
ФИЛОСОФИЯ

УДК 101

Т.А. Бондаренко

Донской государственной технической университет

Ростов-на-Дону, Россия

2467@mail.ru

ВЕКТОРЫ РИСКОВ ИНТЕРНЕТ-СРЕДЫ

[*Tamara A. Bondarenko Vectors of risks of the Internet environment*]

On the basis of essential characteristics of networked virtual reality it has been defined some vectors of social risks generated by it. Openness, content availability, the extension of the public space, perceived anonymity of online communication at the moment of its occurrence, the selectivity in the definition of its participants, is the basis for the allocation directions of folding the risks objectively created in the virtual environment of the Internet. The user segments are allocated to targeted by the impact with a view to the formation of stereotyped patterns of behavior. The leading segment is determined by the youth because of its specific socio-psychological characteristics. It is shown how through the network meaningful impact on the youth is implemented.

Key words: virtual reality, the Internet, Internet space, social risks, community network.

Артефактными символами нашей эпохи стали многочисленные технические изобретения, без которых жизнь современного человека была бы принципиально другой. Вся система этих изобретений задает определенный уровень и качество жизни как отдельного человека, так и общества в целом. И, безусловно, определяющим элементом этой системы выступает компьютер и его возможности создавать новый тип реальности, обозначенный как виртуальная реальность.

Для корректного решения заявленной темы необходимо отметить, что виртуальная реальность как явление не является чем-то новым. Если ее рассматривать с различных позиций, то надо отметить, что мысленные образы, теоретические построения, идеальные конструкции также трактуются как пример виртуальной реальности. Особое место занимает тот ее вид, который исследуется психологией и психиатрией – это внутренний, психический мир людей, и особенно с проблемной психикой. Он виртуален, так как существует только в сознании данного конкретного человека, но и реален для него, потому что именно таким человек видит этот мир. Однако в силу новизны и малой изученности яв-

ления виртуальная реальность, созданная с помощью компьютера, компьютерной сети наиболее часто ассоциируется с самим понятием виртуальной реальности. Это реальность может возникать как при использовании отдельного компьютера или локальной сети, так и в рамках всемирной сети – Интернета.

Для рассмотрения предложенной темы необходимо определить специфические характеристики виртуальной реальности, которые объясняют виртуальную среду как рискогенную. В предложенных ранее работах виртуальная реальность определяется как объективно и актуально существующая реальность, сущность которой носит символический, порожденный, заданный и динамический характер, в силу чего происходит активное взаимодействие с человеком, пребывающим в ней в данный момент времени [1, с.16]. Таким образом, виртуальная реальность обладает исключительным факторным потенциалом, который используется через разнообразные манипулятивные практики и приемы, что приводит к определенным изменениям в сознании и поведении человека.

Рассмотрим эти характеристики подробнее в контексте обозначенной темы. Искусственность и порожденность виртуальной среды означает, что ее содержание задается кем-либо и может служить разнообразным целям с точки зрения влияния на пребывающего в указанной среде человека. Интернет-контент, представленный в привлекательных визуальных образах, может носить различный характер и направленность, в том числе и негативную. Сетевая информация требует к себе критического отношения, так как она разнообразна, противоречива и, порой, взаимоисключительна. В последнее десятилетие в рамках мировой Сети появилось такое явление как «фейк», более понятное как фальшивая информация. Все это приводит к определенной дезориентации в информационных потоках, а спасительным кругом выступают предлагаемые упрощенные схемы откликов, оценок и реакций.

Символичность виртуальной среды обеспечивает возможность закладки двойственности смыслов. В качестве символов могут быть разнообразные объекты: знаки, слоганы, готовые художественные и схематичные образы. Их влияние на сознание человека обеспечивается практикой кодирования и декодирования смыслов. Указанный процесс постоянно происходит, если человек находится в активном статусе в Интернете. Например, система так называемых «лайков», которая обеспечивает редуцированное выражение огромной палитры положительных эмоций через один символ «лайк», что означает

«нравится» или негативных эмоций через противоположный по смыслу символ – «не нравится». Постоянное использование таких редуцированных форм приводит к формированию схематичного поведения, содержание которого человеком в полной мере не осознается и воспринимается отстраненно. Это вызывает своеобразные личностные бифуркации, при которых реальное и виртуальное поведение расходятся и по форме, и по содержанию. Но тенденция поддержания личностной целостности нивелирует эти различия, упрочивая более простые, порой примитивные модели поведения, характерные для Интернет-среды. Эти модели усваиваются тем лучше, чем дольше находится пользователь в так называемом «погруженном» состоянии. Иммерсионность (от англ. immerse – погружаться) – это то свойство виртуальной реальности, которое обеспечивает возможность ее влияния. Человек, попадая в эту среду, начинает подчиняться действию ее законов. Происходят как объективные (через скрытые механизмы влияния), так и субъектно-организуемые личностные изменения, без которых пребывание в виртуальной среде как минимум некомфортно, а как максимум – невозможно. Сам процесс этих изменений означает объективное протекание другого процесса – превращение виртуальной реальности из средства решения личностных актуальных социальных задач в цель, ради которой и организуется нахождение в виртуальной реальности.

Будучи погруженным в виртуальную реальность Интернет-среды, человек осознанно или бессознательно взаимодействует с ней, что является следствием такого свойства виртуального как интерактивность. В ходе интеракции человек удовлетворяет свои различные потребности. Происходит информационная насыщаемость, так как Интернет-среда способна предоставить информацию на любой вкус. Доля деловой активности в Сети растет, так как Интернет создает разнообразные условия для профессиональной и деловой самореализации. Совершенно специфическое явление – это Интернет-коммуникация. Она во все большей степени вытесняет реальное общение, без которого, как известно, не происходит становление личности и функционирование общества.

Напомним, что в науке понятия коммуникации и общения не являются в полной мере идентичными. Коммуникация, как определяется в философском словаре, – это смысловой и идеально-содержательный аспект социального взаимодействия. Это действия, сознательно ориентированные на их смысловое восприятие [2, с. 322]. В то время как общение – это субъект-субъектные

отношения, в процессе которых происходит обмен информацией, идеями, оценками, эмоциями, чувствами, конкретными действиями с целью удовлетворения потребности быть включенными в социум. Коммуникация, имеющая место в обществе, выступает лишь одной стороной общения, и как понятие является более узким. Если применить данный подход для определения специфики Интернет-общения и Интернет-коммуникации, то следует отметить, что объем данных понятий практически совпадает. Происходит подмена общения коммуникацией, из отношений общения вытесняется чувственно-эмоциональная составляющая, являющаяся важнейшим компонентом реального общения. Отсутствие визуального контакта, свойственное сетевому общению, не позволяет «считывать» образ партнера, исключая все невербальные средства общения. Частичная компенсация происходит за счет использования кодов-символов, но в целом это не меняет существо ситуации. Деформируется само представление об общении, в сознании человека оно предстает именно в той модели, которую транслирует Интернет. Усваивая эту модель, человек довольствуется такой «урезанной» формой общения, что объективно приводит к эмоциональной ригидности.

Интернет-среда как средство и пространство самореализации личности обладает неисчерпаемым потенциалом, так как человек обретает те возможности, которые оказываются недоступными в силу пространственной удаленности, финансовой значительности или психологических барьеров общения. При этом встает вопрос об относительной анонимности партнеров по общению в Интернете непосредственно в момент общения. Специфика такой ситуации состоит именно в том, что можно навязать общение, которое сознательно в жизненной практике человек не выбрал бы никогда. Однако благодаря виртуальной среде у человека складывается ощущение удовлетворенности общением. Все выше изложенное позволяет прийти к заключению, что человек, регулярно проводящий время в виртуальной реальности, ощущает себя личностью состоявшейся и в определенной степени, реализованной по основным направлениям его активности.

Характеризуя виртуальную реальность в Интернет-варианте, следует называть такое ее свойство как рискогенность. Действительно, в современных условиях Интернет выступает пространством для различных форм негативных проявлений посредством контента. Варианты поведения, отношения вос-

принимаются некритично, копируются и распространяются среди пользователей. И в то же время Сеть является средством, использование которого превращает Интернет-среду в зону повышенных рисков, в идеальное пространство для распространения всего негативного для общества с точки зрения его последствий, например, ведения информационных войн. Так, Г.Г. Почепцов отмечает: «Информационная война является самым интеллектуальным вариантом военного противоборства, поскольку и субъект, и объект воздействия здесь являются человеческим разумом. И сила, и слабость здесь лежат в когнитивных возможностях человека. Если обычная война нацелена на тело человека, то информационная или смысловая – на его разум» [3, с. 6].

Выделим некоторые направления развития рисков в виртуальной среде Интернета. Эти направления могут быть определены по различным основаниям. Для их определения учитываем данные, приведенные [Pew Research Center](#), по предметно-содержательному мониторингу Интернет-активности [5]. В первую очередь, Интернет используется для получения информации, то есть информационные запросы составляют большую часть в общем объеме активности пользователей. На втором месте – социальные сети, которые выполняют различные функции: коммуникативную, мониторинговую, презентационную и другие. Третья позиция закрепилась за деловой сферой. Это и бизнес-коммуникация, реклама, торговля и другие услуги. Однако необходимо отметить, что в зависимости от региона мира, социального уровня пользователей и их возраста эти показатели могут расходиться. Так, в России, как показывают результаты социологических исследований, половина суточной интернет-аудитории скачивает в интернете музыку (среди 18–30-летних пользователей – 64%), 44% – скачивают или смотрят видео (среди молодежи – 55%). Меньше всего распространены такие практики, как ведение блога, прослушивание радио и пользование сервисами мгновенного обмена сообщениями [6]. Некоторые изменения произошли в 2016 году. Российский филиал исследовательского концерна GfK (Gesellschaft für Konsumforschung Group), 26.01.2017, опубликовал [отчет](#) «Тенденции развития Интернет-аудитории в России». Аудитория интернет-пользователей в России в возрасте от 16 лет и старше осталась на уровне 2015 года – 70,4%, что составляет порядка 84 млн. человек. Использование Интернета молодыми россиянами (16-29 лет) достигло предельных значений и, по данным

GfK, составляет 97% [7]. Значительное число пользователей, их запросы и вкусы определяют направления и формы, содержание и приемы целенаправленного на них воздействия негативного характера.

Если видеть в Интернете универсальное средство влияния на умы людей, то, во-первых, степень рискогенности зависит от специфических характеристик определенного сегмента пользователей. А во-вторых, учитывая, что войны всегда ведутся руками молодых поколений, борьба за умы молодежи – вот то генеральное направление специфической деятельности, которая и продуцирует многочисленные риски. Эта ориентация на молодежь не случайна. Молодежная среда имеет особые социально-психологические характеристики и свойства. Это и социальная неопытность, которая в сочетании со стремлением к автономности, сопровождается полным или частичным разрывом привычных межпоколенных связей. Это и присущий молодому возрасту максимализм и нигилизм, стремление к самопрезентации, поиску уникальных путей самоидентификации и самовыражения. Это и склонность к авантюризму как эффективному способу если не решения, то заявления своих проблем. Именно в таком ракурсе можно определить некоторые направления развития рисков в виртуальной среде Интернета.

Одним из таких направлений становится процесс изменения публичного пространства. Оно формируется взаимодействием участников, и именно в Интернете количество этих участников огромно. Исходит из этой масштабности сложность организации не только контроля над происходящим, но и даже влияние на сам процесс со стороны общества.

Ярким примером заполнения публичного пространства, конструируемого в Интернете, является распространенный в последние десятилетия своеобразный жанр – общественная дискуссия. Сам по себе этот жанр не новый и появился сначала на телевидении. И сегодня Интернет предлагает возможность многократных просмотров телевизионных передач, имевших место в прошлом. По форме дискуссия может быть целенаправленно организованной на Интернет-форумах, тематических сайтах и др. Также дискуссия может носить отчасти спонтанный характер, возникать по поводу актуальных событий. Однако и та, и другая, с точки зрения возможностей их организации, могут ни чем не отличаться. Заинтересованность в организации дискуссий, так называемых «talk show» испытывают прежде всего те, кто вкладывает в это

деньги. Так, Ю. Хабермас в своей работе «Социоструктурная трансформация публичной сферы» отмечает: «Конфессиональные академии, политические форумы, литературные организации обязаны своим существованием критическому обсуждению культуры, достойной дискуссии и нуждающейся в комментарии; радиостанции, издательства и ассоциации превратили дискуссии перед аудиторией в процветающий источник дополнительного дохода. Дискуссия, как кажется, тщательно культивируется и не имеет преград для своего распространения. Однако в своей основе она претерпела специфическую трансформацию: она сама принимает образ товара потребления» [4, с. 249 - 250]. Безусловно, такие дискуссии в Интернете, обладающие доступностью, причем в удобный для пользователя момент времени, и интерактивностью, когда любая точка зрения может быть предъявлена участникам немедленно, выступает эффективным инструментом формирования определенной позиции, содержательно носящей антисоциальную направленность. Причем характер протекания может регулироваться: при затухании интереса подбрасываются новые факты, если направление осмысления ситуаций не устраивает инициаторов, через заинтересованных участников задается новое или откорректированное с тем, чтобы достичь поставленных целей.

Таким образом, практически не ограниченное по объему публичное пространство выступает источником социальных рисков, а совершенствование технологий, высокие темпы увеличения доли использования мобильных носителей превращает его в динамичную, импульсивную зону постоянной опасности.

Не менее весомым вектором рисков выступает открытость Интернет-пространства, о которой Г. Почепцов пишет: «Сегодняшний Интернет и пришедшие вслед социальные сети начали трансформацию открытости. Если в Фейсбуке или Твиттере пишут премьеры, то это говорит, по крайней мере, о новом типе открытости власти, точнее, моделировании ее открытости новым способом» [3, с. 38]. Эта открытость проявляется по-разному. В содержательном ключе это выражается в полном разнообразии тем и вопросов, подходов к их представлению и разрешению, способах выражения реакций на полученную информацию. Открытость в контексте постоянно протекающей Интернет-коммуникации – это не только огромное число самих коммуникантов, но и доступность к общению через блоги, чаты, социальные сети различных по социальному и личному статусу людей, с которыми в реальной социальной жизни

общение невозможно. Их отношение к происходящему в обществе, их позиция по определенным вопросам не только влияет на умы людей, но и создает возможности использования для создания различных групп, в том числе и негативной направленности. Так формируются разнообразные Интернет-сообщества, куда входят люди с однотипными интересами, с совпадающими проблемами и целями. Сам процесс формирования зависит и от технологической платформы, на базе которой он происходит, от конкретной формы Интернет-коммуникации, от содержания Интернет-активности. Можно выделить группы пользователей, профессиональные и гендерные группы, группы по интересам, протестные и маргинальные группы, группы ненависти и т.д.

Так, в последнее время особое внимание общества привлекли так называемые группы смерти – сообщества, вовлекающие подростков в игру с названием «смерть». Детей подстрекают к актам суицида, играя на их неопытности, проблемах со сверстниками и родителями, трудностях в школе и пр. Деятельность такого рода сообществ, например «Синего кита» и их руководителей, в частности, Ф. Будейкина, известного под «ником» Филипп Лис, представляет серьезную социальную угрозу [8]. Доступность, которая является следствием открытости Интернет-пространства, обеспечивает возможности для пользователей прибегать к таким формам индивидуальной активности, которые в реальной социальной жизни принципиально нереализуемы.

В заключение можно отметить, что такие характеристики Интернет-среды, как открытость, расширение публичного пространства, субъективно воспринимаемая анонимность Интернет-коммуникации, избирательность в плане определения ее участников позволяют видеть некоторые связанные с ними векторы рисков, объективно создаваемых в виртуальной среде Интернета, но проявляющихся в реальном социальном поведении личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бондаренко Т.А.* Виртуальная реальность: социально-философский анализ. Ростов-на-Дону, 2006.
2. Новейший философский словарь / Сост. А.А. Грицанов. Мн.: Изд-во: В.М. Скакун, 1998.

3. *Почепцов Г.Г.* Информационные войны. Новый инструмент политики. М.: ТД Алгоритм, 2015.
4. *Хабермас Ю.* Социоструктурная трансформация публичной сферы // Публичная сфера: теория, методология, кейс-стадии / Под ред. Е.Р. Ярской-Смирновой, П.В. Романовой. М., 2013. с. 249-250.
5. <http://www.pewglobal.org>
6. <http://fom.ru/posts/11088>
7. http://www.bizhit.ru/index/users_count/0-151
8. <http://nezavisroditeli.ucoz.ru>

REFERENCES

1. *Bondarenko T.A.* Virtual reality: socio-philosophical analysis. Rostov-on-Don, 2006.
2. The newest philosophical dictionary / Comp. A.A. Gritsanov. Minsk: Edition: V.M. Skakun, 1998.
3. *Pocheptsov G.G.* Information war. A new policy tool. Moscow: TD Algorithm, 2015.
4. *Habermas Yu.* Socio-structural transformation of the public sphere, Public Sector: Theory, Methodology, Case Studies, Ed. E.R. Yarskaya-Smirnova, P.V. Romanova. M., 2013.
5. <http://www.pewglobal.org>
6. <http://fom.ru/posts/11088>
7. http://www.bizhit.ru/index/users_count/0-151
8. <http://nezavisroditeli.ucoz.ru>

18 марта 2017 г.