный феномен современного общества.

Предмет исследования: проявления негативных и позитивных форм межсубъектных взаимосвязей в виртуальной компьютерной реальности.

Цель диссертационного исследования: выявить влияние негативных и позитивных форм межсубъектных взаимосвязей как на само сетевое пространство, так и на социальную реальность; предложить конкретные способы противодействия негативным действиям пользователей в сетевом пространстве.

Задачи исследования:

1. Проследить определенные тенденции развития Интернета в аспекте основной изучаемой проблемы.
2. Рассмотреть функционирование сетевого пространства как особого способа коммуникационного взаимодействия между людьми, где существуют различные уровни погружения и разные типы самоидентификации.
3. Исследовать особенности поведения индивида в сетевом пространстве; проанализировать виртуальные аддикции; показать их влияние на коммуникацию как в сетевом пространстве, так и в реальном обществе.
4. Выявить положительные и отрицательные характеристики анонимности в сетевом пространстве; исследовать анонимность как одно из условий, облегчающих обман.
5. Осуществить анализ негативных и позитивных форм межсубъектных взаимосвязей в виртуальном компьютерном пространстве и показать их взаимозависимость в сетевом и реальном пространствах.
6. Раскрыть потенциал солидарности в сетевом пространстве.
7. Предложить практические способы распространения ненасильственных действий в сетевом пространстве.

Теоретико-методологическая составляющая исследования базируется на работах современных зарубежных и отечественных философов, культурологов, социологов, посвященных роли и возрастающему влиянию Интернета в жизни современного общества, познавательной оптимизации, повышению нравственного потенциала в виртуально-сетевом пространстве, а также проблемам, которые вызваны относительно новой средой коммуникационного взаимодействия.

Применение *системного подхода* позволило раскрыть связи и взаимозависимости, существующие в виртуальной компьютерной реальности, а также выделить её уровни. В более широкое понятие виртуальной компьютерной реальности (или виртуальной информационной реальности) входит виртуальное компьютерное пространство как среда, существующая независимо от пользователя, процессы в которой скрыты и виртуальны. Компьютер (или аналогичное ему устройство) служит средством, позволяющим принимать и передавать информацию, поэтому та часть виртуального компьютерного пространства, что задействуется пользователем, переходит на следующий уровень организации, становясь сетевым пространством, которое реализуется посредством коммуникации. В свою очередь сетевое пространство может разделяться на две составляющие в зависимости от степени погружения пользователя в такую среду. Глубокое погружение характерно для пользователей игровых сетевых миров, а менее глубокое – для Интернет-пространства. В результате применения системного метода стало возможным как прогнозировать негативные и позитивные формы межсубъектных взаимосвязей в сетевом пространстве, так и анализировать их влияние на реальное общество.

Сложность сетевого пространства заключается также во множестве ячеек, узлов и каналов связи, благодаря которым пользователи осуществляют свою деятельность в сети. В связи с этим возникает необходимость в использовании *коммуникативно-деятельностного подхода*, благодаря которому раскрывается значимость выбора канала связи, выбора типа передачи информации, возможность использования псевдонимов и анонимной деятельности, а не только отдельных узлов сети. Кроме того, коммуникативно-деятельностный подход позволил рассмотреть возникновение различных проблем на этапе приема и передачи информации, установить степень вовлеченности индивида в сетевую среду, предложить различные меры по минимизации негативных последствий.

Благодаря методологическому анализу *единства исторического и логического* стало возможным проанализировать развитие как компьютерных технологий, так и Интернета, который является особой средой при передаче и приеме информации. Исторический метод позволил проследить становление и развитие виртуального компьютерного пространства, где первоначально компьютер, предоставляющий возможность нахождения в виртуальном пространстве, не был связан с Интернетом, который в дальнейшем позволил взаимодействовать множеству людей во всем мире. В свою очередь логический метод раскрывает всю сложность и неоднозначность созданного симбиоза двух систем (компьютера и Интернета), создающих не только неогра-

ниченные позитивные возможности, но и порождающих негативные последствия для пользователей сети.

При постановке и решении избранной диссертационной проблемы, в силу её междисциплинарного статуса использовались положения философии, культурологи, социологии и психологии, сформулированные в трудах отечественных и зарубежных исследователей, посвященных проблемам коммуникации в киберпространстве и функционирования Интернета.

Эмпирической базой исследования является анализ сайтов, делающих упор на социальные взаимодействия пользователей как в России, так и за рубежом; отечественные и зарубежные форумы, блоги, дискуссионные площадки, а также Интернет-площадки пользователей сети, созданные по узконаправленной тематике. Кроме того, использовались данные отечественных и зарубежных научных конференций, Интернет-порталов, а также данные СМИ.

Область диссертационного исследования соответствует пунктам 7.1. «Проблема субъекта и объекта современной социальной философии», 23. «Солидарность и конфликт как проблемы социальной философии» и 24. «Источники и механизмы социокультурного изменения», которые рассматриваются автором в их непосредственных взаимосвязях, относящихся к Паспорту специальности 09.00.11 – Социальная философия.

Научная новизна исследования:

1. Упорядочены базовые понятия и категории, связанные с социальной и виртуально-компьютерной реальностями: *реальное – возможное – виртуальное* и *виртуальная компьютерная реальность – виртуальное компьютерное пространство – сетевое пространство*.
2. Выявлено, что сетевая коммуникация изменила отношение к проблематике виртуальной компьютерной реальности, которую необходимо рассматривать не как виртуальное пребывание, а как своеобразную *сетевую жизнь*.
3. Определено, что существование двух уровней коммуникационного взаимодействия между участниками сетевого пространства (Интернет-пространство и игровые сетевые миры) в неравной степени определяют дальнейшее поведение индивида в реальном обществе.
4. Обнаружено, что чрезмерная зависимость проявляется не от Интернета как такового, а от тех возможностей, которые он предоставляет. Охарактеризован новый тип зависимости, получивший название «зависимость от вседозволенности».
5. Показано важное значение *анонимности* в сетевом пространстве, а также её влияние на поведение индивида. Кроме того, проанализированы основные позитивные и негативные действия в сетевом пространстве, связанные с возможностью использования анонимности.

6. Раскрыт потенциал позитивных субъектных взаимосвязей (терпимость, толерантность, солидарность) в виртуально-сетевом пространстве; показано их значение как для сетевого, так и для реального общества. Сформулирована четвертая стадия силы совести, обозначенная как стадия «без поступка».

7. Даны практические рекомендации по минимизации влияния негативных действий пользователей (протесты, убеждения, символические акты, общественные собрания и др.), раскрыт потенциал превентивных мер при условии их осуществления. Раскрывается необходимость в доказательной практике ненасильственных действий и преподавании групповой солидарности в реальной жизни, которые необходимо осуществлять с раннего детства.

Научная новизна нашла отражение в следующих положениях, выносимых на защиту:

1. В диссертационном исследовании бытие понимается как все существующее, которое, однако, может быть потенциальным. Действительное – то, что осуществилось, а реальное – то, что было воспринято. Иными словами бытие – первично, действительное – вторично, реальное – третично. При этом виртуальное компьютерное пространство входит в понятие бытие, так как оно также существует, но при этом скрыто от человека. Далее, при взаимодействии, виртуальное компьютерное пространство переходит в состояние компьютерного пространства или сетевого пространства, так как более оно не скрыто (виртуальность проявляется в виде информации), т.е. также становится действительным. После восприятия индивидом информации, посредством технических средств, действительность переходит в разряд реального. Проведенный в диссертации исторический анализ виртуальности, как некой «возможности», позволяет выявить прочную связь с современным пониманием виртуальной компьютерной реальности. Важным для развития авторской концепции было то, что одно из фундаментальных свойств Интернета – отсутствие централизации, а также возможность влияния на индивида вследствие погруженности последнего в такую среду. «Возможность» также характеризуется отсутствием иерархии подключенных к сети компьютеров, где информации соответствует правило открытого доступа. Принцип «возможности» также проявляется на уровне использования как негативных действий пользователя, так и позитивных. Позитивные формы межсубъектных взаимосвязей, вместе с применением ненасильственных методов, направлены на разрешение проблемы организации плодотворного сотрудничества среди пользователей сети. Кроме того, возможность осуществления в сети позитивных или негативных действий непосредственно влияет и на реальное состояние индивида, т.к. подобные действия переходят в разряд социальной реальности.

2. Важной особенностью современного состояния сетевого пространства является симбиоз виртуальной компьютерной реальности и Интернета, так как изначально они развивались параллельно и не были связаны между собой. «Фантоматические» миры (по терминологии С. Лема) – это отношение человека с некой фантастической «сверхмашиной», где пользователь сети может общаться только с машиной, а не с другим пользователем. Подобный мир настолько реален для пользователя, что для него возникает проблема невозможности проверки истинности такого мира. Однако в исследовании наиболее важным было рассмотреть иную виртуальную компьютерную реальность, где происходит взаимодействие пользователей между собой во всем их многообразии. Сетевая «жизнь», возникающая в этом случае, словно копирует реальную жизнь (практически во всей её полноте), однако с некоторыми специфическими особенностями.

3. Немаловажным аспектом в понимании притягательности сетевого пространства является изучение соответствующих мотивирующих факторов. Для Интернета – это такие, как познавательный, коммуникационный и социальный, а для игровых сетевых миров – это наличие фактора достижений, социального фактора, а также фактора погружения в такую среду. Фактор погружения проявляется как на поверхностном уровне (Интернет-пространство, а именно блоги, чаты, форумы, дискуссионные площадки и т.д.), так и на глубинном (игровые сетевые миры или MMORPG). Проявление данного фактора сопровождается различной степенью рефлексии на внешние раздражители. Так, сравнительно поверхностное погружение – это состояние пользователя в Интернет-пространстве, при котором он взаимодействует с пользователями через призму существующей реальности. Т.е. взаимодействие строится на рефлексии пользователей относительно имеющихся у них или их окружения проблем. Более глубокое погружение, в свою очередь, проявляется в более тесном взаимодействии аватара и пользователя, что определяется своеобразной спецификой построения игровых сетевых миров.

4. Одна из особенностей Интернет-пространства и игровых сетевых миров – возможность осуществления анонимных действий. Стремление к анонимности возникает у пользователя вследствие страха, стеснения, «нездорового» любопытства или желания совершать агрессивные и деструктивные поступки, что в дальнейшем может привести к «зависимости от вседозволенности». Возникновение такого специфического явления объясняется сложностью сетевого пространства, его особенной архитектурой при получении и отправке информации, а также понятием анонимности, обретшим новый смысл и новые возможности в Интернете. Вследствие целостного погружения в виртуальную жизнь и обостренного её переживания, сетевое пространство расценивается как мир, во многом неотличимый от реального. В связи с этим, воз-

возможность осуществления анонимных действий ведет также к своеобразному «растормаживанию» в поведении, т.е. в действиях, не типичных для индивида в реальности.

5. Расценивая анонимность как вседозволенность, пользователь может осуществлять разнообразные негативные действия, которые могут деструктивно влиять как на психическое, так и на физическое здоровье того, на кого они нацелены. Но порой это может негативно повлиять и на самого актора. Кроме того, возможен риск развития или усугубления девиантного поведения самого пользователя, а также аддикций, многочисленность которых характеризуется своеобразной архитектурой устройства сети. В свою очередь позитивные последствия анонимности выражаются в самораскрытии личности перед другими пользователями, возможности без страха из-за разоблачения открыто говорить о любых жизненных ситуациях, а также на некоторое время отстраниться от существующих в реальности проблем.

6. Разнообразие в осуществлении негативных форм межсубъектных взаимосвязей и развитие нездорового пристрастия к предоставляемым возможностям сети вызывает необходимость изучать компьютерную этику, а также мораль и нравственность, потенциальность их реализации в виртуально-сетевом пространстве. Терпимость, проявляемая в сетевом пространстве, – это показатель гуманистической ориентации человека. Однако дальнейшее развитие терпимости в сетевом пространстве сдерживается несколькими факторами, такими как обозначенная выше анонимность, и, как следствие, поведенческое «растормаживание», а также наличием «сдвига в сторону риска», ассоциациональной и информационной фрагментации. Наряду с тремя стадиями силы совести Канта (до поступка, в поступке и после поступка), для сетевого пространства сформулирована четвертая стадия силы совести, обозначенная как стадия «без поступка», которая «слабее» всех трех стадий ввиду нахождения индивида в киберпространстве, а не в реальности. Совесть может слабо проявляться до поступка, во время поступка и после поступка в силу отсутствия видимых результатов поступка в реальной жизни. Для того чтобы поступать нравственно в сетевом пространстве, в человеке должна присутствовать «бодрствующая» совесть, воспринявшая новые условия своего бытования.

7. Аргументированно доказано, что терпимость не должна проявляться по отношению к тем, кто использует насилие в качестве достижений своих целей. Для сдерживания насилия должны быть использованы ненасильственные методы, которые предпочтительнее ответного насилия тем, что при их использовании отсутствует угроза причинения вреда. Отмечается, что переход к ненасилию и терпимости не является конечной целью, это «всего лишь» начало пути, или цепочки, в которую последовательно входят толе-

рантность и последующая высшая цель – солидарность. Виртуальное компьютерное пространство, рассматриваемое как пространство «возможностей», служит своеобразной площадкой для практического применения таких ненасильственных действий.

Научно-практическая значимость исследования заключается в возможности использовать предоставленные теоретические выводы и практические рекомендации:

- для дальнейшего анализа распространения Интернета, направленного на социальное взаимодействие между её участниками;
- для повышения качества использования виртуально-сетевое пространство посредством Интернета;
- для снижения возможных негативных последствий при неблагоприятном опыте использования Интернета;
- при подготовке лекционных курсов по теме вариативности негативных форм взаимосвязей пользователей сети, а также ненасильственных методов для их преодоления;
- при дальнейшем проведении исследований в области философских, социологических и культурологических наук по проблематике негативных и позитивных действий человека в виртуально-сетевом пространстве, способах их преодоления, а также потенциала солидарности в сети.

Апробация и внедрение результатов диссертационного исследования.

Основные положения работы обсуждались на международных конференциях, конгрессах, «круглых столах»:

- VI Российский философский конгресс. «Философия в современном мире: диалог мировоззрений». Нижний Новгород. 27-30 июня 2012 г.
- IV Международная научно-практическая конференция. «Актуальные вопросы в научной работе и образовательной деятельности». Тамбов. 31 января 2013 г.
- V Международная научно-практическая конференция. «Тенденции изменения категорий философии и культурологии в процессе ценностной трансформации общества». Краснодар. 28 ноября 2012 г.
- VII Международная научная конференция «Высшее образование для XXI века». Москва. 18-20 ноября 2011 г.
- IX Международная научная конференция «Высшее образование для XXI века». Москва. 15-17 ноября 2012 г.
- XIV Ежегодная международная конференция «EVA-2012 Москва». «Развитие и сохранение электронного культурного и научного наследия». Москва. 26-28 ноября 2012 г.

Основные результаты получили внедрение в учебном процессе в АНО «Институт деловой карьеры» (г. Москва), при чтении курсов профес-

сорско-преподавательским коллективом «Философия» и «Исследования социологических и политических процессов», а также в Научно-исследовательском институте общественных и политических наук (г.Чебоксары) при выработке рекомендаций III Международной научно-практической конференции «Молодежная политика: мировой исторический опыт и современные проблемы».

Итоги исследования опубликованы в 13 работах общим объемом 3,4 п.л., в том числе 3 – в рецензируемых научных журналах, определенных Высшей аттестационной комиссией Министерства образования и науки Российской Федерации.

Диссертация обсуждена на заседании кафедры философии, культурологии и политологии Московского гуманитарного университета, получила положительную оценку и рекомендована к защите.

Структура работы. Диссертационное исследование состоит из Введения, трех глав, включающих 9 параграфов, заключения, списка использованной литературы, приложения.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обоснована актуальность исследуемой темы, охарактеризована степень ее разработанности, сформулированы цель, задачи, объект и предмет исследования, обоснована теоретико-методологическая база исследования, обозначена научная новизна и выдвинуты основные положения, выносимые на защиту, показана теоретическая и практическая значимость результатов, полученных в диссертационном исследовании.

Глава I **«Философско-онтологические аспекты виртуальной реальности»** посвящена анализу понятий виртуальности и виртуальной компьютерной реальности, а также принципов ризомы, которые соотносятся с современным состоянием Интернета.

В параграфе 1.1. **«Понятие «виртуальности» и многообразие его значений»** рассматривается понятие виртуальности в ее историческом развитии, а также выделяются три основных этапа:

1. Становление и развитие понятия «виртуальность» до появления компьютеров, и, следовательно, некомпьютерное моделирование виртуальной реальности. Данный этап характеризуется пониманием виртуальности как «возможности» и «потенциальности», которые при определенных условиях могут перейти в разряд реального. К этому этапу также относится понимание виртуальности как симулякра существующей действительности, который при определенных условиях становится самодостаточным.

2. «Виртуалистика». В отечественной науке на первоначальном этапе проблема виртуальности разрабатывалась через философско-научную разработку

ку понятия «образное отражение». По Н.А. Носову, специфичность виртуальной реальности независима от ее природы (физической, психологической, технической и проч.). Реальность и виртуальность им рассматривается в их полионтичном отношении друг к другу, т.е. признании их как равно истинных и равно реальных. Такой подход был назван Носовым и его школой «виртуалистика», а благодаря дальнейшим исследованиям был сформирован виртуальный вид практики – «аретей».

3. Понятие виртуальности как технологического продукта, осуществляемого благодаря использованию компьютерных средств. Данное определение довольно точно отражает современное понимание широко распространенного вида виртуальной реальности, который неразрывно связан с компьютерной техникой и технологией. Появление виртуальных отношений между пользователями сопровождается различными «виртуальными» понятиями, такими как: «виртуальная жизнь», «виртуальные деньги», «виртуальный магазин», «виртуальное обучение», «виртуальный мир», «виртуальное сообщество», «виртуальная любовь» и т.д. В настоящее время понятие «виртуальный» может быть применено практически к любому аспекту жизни, что не только выводит его за рамки технической составляющей данного вопроса, но обозначает его в качестве философской проблемы, требующей осмысления.

В параграфе также рассматривается такое понятие как информация, которое выражает важнейшую характеристику бытия, связанную с надматериальной, идеальной формой реальности. Информация знаково структурирует реальность, процессы и взаимодействия между объектами на надматериальном уровне. Научно-технический прогресс и информатизация общества не только усилили потоки информации, но и видоизменили её отправление, получение и обработку.

В современном мире информация играет одну из ведущих ролей в жизни общества. В этой связи более точным определением виртуальной реальности, которая представлена компьютерными технологиями, будет служить понятие «виртуальная компьютерная реальность» или «виртуальная информационная реальность». Более узкое понятие – виртуальное компьютерное пространство – обозначает сеть информационно связанных узлов, которые не задействуются пользователями (до определенного момента) для обмена информацией. Однако при взаимодействии пользователей между собой и обмене информацией такое виртуальное пространство становится сетевым пространством (или киберпространством). Субъектом виртуального компьютерного пространства выступает пользователь или социальная группа, которые обладают волей, сознанием и свободой. Благодаря тому, что субъект имеет возможность совершать предметно-практическую деятельность, обладает сознанием,

то в таком случае виртуальное компьютерное пространство выступает в качестве объекта этого познания.

В параграфе также анализируется «фантоматический» мир, или мир одиночества, описанный С. Лемом, где основная проблема колеблется в рамках взаимодействия «человек-машина» посредством машины. Проводится аналогия с современным состоянием виртуального компьютерного пространства, где посредством Интернета осуществляется коммуникация между пользователями. Отмечается, что в отличие от обусловленностей «фантоматического» мира, индивид имеет возможность реализовать свои намерения «удаленно», что в определенных случаях приводит как позитивным, так и негативным последствиям в реальном мире. Такая особенность современного киберпространства создает совершенно новые отношения между её участниками, а также вполне разумную тревогу относительно возможных негативных действий с их стороны. Анализируется подход, направленный на взаимодействие не с «искусственными» (виртуальными) людьми сетевого пространства, а на взаимодействие человека с реальными людьми в сети, представленными в ней в виде аватаров.

В параграфе 1.2. **«Виртуальность как виртуальная компьютерная реальность»** рассматривается становление виртуальной компьютерной реальности, а также основополагающее значение Интернета, который позволил реализовать ранее задуманные идеи сети как мира, в котором возможно не только одновременное присутствие сразу нескольких пользователей, но и их коммуникация. В качестве помощника, для ориентирования во все возрастающем количестве информации, выступает Интернет. При этом виртуальное компьютерное пространство проявляет в информации двойственную природу: статичность и динамику. Благодаря сети, статичность проявляется в практически неограниченном времени хранения информации, а также возможностью тиражирования в неограниченном количестве копий. В свою очередь динамика информации проявляется в возможности технических средств преобразовывать ее в различные коды для упрощения передачи и в тоже время передавать без потери первоначального смысла на выходе.

В параграфе Интернет рассматривается как «сеть сети», обладающая несколькими исключительными признаками: отсутствием централизации, отсутствием иерархии подключенных к этой сети компьютеров, а также представляет собой открытую систему, способную изменять свою структуру. Описывается пять этапов развития компьютера, а также становление и развитие Интернета.

Виртуальная компьютерная реальность, реализуемая с помощью Интернета, рассматривается также на основе понятия «ризома», а также принци-

пов, которые были выделены французскими постструктуралистами Ж. Делезом и Ф. Гваттари:

- Принцип «связи и гетерогенности» относительно Интернета характеризуется отсутствием центрального «корня», иными словами, гибель одного звена не приводит к гибели всей системы. Кроме того, звено сети не замыкается на самом себе, является общедоступным для любого другого узла. Также как и у ризомы, у Интернета отсутствует фиксированная отправная точка «роста», т.е. информация попадает в сеть не через определенный выходной входной узел, а через любой доступный.
- Принцип «множественности» раскрывается в практически неограниченных возможностях для пользователя сети в выборе каналов связи. Также как и в ризоме, в сетевом пространстве главная роль отводится не узлам сети, а каналам связи, обеспечивающим доступ к необходимым узлам. Без таких линий перекрестное взаимодействие пользователей в сети было бы невозможным, а сетевое пространство в таком случае являлось бы только массивом информации, а не виртуальной компьютерной реальностью.
- Принцип «незначущего разрыва» характеризуется независимостью всей структуры Интернета от какого-либо узла. Данный принцип позволяет сети работать без ущерба, т.е. доступ к необходимой информации реализуется альтернативными каналами связи, в случае выхода из строя какого-либо узла. Данный принцип является основополагающим принципом Интернета, так как сеть изначально разрабатывалась под такое условие – доступ к информации через любой канал связи.
- Принцип «картографии и декалькомании (метахромотипии)». Показано, что каждый пользователь сам определяет свой путь для поиска необходимой информации, а значит такой путь, по-своему, уникален. Сеть открыта для новых маршрутов, а значит она «живая» и готова подстраиваться под возможные изменения. В сравнении с картой калька – это только образ карты, которая не может изменяться. В этом смысле сетевое пространство выражает всю полноту свойств принципа «картографии и декалькомании», где в руках у каждого общая, но одновременно с этим и личная карта. Маршруты в сети Интернет заранее не построены и определяются лично пользователем.

В параграфе также рассматриваются такие три вида деятельности пользователя, как познавательная, коммуникационная и сотрудничество, а также синхронные и асинхронные типы взаимодействия в сети. К таким социальным типам взаимодействия относятся: взаимодействие «один на один», взаимодействие «один ко многим» и взаимодействие «многие ко многим». Вариативность видов деятельности и типов взаимодействия в свою очередь создают множественность связей пользователей друг с другом, что позволяет

считать сетевое пространство некой моделью мира, отражающей современное реальное общество.

В главе II «**Виртуальная компьютерная реальность как социокультурный феномен современности**» раскрываются основные мотивирующие факторы на проживание жизни в виртуальной компьютерной реальности, анализируются причины и следствия использования анонимности в сетевом пространстве, раскрываются негативные формы межсубъектных взаимосвязей человека, принимающие многообразие форм в сетевом пространстве, которые в иных случаях приводят к Интернет-зависимости.

В параграфе 2.1. «**Поведение пользователя в сетевом пространстве и его мотивация**» охарактеризовано такое социальное поведение в виртуальной компьютерной реальности, которое отличается меньшей сдержанностью и закомплексованностью, чем в реальной жизни. Вызвано это тем, что реальный человек, действуя через своего виртуального персонажа, проживает виртуальную жизнь «под маской». Рассматриваемая сетевая жизнь представляет особый интерес для исследования (в отличие от видео- и компьютерных игр, которые не требуют подключения к Интернету) в связи с тем, что там заранее не определена схема действий, поступки сетевого пользователя заранее не запрограммированы, а, значит, и не линейны. Раскрывается взаимозависимость реальности и виртуального компьютерного пространства. Такая взаимозависимость охарактеризована в следующих принципах:

1. *Отражение*, т.е. частичный, либо полный перенос характера и модели поведения индивида из реальности в сетевое пространство.
2. *Влияние*, т.е. изменение поведения в сетевом пространстве вследствие анонимности. Причем изменения могут происходить как в позитивном, так и в негативном направлениях.
3. *Зависимость*, т.е. проявление «виртуализированного» поведения в реальности.

В параграфе также анализируются мотивирующие факторы игровых сетевых миров на основе четырех типов игроков, предложенных Р. Бартлом: «карьеристы» (achievers), «исследователи» (explorers), «социофилы» (socialisers) и «убийцы» (killers). Выявлены следующие факторы мотивации с несколькими компонентами:

1. *Фактор достижений*, включающий в себя элемент продвижения в игре, элемент игровой технологии и элемент соперничества.
2. *Социальный фактор*, включающий в себя социализацию, возможность нахождения друзей и участием в командной работе.
3. *Фактор погружения*, включающий в себя возможность удовлетворять страсть к новым открытиям, использовать различные роли, а также уходить от существующей реальности (эскапизм).

Рассмотрены следующие виды мотиваций, характерные для Интернет-пространства: деловая, познавательная, сотрудничество, рекреационная, коммуникативная, а также мотивация самореализации, аффилиации и самоутверждения.

Вследствие развития технологий и способов самопрезентации в виртуальной компьютерной реальности, виртуальная жизнь все более и более наминает реальность, а для некоторых акторов и вовсе заменяет её. Отсюда и высокая зависимость от чужого мнения в киберпространстве и желание проводить в нем все свободное время. В параграфе в то же время отмечается, что раз само переживание «виртуальной жизни» для каждого носит индивидуализированный характер, то и реакция на раздражители также отличается в каждом конкретном случае. Если пользователь «проживает» свою жизнь в сетевом пространстве, то его реакция на раздражители довольно высока, как если бы он находился в реальном обществе. Но в случае, если пользователь приходит в сетевое пространство лишь для того, чтобы обругать или унижить другого пользователя, то реакция виртуального общества не производит на него сколько-нибудь значимого эффекта. Отсутствие адекватной реакции такого пользователя (также как и адекватного поведения) обусловлено тем, что киберпространство предоставило ему уникальную возможность действовать анонимно.

В параграфе 2.2. «**Векторы анонимности в сетевом пространстве**» раскрываются основные причины использования анонимности в сетевом пространстве, среди которых: страх, стеснение, любопытство и агрессия.

Отмечается несостоятельность такого понятия как полная анонимность, т.к. информация, оставляемая в сети, содержит цифровые маркеры, помогающие обнаружить пользователя в реальном мире. Отмечается, что меняется лишь либо процент успеха в поиске данных, либо уровень сложности при таком поиске. Можно говорить о высокой или низкой степени анонимности, которая препятствует получению интересующей информации, но и в этом случае, вопрос состоит лишь в том, насколько сильно необходима информация об интересующем человеке и какие попытки предпринимает сам пользователь для затруднения своей идентификации.

Из-за своей многогранности, анонимность может быть использована как во благо, так и во зло, причем характер использования направлен на четыре составляющих социального взаимодействия:

- благо, направленное на саму личность (преодоление собственных страхов, самораскрытие);
- благо, направленное на общество (раскрытие правдивой информации, которая будет полезна для общества);

- зло, направленное на саму личность («потакание» деструктивному поведению, деградация);
- зло, направленное на общество (психологическое давление на собеседника, угрозы).

Вследствие нахождения большого количества людей в сети, существует высокая вероятность того, что в киберпространстве пользователь сможет найти достаточное количество единомышленников. Однако информация в киберпространстве не подкреплена надежными сигналами, благодаря которым обеспечивается крепкая связь между ее участниками, это означает, что доверие к собеседнику не должно возникать только на основе видимого текста. Анонимность жизненно важна для киберпространства, но также необходим и отлаженный инструментарий правового регулирования (в случае её неправомерного использования). При этом также отмечается, что отсутствие неподобающих действий вследствие восприятия анонимности не как вседозволенности, а как определенной степени ответственности за свои поступки, а также понимание того, что за несколькими строчками информации в профиле скрыт живой человек, более ценно, чем такое отсутствие, но уже вследствие четко организованной системы защиты и наказания.

В параграфе 2.3. **«Специфика негативных действий человека в сетевом пространстве»** показана возможность проведения многократных «экспериментов» с идентичностью в сетевом пространстве. В реальной жизни результат переоценки внутреннего «Я» накладывает на индивида определенные обязательства, вследствие чего он действует, соображаясь с обозначенным вектором. Возможность же использования различных масок в сетевом пространстве ведет к дезориентации личности, рушит алгоритм самоопределения, что ставит под угрозу не только адекватное понимание своего состояния, но также может способствовать эскалации агрессии не только в виртуальном, но и в реальном обществе.

При этом проявляемая агрессия непосредственно связана с обманом. В сетевом пространстве обман принимает формы утверждающих (дополнительных, приписываемых, добавляемых) внушений и отрицающих (преуменьшающих, замалчивающих) внушений. Введение обмана в сетевую жизнь общества подрывает доверие её членов друг к другу, что, несомненно, сказывается и в дальнейшем на доверии к окружающим в реальном обществе. Доверие между участниками может укрепляться на основе позитивного опыта, но также как и в реальном обществе, опыт общения может иметь и негативную окраску. Это связано со сложностью определения социальных правил внутри группы, т.к. сетевое пространство – это не общая площадка, где существуют четкие правила для всех участников, а площадка, которая разделена по самым различным направлениям: хобби, гендерная идентичность,

возраст, социальный статус и т.д. В связи с этим, могут достаточно сильно варьироваться не только границы нормального поведения, но также и социализационная норма.

В параграфе также описываются негативные действия пользователей, которые характеризуются уходом от нормы, т.е. являющиеся девиантным поведением, которые различаются «эффективностью» своего воздействия. К таким действиям относятся: флейминг (от англ. flaming – пылающий), харассмент (от англ. harassment – оскорбление), диффамация (от англ. denigration – клевета), исключение (от англ. exclusion – исключение, изгнание и ostracism – остракизм, изгнание, гонение), «счастливый удар» (от англ. happy slapping – счастливый удар или hopping – подпрыгивание), киберпреследование (от англ. cyberstalking – киберпреследование) и киберугрозы (от англ. cyberthreats – киберугрозы). Предложены меры по минимизации негативного эффекта, а также озвучены превентивные меры. Кроме того, выделен особый вид киберпретеснения, получивший в сетевом пространстве название «троллинг» (от англ. trolling, troll — блеснение, ловля рыбы на блесну). Выделены две группы троллинга, а также описаны его уровни, которые разделены на троллинг «развлекательный» и «тактический». Выявлены мотивы тролля, а также охарактеризованы методы по противодействию этому феномену. Выделение троллинга из общей массы негативных действий сетевых пользователей продиктовано тем, что такое явление, в отдельных случаях, можно охарактеризовать как девиантное поведение. Использование троллем манипуляции для достижения своих целей, обозначает этот вид негативного действия как очень серьезную проблему, которая требует особого внимания.

Также проведено практическое исследование *Агрессивность в сетевом пространстве* с общим объемом выборки 328 человек. Оно подтвердило, что развитие терпимого отношения к собеседнику *только* посредством сетевого пространства малоэффективно, и что негативные действия зачастую выходят из рамок компьютерного виртуального пространства и переходят в разряд реального.

В параграфе 2.4. «**Интернет-зависимость**» показано, что возможность выбора новой или множества различных ролей в виртуальной компьютерной реальности способствует развитию нездоровой тяги к возможностям Интернета, которая в дальнейшем может перерасти в Интернет-зависимость. При этом отмечается, что у пользователя не появляется зависимости к Интернету самому по себе, а только усугубляются уже имеющиеся зависимости посредством Интернета. Охарактеризован новый тип зависимости – зависимость от вседозволенности. Данный тип зависимости также охарактеризован как зависимость, которая стоит на более высоком уровне вследствие побуждающего мотива к зарождению или развитию уже имеющихся аддикций.

В главе III **«Негативные формы взаимосвязей и способы противодействия им в виртуальной компьютерной реальности (социально-философские аспекты)»** рассмотрена проблема компьютерной этики, морали и нравственности в виртуальном компьютерном пространстве, выявлен потенциал терпимости и солидарности, а также даны рекомендации по применению ненасильственных и гуманистически ориентированных методов в сетевом пространстве.

В параграфе 3.1. **«Возрастающая значимость морально-нравственных ценностей для развития сетевого сообщества; возможность преодоления негативных межсубъектных взаимосвязей»** проанализировано, прежде всего, такое социальное поведение пользователя сетевого пространства, которое не сдерживается внешними ограничениями. Показано, что в виртуальном компьютерном пространстве нет внешних ориентиров, которые бы направляли человека в процессе его коммуникации с остальными пользователями, а значит необходимо следовать такому ориентиру, который бы не зависел от того, где находится индивид – в реальном обществе или сетевом пространстве. Таким ориентиром для нравственно-осознанных поступков может служить совесть человека, зачатки которой присутствуют в нем с рождения и подпитываются в течение всей жизни. Но наличие «спящей» совести может породить и нечестность (как правило, сдерживаемую обществом). Отсутствие совестливости в сетевом пространстве порождает нечестность, которая уже не сможет быть сдержана ничем. Реальное общество не имеет влияния на сетевое пространство, так как псевдонимы, используемые в киберпространстве, затрудняют, либо полностью исключают возможность идентификации личности.

Нечестность в сетевом пространстве, порождаемая анонимностью и «спящей» совестью, в свою очередь порождает агрессивность. Так как совесть, по Канту, имеет три стадии своей силы – до поступка, в поступке и после поступка – то с появлением виртуального компьютерного пространства появляется ещё и четвертая стадия – «силы» совести, стадия «без видимого поступка». В отдельных ситуациях отправитель и получатель анонимны, ни тот, ни другой не знают ничего о своем собеседнике, а специфика киберпространства подразумевает довольствование минимумом предоставляемой информации. В результате, совесть слаба до поступка, во время поступка и после поступка в силу отсутствия явной видимости его результатов на площадке реальности.

В параграфе 3.2. **«Потенциал солидарности в сетевом пространстве»** возможность достижения солидарности рассматривается на основе принципа «сдвига в сторону риска». Нередко социальная группа пользователей может «вовлечь» другого пользователя в конфликтную ситуацию, «подтолкнуть»

его к совершению асоциальных и крайне деструктивных поступков (с точки зрения реальной социальной жизни). Также рассматривается такое понятие как «ассоциациональная» фрагментация, при которой пользователь может замкнуться в своих предположениях и общаться в сетевом пространстве только с той группой людей (группа может быть очень многочисленной в связи с отсутствием физических границ), которая разделяет его взгляды, тем самым укрепляя свои собственные суждения. Кроме ассоциациональной, особо отмечается также проблема «информационной фрагментации», которая представляет собой опору пользователя либо на поисковые машины при поиске необходимой информации, либо на фильтры, создаваемые самим пользователем для ограничения получаемой информации. Фильтрация информации по определенным темам в конечном итоге ведет к формированию обществ по интересам, что в свою очередь ведет к утрате понимания того, что имеют право существовать различные точки зрения на одну и ту же проблему.

Автор резюмирует, что идея терпимости к другим культурам разовьётся не из-за того, что пользователи сети различных культур будут общаться между собой, а из-за того, что, начиная со школы и в более раннем возрасте, идеи терпимости будут постоянно озвучиваться и практиковаться. Как следствие, эти принципы, привитые с малых лет, будут распространяться и на сетевое пространство. Однако терпимое отношение к собеседнику – это только начало пути, главная же цель – развитие солидарности, обозначение данного принципа в качестве приоритетного направления для достижения. Ведь только благодаря солидарности человек поступает не вопреки кому-то или себе, но в содружестве, сообща. Такая практика непосредственно связана с виртуальным компьютерным пространством и понятием компьютерной этики, которая понимается не только как морально и нравственно одобренное поведение индивида в виртуальном компьютерном пространстве, но также как поведение всех тех, кто вовлечен в процесс использования и формирования сетевого пространства, т.е. всех субъектов информационного общества. Также в параграфе рассматриваются четыре наиболее важных этических принципа Интернета, которые выделил Р.О. Мейсон: конфиденциальность или тайна частной жизни, точность, собственность и доступность, которые есть отражение золотого правила этики: «Поступай с другими так, как хотел бы, чтобы поступали с тобой».

Отмечается, что только сам человек, своими ненасильственными поступками, сможет освободиться от насилия и агрессии. Поэтому снижение негативного влияния киберпространства на индивида лежит не столько в запрещении тех или иных сайтов, разжигающих любую рознь, но в обучении детей и подростков миролюбию и разрешению конфликтов ненасильственными

действиями вкупе с солидарностью. Должно измениться само представление о методах достижения поставленных перед человеком задач, где основная роль отведена не конкуренции, а принципам солидарности и взаимопомощи. Вот почему снижение негативного влияния киберпространства лежит не столько в запрещении тех или иных сайтов, разжигающих любую рознь, но в обучении детей и подростков миролюбию и разрешению конфликтов ненасильственными действиями. Это долгий и очень трудоемкий путь; однако, иного выхода нет, если человечество намерено все-таки идти по пути развития, а не самоуничтожения. Впоследствии, при присоединении к киберпространству человека не соблазнит возможная безнаказанность, так как он будет осознавать всю ценность того, что ограничителем собственных действий является он сам, а не внешние факторы.

В параграфе 3.3. «**О возможностях практического применения ненасильственных методов в сетевом пространстве**» даются практические рекомендации по применению ненасильственных методов в сетевом пространстве. В частности анализируются положения выдвинутые Дж. Шарпом в книге «Политика ненасильственных действий», где сетевое пространство может выступать инструментом по усилению действенности представленных методов. Отмечается, что практическое применение ненасильственных методов должно соотноситься с принципами ненасилия М.Л. Кинга. Главная же идея ненасилия видится в том, чтобы не только нивелировать насилие, но быть в постоянном поиске «корня» этого зла. Снова и снова искать пути к его искоренению посредством не только ненасильственных *физических* действий, но и посредством *внутренней* убежденности, силы духа, преподавания принципов ненасилия. В параграфе показано, что методы ненасильственных действий, изначально дававшие слабый результат при их использовании в сети, приобретут более весомое значение, в связи с тем, что возрастает интеграция Интернет-технологий с современным обществом. Также отмечается, что ненасильственные действия – это контрметоды по отношению к насилию, но не превентивные меры. Иными словами, появившееся насилие обезоруживается ненасилием, но при этом отсутствует система объяснения, чем ненасилие лучше насилия. Такое объяснение необходимо потому, что путь ненасилия более труден, он требует от человека определенной ответственности за совершаемые поступки.

Отсутствие ненасилия между людьми, которые никак между собой не взаимодействуют, не означает того, что насилия не существует. Ненасилие подтверждается коммуникаций, обменом информацией, т.е. активным, благожелательным взаимодействием.

Интернет не просто явился ознаменованием информационного общества, но обнажил проблему насилия в обществе, которая, как представляется, су-

ществовала в большем масштабе, чем думалось ранее, но не была обнаружена до его появления. Человечество не должно мириться с несправедливостью, с актами агрессии, так как это приведет только к увеличению этой агрессии из-за отсутствия каких-либо рамок. Но такие рамки не должны быть основаны на насилии, так как его использование в качестве метода борьбы невольно провоцирует индивида превысить количество насилия, необходимого для сдерживания или противодействия первоначальному насилию. Ненасильственные методы лишены такой проблемы, так как в них отсутствует насилие как таковое, а это в свою очередь означает, что защитник базовых ценностей не сможет стать агрессором. Однако такие ненасильственные действия не должны становиться основой человеческих взаимоотношений. Основа и в то же время идеал – это общечеловеческие ценности, которые должны быть понятны и приняты всеми сторонами коммуникационного процесса. Тогда, начав путь от толерантности, станет возможно одновременное существование и человеческих разногласий, которые в дальнейшем смогут быть преодолены принципом солидарности.

В **Заключении** диссертации подведены основные итоги, сформулированы окончательные выводы, обобщены результаты проведенного исследования.

Отмечается, что без сетевой коммуникации виртуальная компьютерная реальность так и осталась бы изолированным фантоматическим миром, и основная проблема колебалась бы не в рамках «живого», диалогового (полилового) взаимодействия «человек-человек» посредством компьютера, а в рамках взаимодействия «человек-компьютер». Виртуальная компьютерная реальность создает свой собственный, во многом уникальный мир, в котором игровые сетевые миры и Интернет-пространство в различной степени влияют на отношении пользователя к различным событиям, происходящим как внутри таких миров, так и за их пределами, т.е. в реальной жизни.

В ходе исследования раскрыто основополагающее значение анонимности для пользователей киберпространства. Следствием анонимности является так называемое «растормаживание» индивида, которое выражается в действиях, которые нетипичны для него в реальной жизни. Такие действия носят как позитивный, так и негативный характер. И если позитивные последствия – это самораскрытие личности, то негативные последствия – расценивание анонимности не как свободы для самовыражения, а как призыв к несоблюдению этических норм и правил. Выявлены основные негативные формы взаимосвязей пользователей сетевого пространства (троллинг, флейминг, харассмент, диффамация и т.д.), проанализированы возможные негативные последствия (как для психического, так и для физического здоровья) в контексте их возрастающей опасности для индивида.

Определено, что практическое осуществление превентивных мер (идей ненасилия) в сетевом пространстве позволит минимизировать негативные последствия для индивида. В связи с таким подходом даны практические рекомендации по устранению и минимизации возможных последствий от негативных действий, раскрыт потенциал превентивных мер в сетевом пространстве. Солидарность рассматривается как высшая цель человечества в цепочке: ненасильственные действия – терпимость – толерантность – солидарность.

Список опубликованных работ по теме диссертации:

1. Юрков А. А. Типологизация пользователей он-лайн игр и их мотивация // Знание. Понимание. Умение. – 2012. – № 3. – С. 301-304. (0,3 п.л.).

2. Юрков А. А. Потенциал толерантности в Интернет-пространстве // Дискуссия. – 2012. – № 8 (26). – С. 46-50. (0,3 п.л.).

3. Юрков А. А. Виртуализация обмана // Дискуссия. – 2013. – № 2 (32). – С. 33-40. (0,4 п.л.).

4. Юрков А. А. О некоторых негативных установках Интернет-пользователей // Культура информационного общества и проблемы модернизации России. Сборник научных статей. М.: Изд-во МосГУ, – 2011. – С. 327-332. (0,4 п.л.).

5. Юрков А. А. Сорняки на полях Интернета: троллинг // Научные труды Московского гуманитарного университета. – М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та «Социум», 2011. – Вып. 131. – С. 68-76 (0,6 п.л.).

6. Юрков А. А. Поведение в виртуальной реальности // Научные труды Московского гуманитарного университета. – М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та «Социум», 2011. – Вып. 135. – С. 23-27. (0,3 п.л.).

7. Юрков А. А. Троллинг как одна из форм девиантного поведения в Интернет-пространстве // Философия современных социальных коммуникаций (круглый стол) / Философия в современном мире: диалог мировоззрений: Материалы VI Российского философского конгресса (Нижний Новгород, 27-30 июня 2012 г.). В III томах. Т. III. – Н. Новгород: Изд-во Нижегородского госуниверситета им. Н. И. Лобачевского, 2012. – С. 242-243. (0,1 п.л.).

8. Юрков А. А. Анонимность в Интернет-пространстве // Секция «Образование – культуре, культура – образованию» / XIV Ежегодная международная конференция «EVA-2012 Москва: Информационное общество, культура, образование» – 26-28 ноября 2012 г. «Развитие и сохранение электронного культурного и научного наследия». Электронный носитель информации.

9. Юрков А. А. Эксперименты с идентичностью // Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: Актуальные вопросы в научной работе и образовательной деятельности. – Тамбов: Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013. – Ч. 13. – С. 183-184. (0,1 п.л.).

10. Юрков А. А. Взаимодействие в Интернет-пространстве // Сборник материалов VI Международной научно-практической конференции «Тенденции изменения философии и культурологии в процессе ценностной трансформации общества». – Краснодар: Изд-во «Пресс-Имидж», 2013. – С. 41-43. (0,2 п.л.).

11. Юрков А. А. Мораль и нравственность в виртуальном пространстве // European Applied Sciences – Stuttgart, Germany: ORT Publishing, 2013. – #1, Volume 2. – P. 84-86. (0,2 п.л.).

12. Юрков А. А. Симбиоз компьютера и сети Интернет [Электронный ресурс] // Информационно-гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». 2013. № 4 (июль — август). URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/4/Yurkov_Computer-Internet/ [архивировано в WebCite] (дата обращения: 10.08.2013).

13. Юрков А. А. Политика ненасилия как путь к солидарности // Youth World Politic. – 2013. – № 2. – С. 85-92. (0,5 п.л.).