

---



**Когнитивное пространство**



**ВИРТУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ:  
ОСОБЕННОСТИ И ЭТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ\***

*Л. В. БАЕВА*

Информационная ступень развития технологии породила электронную культуру, виртуальное пространство и время, электронный статус самого человека, сформировав своего рода «третью природу» – мир виртуальных феноменов. Реалии становления этого типа культуры в начале XXI столетия оказывают столь стремительное воздействие на личность, что их невозможно игнорировать и не подвергать изучению. За последние два десятилетия произошли глобальные изменения в определяющих личность сферах существования человека: образовании, коммуникации, искусстве, науке, творчестве, которые в первую очередь подверглись воздействию виртуализации – перемещению из реальной формы бытия в цифровую, симуляционную, созданную с помощью высоких технологий. Информационное общество не только соединило людей в единую сетевую систему, но и во многом изменило сущность их коммуникации и связи. Прежде всего, это выразилось в виртуализации межличностного общения, связанного с открытием технологической возможности осуществления удаленного доступа, дистанционного общения субъектов. Однако последствия этого технологического прорыва оказались столь значительны, что привели к изменению сложившейся системы отношений между людьми, породили особую электронную форму культуры, вызвали новые экзистенциальные и этические проблемы, с которыми столкнулся современный человек<sup>1</sup>.

**Виртуализация культуры**

Проблемы влияния информационных технологий на современное общество уже более 30 лет находятся в фокусе внимания современных исследователей (философов, социологов, экономистов и др.). Направленность научных разработок в этой сфере уже в полной мере

---

\* Статья написана в рамках проекта Российского гуманитарного научно-го фонда (РГНФ) «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ», грант № 14–03–00289а.

претендует на выделение самостоятельного направления в гуманитарной сфере познания, объектом которого являлось бы изучение комплекса проблем становления информационной эпохи в развитии человечества. Одной из важнейших проблем в этом русле выступает виртуализация образа жизни современного человека, его постепенный переход от реальной формы бытия к информационной.

Термин «виртуальность», а также производное от него понятие «виртуальная реальность» по одной из версий были введены в конце 1980-х гг. Жароном Ланье. Эти термины он использовал для обозначения «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности»<sup>2</sup>.

В гуманитарных науках проблемы развития виртуальной реальности и культуры стали объектом внимания Ж. Бодрийяра, Ф. Джеймисона, Ж.Ф. Лиотара, П. Вирильо, Ж. Делеза, С. Жижека, М. Хейма, Н. Карпицкого, Н.Б. Маньковской, Н.А. Носова, А.Ю. Севальникова, С.С. Хоружего и др.

Наиболее обстоятельно сущность вхождения человека в виртуальную культуру исследовал Ж. Бодрийяр, который определил онтологический статус симуляции в контексте становления «гиперреальности», поглощающей и упраздняющей реальность. Он полагал, что развитие науки и мира вещей предопределило появление этой квазиреальности: «Само определение реальности гласит: это то, что можно эквивалентно воспроизвести. Такое определение возникло одновременно с наукой, постулирующей, что любой процесс можно точно воспроизвести в заданных условиях... В итоге этого воспроизводительного процесса оказывается, что реальность — не просто то, что можно воспроизвести, а то, что всегда уже воспроизведено. Гиперреальность»<sup>3</sup>. Говоря о последствиях развития виртуальной гиперреальности, Ж. Бодрийяр приводит две ее оценки. С одной стороны, он прогнозирует клонирование вселенной как неосознанный выбор самого человечества, отказавшегося от своего естественного состояния в пользу искусственного, более жизнеспособного и эффективного. С другой стороны, он утверждает, что безудержное развитие виртуального приведет к имплозии, т.е. размыванию границ между действительным и альтернативными мирами. В обоих случаях осуществляется подмена субъект-объектных отношений объект-субъектными, когда вещи, созданные человеком продукты

начинают поглощать своего создателя, манипулировать им, ставить его в зависимость от своего функционирования.

Отталкиваясь от этого и близких ему подходов, мы определяем *виртуализацию* как замещение реальных процессов и явлений виртуальными формами, связанное с созданием цифровых аналогов и симуляций объектов реальной культуры, с одной стороны, и с творчеством нового киберпространства и его феноменов, с другой. При этом сознание субъекта является источником новой реальности, своего рода «третьей природы», где продукты творчества разума соединяются с визуальными образами, дополняемыми информационными ресурсами. Особенностью виртуализации реальности становится безграничное умножение копий вещей, «копий копий» — цифровая бесконечность, стремительно удаляющая объекты от их создателя. Характерными чертами виртуализации современной культуры являются: свобода доступа, открытость для членов «информационного общества» (тех, кто обладает электронными ресурсами); дистанционность; активность в получении доступа к электронной информации, способность к участию в формировании содержания информации из любой точки «информационного сообщества»; либеральность, дескриптивность, отсутствие жестких правил и норм (в том числе этических); клиповость, доминирование визуального над смысловым; развлекательный, рекреационный, игровой характер; стандартизация и унификация, связанные с программированием возможных действий субъекта, вариантов решения задач.

Созданные человеком информационные объекты мгновенно становятся доступными сообществу и обрастают новыми интерпретациями. Незузнаваемые и независимые от автора они образуют безграничную квазиреальность, «мир E» (e-culture, e-education, e-government, e-business и т.д), который становится более реальным и значимым в ценностном отношении, обретая статус гиперценности. Виртуализации подвергаются все больше сфер жизнедеятельности человека, и по мере того, как граница между реальностью и виртуальностью размывается, человек оказывается подчиненным принципам не только физического, но и информационного сверхприродного мира.

С позиции такого понимания виртуального обратимся к феномену виртуальной коммуникации, ставшей из технического изобретения пространством для мегаобщения «всех со всеми».

### Специфика виртуальной коммуникации

Виртуализация культуры и жизненного мира человека породила феномен виртуальной коммуникации, определяемой в самом общем виде как взаимодействие, общение с удаленным партнером или группой, опосредствованное компьютером и телекоммуникационными системами. Понятие виртуальной коммуникации, исходя из контекста современной культуры, технологии и настроений постмодернизма, в своих работах раскрывают А. Бард, Ж. Бодрийяр, Ч. Гир, А.И. Каптерев, М. Кастельс, М. Маклюэн, Й. Масуда, М. Постер, Ш. Теркл, М. Хейм, и др.

Опираясь на эти труды, мы рассматриваем информационно-виртуальную коммуникацию как форму общения между людьми, осуществляемую посредством информационных технологий на удаленных расстояниях, особенностями которой являются: глобальный характер, самоорганизующаяся сетевая форма, спонтанно-формируемый разнородный контент, одновременное участие множества субъектов общения, безличность, возможность анонимного взаимодействия, сосуществование реальных межличностных связей и искусственных симулякрных (номинальных) отношений.

Новыми *функциями* информационно-виртуальной коммуникации становятся: глобальная социализация как создание глобальной коммуникационной среды общения человека «открытого мира»; мгновенное информирование, оповещение всех участников общения о происходящих событиях, явлениях; создание условий для неформального, без влияния цензуры, общения как формы рекреации, отдыха, получения удовольствия; адаптация к социальной активности людей, обладающих проблемами с реальной коммуникацией; снятие границ между социальными статусами, местом нахождения, языками общения.

Доля виртуального коммуницирования возрастает с каждым годом. Приведем лишь некоторые факты, касающиеся Интернета в России. Уже в 2013 г. по количеству пользователей Интернета Россия вышла на первое место в Европе (ранее его занимала Германия) и на шестое место в мире. Первое место в мире занимает Китай, где веб-пользователей более 600 млн человек, далее идут США, Япония, Индия и Бразилия. Большая часть ежемесячной интернет-аудитории, около 76%, приходится на российские города с населением менее 1 млн человек. По данным ФОМ, во всех федеральных округах России удельный вес интернет-пользователей превышает 50% от численности населения. Больше всего пользователей в Москве – 80%.

В феврале 2014 г. доля активных пользователей мобильного Интернета в России (выходят в сеть каждый день) увеличилась до 61%<sup>4</sup>.

Социальные сети стали оплотом виртуальной коммуникации как в мире, так и в России. Лидерами здесь уже не один год выступают Facebook, в России – ВКонтакте. Их аудитория по-прежнему расширяется: так, количество активных пользователей сети Facebook в 2014 г. превысило отметку в 1,2 млрд человек ежемесячно<sup>5</sup>. На сайте ВКонтакте к октябрю 2014 г. было зарегистрировано более 270 млн пользователей, 65% из которых – жители России<sup>6</sup>. Но наряду с этими гигантами, возникли и иные соцсети, целью которых стало уже не количество, а скорее, качество коммуникации и поиск новых путей для привлечения пользователей.

Так, после 2010 г., по мере того как наметился перевес мобильных средств общения, стали возникать новые приложения для смартфонов, также направленные на укрепление коммуникации между субъектами, но в отличие от массовых соцсетей связанные с желанием человека сохранить частную жизнь и «особые» отношения, в том числе, конечно, дружбу и любовь. Создатель приложения Path (2010) Д. Морин решил, что с ростом популярности сети Facebook человек лишается ощущения личного и закрытого пространства. Им была предложена миниатюрная и даже интимная социальная сеть – Path, в основе которой лежит идея о так называемом «Числе Данбара» – оптимальном количестве социальных связей, которое перманентно может поддерживать среднестатистический человек. «Число Данбара» составляет 150 (в противовес сети Facebook и тысяче добавленных в друзья незнакомцев), и именно столько друзей можно иметь в Path. Но редкий пользователь подходит близко к этому лимиту. Для большинства Path – это своеобразный персональный дневник, отдельными фрагментами которого можно делиться лишь с очень близкими людьми. Журнал «Forbes» назвал эту сеть идеальным местом для социопатов<sup>7</sup>. Однако это скорее естественная реакция человека на бессодержательность и искусственность коммуникации с тысячей «друзей» в массовых открытых сетях, нежели боязнь или уход в себя.

В 2012 г. О. Костуром была создана еще одна социальная сеть «ограниченного доступа» – для влюбленных пар. Молодой человек и девушка водят пальцами по экрану своих iPhone, и когда их виртуальные отпечатки соприкасаются, смартфоны начинают мигать и вибрировать. Происходящее называется «ThumbKiss» и является функцией приложения «Paig» – одного из самых модных и, безусловно, самого трогательного стартапа Кремниевой долины 2012 г.<sup>8</sup>

Создатель соцсети Highlight П. Дэвисон в 2012 г. сделал ставку на то, чтобы виртуальные знакомства в конечном итоге нашли выход в реальном общении. Суть этой сети в том, что на основе информации о человеке из сети Facebook по схожим интересам объединяются люди, находящиеся вблизи друг от друга, получая об этом сообщение. Выборка происходит по ряду критериев – количеству знакомых, общим интересам и расстоянию. Highlight извещает также, если в пешей доступности вдруг оказывается кто-то из настоящих друзей.

По-прежнему востребованы и массовые сети, такие как Instargam (в апреле 2012 г. была выпущена версия приложения для платформы Android, которая за сутки была скачана более миллиона раз и вскоре была приобретена М. Цукербергом за 1 млрд долларов), хотя их создатели и стремятся не просто клонировать существующие модели, а предложить пользователю новые опции (в данном случае – мгновенный обмен фото). Однако тенденция к созданию закрытых сетей стала очевидной. Например, в 2014 г. была создана социальная сеть «для богатых». Композитор и дирижер из Миннесоты Джеймс Точчи-Петерс создал соцсеть Netropolitan для высокообеспеченного сегмента пользователей. Подписка на Netropolitan стоит \$3000 в год, а первоначальный взнос – \$6000. Создатель сервиса считает, что, несмотря на высокую цену, социальная сеть может пользоваться популярностью, потому что богатые люди нуждаются в возможности общаться с людьми схожего социального положения и готовы заплатить за возможность комфортного общения без рекламы и «простолудинов»<sup>9</sup>.

Закрытые соцсети стали создаваться для групп пользователей, выделяемых по различным основаниям, в том числе по национальному, например, соцсеть «для украинцев», возникшая в 2014 г. Ресурс получил название «Друзі» и должен был стать украинским аналогом «ВКонтакте» (расположен по адресу druzi.org.ua), при регистрации на нем пользователь должен указать, что он уроженец города на Украине. Однако не стоит обольщаться, что с появлением закрытых сетей коммуникация в Интернете становится безопасней и приобретает более частный характер. Об этом красноречиво свидетельствует факт появления системы контроля за соцсетями мира «Пауки», разработанной службами разведки США в 2014 г., которая с помощью суперкомпьютеров мгновенно отслеживает все сообщения всех пользователей сетей по всему миру<sup>10</sup>.

С одной стороны, появление закрытых соцсетей свидетельствует о том, что от первой стадии – виртуализации общения – через массовые сети наметился переход к сообществам, имеющим более частный характер и не только призванным решать проблемы передачи информации и рекламы самого субъекта, но и отражающим потребность в традиционном избирательном межличностном общении. С другой стороны, современный уровень виртуального общения и степень контроля за сетями не позволяют говорить о том, что человек обретает здесь ту свободу общения, к которой он был устремлен. Эта свобода, как и дистанционная передача чувств, остаются иллюзорными. Несмотря на многообразие форм социальной коммуникации и специфику различных соцсетей, попробуем выделить присущие им общие проблемы и черты, имеющие экзистенциальный характер.

### **Экзистенциальные особенности виртуальной коммуникации**

С позиции характера взаимоотношений субъектов все многообразие информационно-виртуальных взаимоотношений можно условно объединить в следующие основные виды.

1. Благодаря электронной коммуникации в условиях глобальной миграции множество людей, близких в реальности, продолжают общаться друг с другом на расстоянии, поддерживать родственные связи, дружбу, находясь на удалении. Условно данный тип коммуникации может быть назван *дистанционно-традиционным*, поскольку его суть составляют традиционные отношения между людьми, использующими интернет-связь и мобильное общение исключительно как техническое средство. Этот вид коммуникации отличает то, что ее субъекты в реальной жизни знакомы между собой, имеют устойчивые, сформировавшиеся на той или иной основе отношения (семейные, родственные, профессиональные, дружеские, любовные и др.), но при этом они вынуждены общаться посредством информационных технологий по причине удаленности друг от друга, занятости и т.д. Суть традиционных отношений между людьми при этой форме коммуникации остается без существенных изменений.

Однако, помимо выполнения этой традиционной функции, на качественно новом технологическом этапе развития Интернет и социальные сети способствовали появлению новых типов общения, по своей природе виртуальных и отчасти или полностью искусственных.

2. Второй тип коммуникации можно назвать *дистанционно-фоллоуинговый* (от от англ. follower – последователь), поскольку он соединяет представителей различных элит, знакомых людям через

СМИ, и их «последователей», которых члены элиты не знают лично, но «следуют за ними» в качестве «подписчиков» (фолловеров). К этому типу отношений можно отнести самые разные виды взаимодействия в сети: блоги звезд и их обсуждение, форумы с ведущими учеными, писателями, ведущими деятелями различных сфер общественной жизни (политика, экономика, религия, право и т.д.). В этой сфере коммуникации реальные люди общаются не с «живым человеком», а с его стилизованным образом, в котором рафинированно представлены сущностные характеристики и скрыты реальные свойства, черты личности, не доступные для обсуждения.

3. Третий тип коммуникации связывает людей, не находящихся друг с другом в реальных отношениях и при этом равных друг другу. Этот вид коммуникации можно назвать *дистанционно-номинальным*. Он характерен для людей, которые не были знакомы в реальной жизни, знают друг о друге только то, что размещено о них в Сети и имеют возможность в любое время остановить это взаимодействие без объяснения причин. Такой тип коммуникации не имеет межличностного контакта, поскольку субъекты общаются не лично, а репрезентативно, через свои цифровые аналоги, аватары (виртуальные образы), никнеймы (имена в Сети). Такие отношения позволили соединить между собой в Сети небывалое количество «друзей», удаленных пользователей, общение которых носит во многом поверхностный характер, без самоотдачи, эмпатии, вовлечения в «мир Другого». Сущностью этого типа отношений является особый вид развлечения, рекреации – виртуальной «тусовки», ни к чему не обязывающего времяпрепровождения в среде подобных себе.

Главной современной тенденцией при этом выступает снижение роли традиционной (реальной) и *дистанционно-традиционной* коммуникации и возрастание значения *дистанционно-номинальных* связей.

Что же несут с собой эти изменения?

**1. Повышенное внимание к манифестации собственного Я.** Виртуальное общение имеет определенную специфику субъект-субъектных отношений, связанную как с самопрезентацией, так и с восприятием Другого. Неотъемлемым аспектом общения является манифестация себя для Другого, презентация своего образа, убеждений, интересов, чувств и т.д. Важнейшим атрибутом общения в социальных сетях и форумах является создание профиля, персональной страницы с указанием реальных или выдаваемых за реальные достижений и характеристик своего Я, которому уделяется большое внимание. В наиболее крайних выражениях самопрезентация приобретает характер нарциссизма, доминирования ценности Я над всеми другими.



Стремление к постоянной концентрации внимания на самом себе выражается в том числе в моде на «селфи» (автопортреты), постоянных публикациях фото эпизодов из своей жизни в Instagram.

**2. Непрерывность потока виртуального общения.** С появлением Интернета коммуникация не только не ослабла, но напротив, стала еще более значимой для современного человека, который во многом научился находиться наедине с самим собой. Его потребность включиться в виртуальный диалог с другими стала практически атрибутивной. Это выражается в почти постоянном пребывании людей разного возраста в социальных сетях, многочасовых коммуникациях на игровых порталах, ведении блогов, «живых журналов» (хотя роль последних постепенно снижается). Так, по данным ВЦИОМ, социальные сети завоевали 80% дневной аудитории. В зависимости от региона пользователи тратят на социальные сети от 30 до 41% от всего времени, проведенного в Интернете<sup>11</sup>. Значительная часть постоянных пользователей не ограничивается одним посланием в день, а транслирует разнообразную информацию практически непрерывно. В свою очередь просмотр сообщений от «друзей» также становится необходимостью и заставляет пользователя совершать это все чаще.

**3. Ослабление эмоциональной связи.** Ряд исследователей полагают, что причины роста виртуальной коммуникации, связанные первоначально с увлечением новыми технологиями, становятся социальными фобиями. Рост виртуальных отношений формирует особый вид боязни реального общения – номофобию (nomophobia), заключающуюся в стремлении избежать реальных знакомств и отношений с людьми<sup>12</sup>. Однако отметим, что люди, склонные к гиперобщению в реальной жизни, как правило, тяготеют и к усиленной виртуальной коммуникации, желая использовать все возможные каналы связи с другими людьми. При этом интернет-общение постепенно начинает замещать реальную коммуникацию, ослабляя эмоциональные и эмпатические связи, усиливая возможности самопрезентации, нарциссизма, информационного обмена, а также передачи разнообразных «слухов» по «глобальной деревне» Сети. Стремление к использованию технологий в определенной области связано со стремлением к счастливой, наполненной жизни. Однако с усилением технологического фактора в жизненном мире человека не происходит качественного изменения в эмоциональной сфере, расширяются только возможности преодоления ограничений пространства и времени, управления внешними обстоятельствами<sup>13</sup>.

**4. Формирование новых зависимостей.** В условиях информационной среды человек обретает не только новые возможности и свободы, но и зависимости, аддикции, главная среди которых происходит из самой виртуальной коммуникации. Ее суть – стремление к постоянному присутствию в Сети, боязнь реальности и межличностного общения, потеря интереса к жизни. Наиболее радикальные подходы приравнивают интернет-зависимость к саморазрушающим патологиям личности, подобным наркотической. Так, невролог П. Уайброу сравнивает компьютерную зависимость с наркотической, отмечая, что компьютеры усиливают как возбуждение, так и депрессии пользователя<sup>14</sup>. Интернет-зависимость проявляется в развитии у современного человека стремления к постоянному присутствию в Сети, к взаимодействию с виртуальными партнерами и как следствие – в пренебрежении собственным здоровьем, реальными социальными связями, в ослаблении познавательной, творческой активности, доминировании пассивно-воспринимающей и не обрабатывающей информацию формы восприятия реальности. Серьезные риски связаны и с переносом ценностей в виртуальные миры, социальные сети, затрудняющие реальную коммуникацию и способность решать жизненные проблемы, усиливающие деструктивное мышление и саморазрушительное поведение. В Китае, Южной Корее и на Тайване интернет-зависимость уже признана медициной как диагноз, а злоупотребление Интернетом воспринимается как общенациональный кризис. В этих странах интернет-зависимыми считаются десятки миллионов человек.

**5. Симуляция отношений и утрата доверия.** Анализируемой современными исследователями проблемой коммуникации в условиях электронной культуры становится и вопрос доверия к Другому, своему виртуальному партнеру по диалогу. Например, Д. Рабан отмечает, что люди в значительной степени с доверием относятся к информации, сообщаемой им совершенно незнакомыми людьми на форумах<sup>15</sup>. Человек в определенном смысле живет в двух мирах, которым он не вполне доверяет, реальная коммуникация продолжает оставаться значимой, однако признается и ценность Виртуального Другого, взаимодействие с которым имеет свои правила. Выход человека к Другому, трансцендирование в этих условиях оказывается содержательно пустым, абсурдным, поскольку в этих связях имеет место симуляция чувств, доверия, понимания, соучастия в жизни другого.

**6. Виртуализация реальной жизни.** Виртуализация не исключает реальную сферу, а скорее, дополняет ее. Современный человек все чаще совмещает реальную связь с виртуальной, семью и со-

циальную сеть, дружбу с «добавлением в друзья» незнакомых людей, интеллектуальные беседы с виртуальными сообществами квазипрофессиональных обывателей. Об этом как раз и свидетельствует появление таких соцсетей как Highlight, что уже отмечалось выше. Области реального и виртуального постоянно пересекаются, и элементы квазиобщения оказывают влияние на реальные отношения и коммуникацию, уподобляя их виртуальным. Как видно, виртуализация образа жизни все больше концентрирует человека на себе и своих потребностях, превращая окружающий мир в сферу бесконечного моделирования новых продуктов, услуг, замещающих традиционные ценности.

### **Этические аспекты виртуальной коммуникации**

Новая форма коммуникации порождает и новые этические проблемы. По словам Р. Капурро, директора Международного центра по проблемам информационной этики (ICIE, г. Карлсруэ, Германия), «Интернет превратился в основную инфраструктуру социальной коммуникации на локальном и глобальном уровнях. Свободу доступа следует рассматривать как основополагающий этический принцип, аналогичный принципам свободы слова и свободы печати. Некоторые из прав, заявленных во «Всеобщей декларации прав человека», такие как право на свободу мысли, совести и религии (статья 18), право на свободу убеждений и их свободное выражение (статья 19) и право на свободу мирных собраний и ассоциаций (статья 20) должны быть четко определены и истолкованы с учетом новых и уникальных возможностей, размещенных в Интернете цифровых средств массовой информации»<sup>16</sup>. Современные специалисты указывают на такие кризисные процессы в жизни современного общества, как нарушение авторского права, плагиат, цензура, вмешательство в частную жизнь в киберпространстве, цифровое неравенство, нарушение моральных норм в рекламе. А. Дафф охарактеризовал современную ситуацию, связанную с развитием информационного общества, как нормативный кризис, когда максимальная свобода не оборачивается высокой степенью ответственности, а бросает вызов морали и этике нового мира<sup>17</sup>.

В виртуально-сетевом пространстве особенность коммуникации, на первый взгляд, заключается в отрицании традиционной этики и этикета, стирании всех «условностей», норм, табу и т.д. Однако общение не бывает полностью свободным от правил, иначе оно не сможет поддерживаться. Виртуальное общение имеет свой неписанный кодекс и принятые формы «безграничной свободы»

и независимости. Впервые о проблемах этики в информационном пространстве заговорил отец кибернетики Н. Винер. С развитием социальных сетей как главного субстрата виртуальной коммуникации стали предлагаться различные варианты регламентации межличностных отношений в Сети. Так, в 1994 г. появилась книга Вирджинии Ши «Netiquette» (от англ. *net* – сеть, *etiquette* – этикет), в которой были сформулированы десять основных правил «нетикета», т.е. этикета для живущих в мировой Сети. 1. Помните, что Вы говорите с человеком. 2. Придерживайтесь тех же стандартов поведения, что и в реальной жизни. 3. Помните, где Вы находитесь в киберпространстве. 4. Уважайте время и возможности других. 5. Сохраняйте лицо. 6. Помогайте другим там, где можете. 7. Не ввязывайтесь в конфликты и не допускайте их. 8. Уважайте право на частную переписку. 9. Не злоупотребляйте своими возможностями. 10. Учитесь прощать другим их ошибки<sup>18</sup>. Согласимся, что эти правила стали бы основой для мирного и конструктивного сосуществования свободных интернет-пользователей, если бы были приняты к исполнению, но по большей части они остались лишь призывом, разделяемым немногими, возможно, в силу абстрактности некоторых положений или этического плюрализма как принципа самой Сети.

Наука и общественные организации также высказываются за официальную регламентацию жизни в информационном пространстве и за создание особой информационной этики, о чем свидетельствуют такие документы, как «Ханойское заявление об этических аспектах информационного общества», принятое на Азиатско-тихоокеанском региональном совещании (2008); «Заключительные рекомендации», принятые на Европейском региональном совещании на тему «Этика и права человека в информационном обществе» (2007); «Тшванская декларация об информационной этике в Африке», проект которой был принят на Африканском региональном совещании по проблемам этики в век информации (2007); Декларация Санто-Доминго, принятая на Конференции стран Латинской Америки и Карибского бассейна по инфоэтике (2006). На основании этих документов в 2011 г. на 36-й сессии генеральной конференции ЮНЕСКО был утвержден «Кодекс этики для информационного общества», в котором утверждалось, что в информационном пространстве, как и в реальной жизни, должны оставаться незыблемыми права и свободы человека<sup>19</sup>. В Кодексе отмечается, что государства-члены должны стремиться побуждать провайдеров и распространителей информации придерживаться та-

ких этических принципов и ценностей, как честность, искренность, правдивость, достоверность, надежность и объективность, включая справедливость, а также создавать условия для обеспечения доступа к информации для всех. Пользователи информации имеют право полагать, что информация будет соответствовать критериям независимости, надежности, точности и достоверности. Кодекс касается вопросов обеспечения права граждан на получение информации, свободу слова в информационной среде, защиту частной жизни, творческое использование Интернета (создание контента, собственных интерфейсов и др.); обеспечения принципов демократии и законности, безопасности от проявлений ксенофобии, расизма и т.д., защиты прав на интеллектуальную собственность. ЮНЕСКО отстаивает при этом принципы толерантности, культурного многообразия, свободы личности и демократии. Основное внимание ЮНЕСКО в 2014 г. в сфере информационно-коммуникационных технологий было приковано к вопросам начального образования, поскольку формирование принципов жизнедеятельности в информационном мире должно закладываться на начальном этапе.

На основе Кодекса 2011 г. ЮНЕСКО и Международная федерация по информационным технологиям (IFIP) рекомендовали национальным организациям других стран разработать собственные варианты кодексов компьютерной этики с учетом местных национальных и культурных традиций. Частные вопросы, касающиеся этики и этикета виртуальной коммуникации в таких общих документах не могут получить более подробного описания и рассмотрения, их, как правило, уточняют сами сетевые сообщества, хотя их требования не всегда являются строго нормативными. Несмотря на предлагаемые обществом кодексы и правила, этика современного общения в Интернете далека от этих стандартов и во многом сформировалась как форма «свободы от морали». Исходя из оптимистического подхода, можно прогнозировать, что формирование этики в виртуальной сфере придет на смену современному плюрализму, несмотря на то, что Интернет во многом оказался вариантом свободы от обязательств и норм реального мира. Полагаем, что самоорганизация и формирование «порядка из хаоса» здесь проявятся в предписаниях и этических нормах, которые во многом будут аналогичными тем, что действуют в реальности. Для того чтобы способствовать развитию этических ценностей личности в условиях виртуального взаимодействия, сегодня разрабатываются специальные учебные курсы, тренинги, призванные помочь адаптации человека в Сети и формированию определенных поведенческих

ориентиров, которые могут быть ценными и в реальной сфере, как, например, это описывает К. Чанг, говоря об обучении студентов курсу информационной этики в Китае<sup>20</sup>. Полагаем, современное российское общество уже достигло того уровня, когда важным становится включение в программу образования в школах и вузах таких курсов, как «Этика информационного общества» или более частный – «Этикет виртуального общения». Несмотря на новые технологии общения, его переход на виртуальный уровень, представления о добре и зле остаются прежними. В виртуальной сфере человек продолжает оставаться «осужденным на свободу», и сохранение нравственного поведения в условиях этического плюрализма неизмеримо сложнее, чем в условиях жесткого контроля, а значит, человек сегодня имеет большие возможности для своего саморазвития и самосовершенствования.

Подведем некоторые итоги. Можно констатировать, что виртуализация общения порождает его новые *черты*: 1) повышенное внимание человека к самому себе, своим потребностям и интересам, которые сразу же становятся общим достоянием; 2) потребность в массовой аудитории для трансляции своих мыслей и чувств; 3) минимализм «обратной связи»; 4) хаотичность содержания коммуникации (поток сообщений чаще всего бывает мало связанным и не структурируемым); 5) «эффект радио» – мгновенное распространение информации на все пространство сети; 6) свобода от контроля цензуры; 7) возможность привлечения внимания к себе, при том, что в реальности человек остается скрытым; 8) «общение ради общения» – подавляющая по объему часть информации не несет нового содержания, является самоценностью именно с позиции коммуницирования или развлечения.

Этика и этикет виртуальной коммуникации все еще находятся в стадии «разработки». Имеют место как процессы регламентации основ этики информационного общества «сверху» (и здесь следует признать лидирующую роль ЮНЕСКО), так и проекты самоорганизации – создание этических норм внутри виртуальных сообществ. Виртуальная коммуникация не меняет представлений людей о моральных ценностях, но в силу своего симуляционного, игрового характера и сниженного контроля социума способствует их ослаблению и превращению в «пережитки» традиционной реальности. Жесткое упорядочивание виртуального контента и подчинение его предлагаемым кодексам неизбежно будет порождать стремление к бегству от регламента, поэтому развитием цензуры данную проблему не разрешить. Более эффективной

видится система воспитания и образования культуры жизни в информационном мире, которая способствовала бы социализации личности и ее адаптации к новым технологическим условиям без потери социальных атрибутов.

Таким образом, виртуальная коммуникация в информационном мире становится не только средством связи, технологией общения для удаленных друг от друга субъектов, но и самостоятельным феноменом, обретающим собственную ценность и воздействие на человека, переживающего фазу виртуализации собственной личности.

#### ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> См.: Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75–83.

<sup>2</sup> См.: Психология общения. Энциклопедический словарь / под общ. ред. А.А. Бодалева. – М., 2011. С. 86.

<sup>3</sup> Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – М., 2000. С. 151.

<sup>4</sup> Интернет. Цифры и факты в рамках СПИК 2014. – URL: <http://www.zniis.ru/actual/news-industry/shpd/722>

<sup>5</sup> Ежемесячная аудитория Facebook превысила 1,2 млрд пользователей. – URL: <http://lenta.ru/news/2014/01/30/somenumbers/>

<sup>6</sup> В Контакте. – URL: <https://vk.com/club2109143>

<sup>7</sup> Forbes. 5 горячих мобильных соцсетей. – URL: <http://www.forbes.ru/tehnno-slideshow/80948-goryachie-prilozheniya-kto-sleduyushchii-zamilliardom-posle-instagram/slide/1>

<sup>8</sup> Там же.

<sup>9</sup> Создана соцсеть для богатых. – URL: <http://rusbase.vc/news/socset-dlya-bogatyh/>

<sup>10</sup> В США создана компьютерная система, которая отслеживает соцсети (07 августа 2014). Правда ТВ. Новости. – URL: <http://www.youtube.com/watch?v=-EQtscgr5BYI>

<sup>11</sup> ВЦИОМ, 2012. Опрошено 1600 человек в 138 населенных пунктах в 46 областях, краях и республиках России. Статистическая погрешность не превышает 3,4%. – URL: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=113106>

<sup>12</sup> King A.L.S., Valença A.M., Silva A.C.O., Baczynski T., Carvalho M.R., Nardi A.E. Nomophobia: Dependency on Virtual Environments or Social Phobia? // Computers in Human Behavior. 2013. № 1. P. 140–144.

<sup>13</sup> Spahn A. Can Technology make us happy? Ethics, Spectator's happiness and the value of achievement // Well-Being in Contemporary Society. J.H. Søraker and others (ed.). – N. Y., 2015. P. 93–113.

<sup>14</sup> Manic Nation: Dr. Peter Whybrow Says We're Addicted to Stress. – URL: <http://www.psmag.com/health/manic-nation-dr-peter-whybrow-says-were-addicted-stress-42695>

<sup>15</sup> Raban D.R. Self-Presentation and the Value of Information in Q&A Websites // Journal of the American society for information science and technology. 2009. № 12. P. 2465–2473.

<sup>16</sup> Канурро Р. Информационная этика // Информационное общество. 2010. № 5. С. 6–15.

<sup>17</sup> Duff A. The Normative Crisis of the Information Society // *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2008. № 2 (1). – URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3>

<sup>18</sup> The Core Rules of Netiquette. – URL: <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>

<sup>19</sup> General Conference. 36<sup>th</sup> Session. Code of Ethics for the Information Society proposed by the Intergovernmental Council of the Information for all Programme (IFAP). – URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002126/212696e.pdf>

<sup>20</sup> Chang C.L. The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective // *Computers in Human Behavior*. 2011. № 5. P. 2028–2038.

#### REFERENCES

Baeva L.V. Electronic Culture: Experience of Philosophical Analysis. In: *Vo-prosy Filosofii* [Russian Studies in Philosophy]. 2013. No 5, pp. 75-83 (in Russian).

Baudrillard J. *L'échange symbolique et la mort*. Moscow, Dobrosvet, 2000 (Russian trans.).

Chang C.L. The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective. In: *Computers in Human Behavior*. 2011. No 5, pp. 2028-2038.

Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2008. No 2 (1). Available at: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3>

Internet. Facts and Figures within ACNP 2014. Available at: <http://www.zniis.ru/actual/news-industry/shpd/722> (in Russian).

Forbes. 5 hot Mobile Social Networks. Available at: <http://www.forbes.ru/tehnologii/slideshow/80948-goryachie-prilozheniya-kto-sleduyushchii-za-milliardom-posle-instagram/slide/1> (in Russian).

General Conference. 36<sup>th</sup> Session. Code of Ethics for the Information Society proposed by the Intergovernmental Council of the Information for all Programme (IFAP). Available at: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002126/212696e.pdf>

In the United States a Computer System that monitors Social Networks was created (7 August 2014). In: *Pravda* [The Truth] TV. News. Available at: <http://www.youtube.com/watch?v=-EQtsegr5BY> (in Russian).

Kapurro R. Information Ethics. *Information Society*. 2010. № 5, pp. 6-15 (Russian trans.).

King, A.L.S., Valença, A.M., Silva, A.C.O., Baczynski, T., Carvalho, M.R., Nardi, A.E. Nomophobia: Dependency on Virtual Environments or Social Phobia? In: *Computers in Human Behavior*. 2013. № 1, pp. 140-144.

Manic Nation: Dr. Peter Whybrow Says We're Addicted to Stress. Available at: <http://www.psmag.com/health/manic-nation-dr-peter-whybrow-says-were-addicted-stress-42695/>



*Psychology of Communication. Encyclopedic Dictionary.* A.A. Bodaleva (ed.). Moscow, Kogito-Centr [Cogito Center], 2011 (in Russian).

Raban D.R. Self-Presentation and the Value of Information in Q&A Websites. In: *Journal of the American society for information science and technology.* 2009. № 12, pp. 2465-2473.

Russian Public Opinion Research Center (VTsIOM) 2012 polls 1600 respondents at 138 settlements in 46 regions of Russia. Measurement error does not exceed 3.4%. Available at: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=113106> (in Russian).

Spahn A. Can Technology make us happy? Ethics, Spectator's happiness and the value of achievement. In: *Well-Being in Contemporary Society.* J.H. Søraker and others (ed.). New York, Springer International Publishing, 2015, pp. 93-113.

The Core Rules of Netiquette. Available at: <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>

The Monthly Audience of Facebook Users has exceeded 1.2 billion. Available at: <http://lenta.ru/news/2014/01/30/somenumbers/> (in Russian).

The Social Network for the Rich. Available at: <http://rusbase.vc/news/socsetdlya-bogatyh/> (in Russian).

VKontakte. Available at: <https://vk.com/club2109143> (in Russian).

### Аннотация

Статья посвящена характеристике феномена виртуальной коммуникации, играющей доминирующую роль в мире электронной культуры. Исходя из возможностей социокультурного анализа и теории симулякров Бодрийяра предлагается классификация видов виртуальной коммуникации в зависимости от характера отношений субъектов, представлены их особенности и черты. На основе обзора виртуальных сообществ, в том числе возникших в последние годы, показаны тенденции их динамики. Выявлены черты и особенности, присущие этике виртуальной коммуникации, раскрыты преимущества и риски для человека и общества. Представлен обзор этических принципов развития информационного общества и коммуникации, разрабатываемых ЮНЕСКО.

**Ключевые слова:** виртуальная коммуникация, соцсети, виртуализация, информационное общество, этика, ЮНЕСКО.

### Summary

The article concentrates on the analysis and characteristic of the phenomenon of the virtual communication playing the dominating role in the world of electronic culture. The essence and specifics of virtualization process of modern culture is presented. In article offers a classification of virtual communication types depending on character of the relations of subjects, and submits the review and the analysis of specifics of the social networks which arose in recent years. The author reveals the lines and features inherent in ethics of virtual communication, and opens associated advantages and risks to the person and society.

**Keywords:** virtual communication, social networks, virtualization, information society, existention, ethics.