

УДК 177.9:316.4

DOI 10.25205/2541-7517-2018-16-4-114-124

**В. В. Слюсарев, Т. М. Хусяинов**

*Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского  
пр. Гагарина, 23/3, Нижний Новгород, 603098, Россия*

*timur@husyainov.ru*

## **ПРОЯВЛЕНИЕ СОЦИАЛЬНОСТИ, АСОЦИАЛЬНОСТИ И АНТИСОЦИАЛЬНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ \***

Рассматриваются особенности проявления социального поведения в новых условиях виртуального пространства. Противопоставляются три формы характера отношений человека и киберсоциума – просоциальная (взаимодействие), асоциальная (независимость, невключенность), антисоциальная (паразитирование). Предлагается классификация форм виртуальности, представленных в современном мире. Описывается их связь с киберсоциальной структурой и возможные пути развития. Статья призвана показать, что современные социальные трансформации, вызванные цифровизацией общества, имеют амбивалентные последствия. В зависимости от позиции личности, современные технологии, являющиеся лишь средством достижения целей, могут быть использованы как во вред, так и во благо другому человеку, обществу, государству культуре. Человек и его моральность остаются главными критериями сосуществования.

*Ключевые слова:* асоциальность, антисоциальность, просоциальность, виртуальное пространство, киберреальность, киберсоциум, виртуализация общественных отношений, виртуальная культура, виртуальная коммуникация.

### **Введение**

Технический прогресс второй половины XX в. принес человечеству огромное количество различных открытий и достижений. Одним из наиболее ярких стало возникновение в ходе Информационной революции Глобальной сети Интернет в 1970-х гг. Виртуальная реальность выступает своего рода еще одним онтологическим уров-

---

\* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ (проект №18-011-00335).

нем, который может синтезировать в себе сразу свойства нескольких других видов и форм бытия, обладая свойствами объектно-идеального и субъектно-идеального, так как может меняться по воле и желанию субъекта.

Если ранее существовали такие виды виртуальной реальности духовного характера, как идеологическая, религиозная, педагогическая, политическая, то в современных условиях виртуального пространства в дополнение к ним возникает социоинформационная виртуальная киберреальность [Питько, 2014]. В ней воссоздаются как физически-протяженные, так и «социальные» образы. Среди них особый интерес представляют различные киберспортивные соревнования, многопользовательские онлайн игры и т. п. явления, прочно закрепившиеся в актуальном дискурсе. Их особая важность заключается в масштабности и обыденности включения в них членов общества, так как они используют их в своих повседневных практиках. На таких коммуникативных «срезах реальности» возникает симуляция социально-психологического поведения в пространственно-протяженной форме. Игрок-актер в данном случае идентифицирует себя со своим внутриигровым аватаром и проецирует на него желаемое для себя киберсоциальное поведение [Воинова, Плешаков, 2018]. При этом игрок-актер, коммуницирующий внутри киберреальности, как правило, не имеет никаких способов доподлинно верифицировать «другого» в качестве человека – актором может быть качественный «бот» (автоматический оппонент), который, благодаря условностям данного вида реальности, успешно справляется с тестом Тьюринга. С другой стороны, участвующий человек-актер может сохранять свою анонимность или самопроизвольно выстраивать свою идентичность [Хусяинов, 2018a].

При этом мы можем разделить три концептуальных понятия и выявить определенную последовательность между ними: «Виртуальная реальность» – «Киберреальность» – «Киберпространство». Во многом подобное разделение и уточнение требуется в силу широкого употребления данных понятий в современных научных трудах и их разнообразной трактовки [Волов, 2011; Одинцов, Ващенко, 2016].

В частности, наиболее общим является концепт «Виртуальной реальности», включающей в себя как современные техноинформационные формы, так и исторически более ранние (литература, идеология, политика, религии и т. п.) [Питько, 2014]. Более частным случаем является концепт «Киберреальности», так как представляет собой именно современный способ реализации виртуальности посредством компьютерно-сетевой инфраструктуры (социальные сети,

сообщества, форумы, виртуальные государства). Внутри данной реальности можно выделить отдельное ее состояние, представленное в виде псевдоконтинуума – «киберпространство». Данное пространство формируется внутри киберреальности по средствам программного воссоздания симуляции частичного (или, в перспективе, полного) чувственного восприятия пространства и времени. При этом современные средства обмена информацией позволяют организовать не только такое пространство для личного пользования, как, например, компьютерные игры, но и в качестве социального. К существующим примерам социальных киберреальностей можно отнести проект Second Life, различные MMORPG и киберспортивные соревнования. К будущим – социальные сети, основанные на технологии шлемов виртуальной реальности (как, например, перспективные разработки Facebook совместно в Oculus Rift) [Слюсарев, 2017], практически воссоздающие «Матрицу».

В связи с этим возникает парадокс, когда сами социально-технические условия современной цивилизации приводят к «уходу» человека от социальности в ее традиционном понимании. Современные условия в виртуальности дают новое пространство для проявления разных форм киберсоциального поведения, лишенное привычных социально-психологических и антропологических оснований. Таким образом, можно выделить три стратегии поведения, определенные концептуальными понятиями: просоциальное, асоциальное, антисоциальное. В первом случае индивид в полной мере включается в существующие в виртуальной реальности структуры, а в некоторых случаях ведет активную социальную (просоциальную) деятельность для их развития. Во втором случае – индивид избегает включения в подобный киберсоциум. В третьем случае индивид противопоставляет себя «виртуальной общественности» и их ценностям и совершает делинквентные и преступные действия. Эти концептуальные понятия в рамках данного рассмотрения относятся исключительно к киберреальности.

### **Социальная и просоциальная деятельность в киберреальности**

Киберреальность, интегрируясь в социальную жизнь общества, становится площадкой для коммуникации, реализации трудовой деятельности, получения образования. Многочисленные интернет-площадки дают возможность для реализации различных социальных действий в виртуальном мире.

Современные исследования демонстрируют жесткую взаимосвязь между нормами социального поведения, в том числе невербального, и действиями в киберпространстве (социальных сетях, в многопользовательских онлайн-ролевых играх (MMORPG) и т. д.).

Данные, собранные исследователями на основании взаимодействия пользователей «Second Life», позволяют полагать, что социальные нормы из предметной (физической) реальности также проявляются в киберпространстве. При этом выделяется интересная особенность относительно того, что используемое оборудование (мышь и клавиатура или шлемы виртуальной реальности) не влияет на социальное поведение [Yee et al., 2007].

В то время как для одних людей киберреальность становится пространством для коммуникации, развлечения и отдыха – повседневной практики, сохраняя при этом свою суверенность. Другие же используют данное пространство для осознанной гиперсоциальной активности, по мнению О. И. Воиновой и В. А. Плешакова, становясь «гражданином специфического социума» – киберсоциума [2018]. Киберпространство, в частности социальные сети, выступают площадками, катализаторами просоциального поведения.

Активное проникновение виртуальных социальных сетей в повседневную жизнь людей стало стимулом для трансляции своих проблем, просьб о помощи, распространения информации, новостей и уведомлений в кризисных ситуациях или способом привлечения средств для реализации социальных, творческих, научных и образовательных, коммерческих проектов (краундфандинг) [Масланов, 2018]; организации совместных покупок [Майорова-Щеглова, 2016]; обмена мнениями и дискуссий, консультирования.

Распространение информации в виде доминирующих, высокоранжируемых идей создает фактор некоего социального давления, что заставляет часть людей, не готовых к утрате своей индивидуальности, искать способы дистанцироваться от виртуального социума.

### **Асоциальность человека в киберпространстве**

Современный мир был охарактеризован социологом Зигмундом Бауманом как «Индивидуализированное общество», т. е. как утрата человеком контроля над большинством значимых социальных процессов, постоянно растущая неопределенность и незащищенность человека перед неконтролируемыми переменами, отказ от достижения перспективных целей в пользу немедленного результата. Другие авторы называют это состояние «Обществом риска» и «Турбулентно-

стью времени». Подобный поворот событий нередко приводит к социальной дезинтеграции и индивидуализации.

В своем стремлении к свободе от социального давления человек вынужден уходить от общества и индивидуализироваться, становится независимым и принимать на себя дополнительные риски. Поэтому Ф. И. Гиренок пишет об асоциальности виртуальных социальных сетей. В то время как в предметной реальности довлеет «Другой», который представляет собой общество, где нет места для индивидуального «Я». При этом единственным спасением от «Другого» философ называет «Параллельный мир», а его обитателей «Виртуалистами». Как мы можем судить, к числу виртуалистов относятся активные пользователи социальных сетей и современных гаджетов, в число которых входят как школьники и студенты, так и представители более старших поколений. Для этих людей сам социум – это тотальная несправедливость, а киберреальность – мир самоидентичности. В то время как предметный мир – мир социальных позиций, виртуальный – виртуальных диспозиций, проявления того, что люди думают о себе, их самоидентичности [Гиренок, 2013].

В этом постоянном беге индивидуальностей человек находит возможность для самовыражения в киберреальности, здесь он может быть тем, кем он хочет, фактически выступая в качестве силы, определяющей свой дискурс. Не испытывая сильной нужды общения, например, в работе, когда человек становится лишь оператором контента, а весь остальной социум – его рынком сбыта, он начинает задаваться вопросом о необходимости для него социума как такового. И, не находя необходимости в социуме, он начинает проявлять определенного рода интенциональность по отношению к нему, конструируя те социальные связи, которые для него интересны.

К проявлениям асоциальности в киберреальности можно отнести такое явление, как «Виртуальные государства». Подобный феномен – по сути симуляция государственной структуры и политической жизни (в некоторых случаях культурной и социальной), и используется как способ включения любого пользователя сети Интернет в деятельность подобного государствовидного новообразования [Хусяинов, 2018б]. Подобные проекты часто создаются группой людей, невключенных в политическую жизнь в своей стране, как альтернатива, не затрагивающая других граждан реальных государств.

В отличие от субкультур это явление имеет совершенно другую природу, с одной стороны, человеческая индивидуальность получает больше возможностей для проявления, так как любой человек может стать активным субъектом и участвовать в формировании

определенных норм внутри такого новообразования. С другой – отсутствуют общие стандарты и объединяющие ценности, характерные для субкультур. При этом проявляются сразу два процесса – глобализация и глокализация<sup>1</sup>. С одной стороны, именно процесс глобализации и глобальной доступности информации дал возможность для объединения людей из разных стран, говорящих на разных языках и представляющих различные культуры. С другой стороны, именно в условиях киберреальности возникают новые замкнутые группы, нередко создающие особую общую идентичность. Это может проявляться как на фоне интереса к компьютерной игре, так и на основе особых мировоззренческих взглядов, например Пастафарианство (или Церковь Летающего Макаронного монстра).

Возникает новое – цифровое искусство, человек получает практически безграничные возможности для творческого самовыражения, объединяя в единую композицию различные формы трансляции смыслов. Искусство становится новым не только по форме, но и по технике исполнения / создания. На смену кистям, краскам, танцу и сценариям приходит программный код, при помощи которого создаются невероятные картины, сюжеты, действия. При этом автор может не принимать во внимание отношение общества к его творчеству.

Карл Маркс писал о значении экономического базиса общества. Естественно, асоциальность не могла не отразиться на этой сфере. Так возникли криптовалюты – по сути, целая финансовая система. Ее особенность заключается в децентрализованном характере, отсутствии регулятора и третьей стороны – посредника между участниками. Если в рамках традиционной финансовой системы таким посредником часто становится государство или финансовые организации, то теперь их место занимает программа. Рост популярности первой криптовалюты Bitcoin привел к новой волне множественности денег, когда в противовес официальным валютам, эмитируемым государственными банками, стали возникать новые альтернативные и децентрализованные. Кроме того, в киберреальности, например в MMORPG, возникают свои собственные экономические отношения и формируется особая система. Подобные деньги, как правило, напрямую зависят от спроса и предложения на них.

---

<sup>1</sup> См. Создатель читов в Южной Корее получил два года испытательного срока // Чемпионат.com. URL: <https://www.championat.com/cybersport/news-3422327-sozdatel-chitov-v-juzhnoj-koree-poluchil-dva-goda-ispytatelnogo-sroka.html> (дата обращения 05.05.2018).

В качестве одной из важных причин перехода людей к интернет-занятости можно отметить нежелание работать по стандартному графику и в трудовом коллективе. Среди интернет-работников велико число тех, кто стремится к гибкой занятости (по времени, расположению рабочего места и выполнению работы), удобной для него лично.

В зависимости от конкретной государственной политики те или иные асоциальные явления оказываются под запретом и признаются преступлениями или, наоборот, получают государственную поддержку и одобрение.

Так, регулирование интернет-занятости и криптовалют или правила регистрации в социальных сетях могут существенно отличаться в разных странах, что порой может одни асоциальные явления переводить в разряд социально одобряемых («Закон о чистом воздухе в Нью-Йорке», который был призван увеличить долю интернет-работников) или, наоборот, преступлений (запрет на использование социальных сетей, мессенджеров и криптовалют в ряде стран мира)<sup>2</sup>.

### **Виртуальная антисоциальность и киберпреступления**

Для ряда пользователей именно киберреальность становится местом борьбы с обществом. При этом следует отметить, что в основу антисоциальной деятельности могут ложиться как идеологические убеждения, так и стремление получить личную выгоду. Такая антисоциальность может проявляться в создании компьютерных вирусов, взломе государственных и корпоративных сайтов, создании мошеннических схем и т. д.

Практически абсолютная анонимность и отсутствие географических препятствий дают возможности для совершения действия по всему миру. Кроме того, далеко не все пользователи Глобальной сети в должной мере знакомы с правилами кибербезопасности, что открывает огромные возможности правонарушителю. Таким образом, фактически киберсоциум сам создал условия, при которых часть индивидов может противопоставить себя ему. В реальности такое было бы невозможно, так как вызвало бы действия социальных регуляторов – законов, правоохранительных органов – или просто самосуд. В киберреальности человек, совершающий преступление против «виртуального общества», практически ничем не рискует.

---

<sup>2</sup> См.: *Забродина Е. В.* Иране запретили Telegram // Рос. газета. 2018. URL: <https://rg.ru/2018/04/30/v-irane-zapretili-telegram.html> (дата обращения 05.05.2018).

Он в полной мере может противопоставить себя целому сообществу, сохраняя в реальной жизни или в других сообществах свою социальную роль и социальные связи.

Итак, современные СМИ, эксперты, обыватели склонны говорить о негативном влиянии киберреальности на различные аспекты жизни общества – зависимость от Интернета и игр, распространение ложной или конфиденциальной информации, пространство торговли нелегальными товарами или распространение экстремистских идей. Однако следует отметить, что именно люди, а не технологии это делают. В то время как для одних киберреальность – возможность творческого выражения, новые пути и способы познания, ведения творческой и личной жизни, для других – возможность самовыразиться, уйти от стигматизации, создать свой идеал государства, не затрагивая незаинтересованных в этом людей. Иные же противопоставляют себя обществу и общественному благу и стараются извлечь для себя выгоды независимо от средств. Киберреальность – это лишь условия, в которых происходят те или иные действия человека. Как и прежде, человек остается мерой всех вещей, основное значение имеют его воспитание, образование, отношение к миру, обществу, семье и самому себе.

### Список литературы

Воинова О. И., Плешаков В. А. Личность и киберсоциум: становление киберсоциальности и классификация людей по степени интегрированности в киберсоциум // Homo Cyberus. 2018. № 1. URL: <http://journal.homocyberus.ru/>

Волов А. Г. Философский анализ понятия «Киберпространство» // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2011. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/filosofskiy-analiz-ponyatiya-kiberprostranstvo>

Гиренко Ф. И. Параллельный мир: асоциальность социальных сетей // Философия коммуникации: проблемы и перспективы: Коллект. моногр. / Под ред. С. В. Клягина, О. Д. Шипуновой. СПб.: Гос. политех. ун-т, 2013. С. 107–110.

Масланов Е. В. Краудсорсинг как элемент экспертизы // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2018. № 1. С. 83–96. DOI: 10.5840/dspl2018115

Одинцов С. А., Ващенко А. В. Развитие теорий информационного общества и понятия «Киберпространство» // Научный журнал КубГАУ. 2016. № 121. URL: <http://ej.kubagro.ru/2016/07/pdf/116.pdf>

Питько О. А. Виртуальная реальность как атрибут бытия человека // Традиционные национально-культурные и духовные ценности как фундамент инновационного развития России. 2014. № 1. С. 58–64.

Слюсарев В. В. Виртуальная наркомания в информационном хаосе // Философия науки и техники в России: вызовы информационных технологий: Сб. науч. ст. Вологда: Изд-во ВоГУ, 2017. С. 274–277.

Хусьяинов Т. М. Гендер и анонимность при построении виртуальной карьеры // Современная реальность в социально-психологическом контексте: Сб. науч. материалов. Новосибирск, 2018а. С. 56–59.

Хусьяинов Т. М. Проекты «виртуальных государств» как способ политической самореализации молодого поколения // XX Ломоносовские чтения. Коряжма: ООО «РГ “Успешная”», 2018б. С. 43–45.

Yee N., Bailenson J. N., Urbanek M., Chang F., Merget D. The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10. No. 1. URL: 10.1089/cpb.2006.9984

*Материал поступил в редколлегию 17.09.2018*

**V. V. Sliusarev, T. M. Khusyainov**

*Nizhny Novgorod State University named after N. I. Lobachevsky  
23/3 Gagarin Ave., Nizhni Novgorod, 603098, Russian Federation*

*timur@husyainov.ru*

## **THE DEVELOPMENT OF SOCIALITY, ASOCIALITY AND ANTISOCIALITY IN THE VIRTUAL SPACE**

The paper examines the features of the manifestation of social behavior in virtual space. The authors suggest three forms of the relations between man and cyber society, which are contrasted against each other: pro-social (interaction), asocial (independence, non-inclusion), antisocial (parasitic). A classification of forms of virtuality, presented in the modern world, is proposed. Their relationship with the social structure and possible ways of development are described. The article intends to show that modern social transformations caused by digitalization of society have ambivalent consequences. Depending on the position of the individual, modern technologies, which are only a means to achieving goals, can be used both for the harm and for the benefit of another person, society, state and culture. The person and his morality still remain the main criteria of coexistence.

*Keywords:* asociality, antisociality, prosociality, virtual space, cyber reality, cyber society, virtualization of social relations, virtual culture, virtual communication.

## References

Girenok F. I. Parallelnyi mir: asotsialnost sotsialnykh setei [Parallel world: asociality of social networks]. *Filosofiya kommunikatsii: problemy i perspektivy: kollektivnaya monografiya* [*Philosophy of Communication: Problems and Perspectives: A Collective Monograph*] / Klyagin S. V., Shipunova O. D. (eds.) St. Petersburg, 2013, p. 107–110. (In Russ.)

Khusyainov T. M. Gender i anonimnost pri postroenii virtual'noi kar'ery [Gender and anonymity in building a virtual career]. *Sovremennaya realnost v sotsialno-psikhologicheskom kontekste: Sbornik nauchnykh materialov* [*Modern Reality in the Socio-Psychological Context: A Compilation of Scientific Articles*]. Novosibirsk, 2018a, p. 56–59. (In Russ.)

Khusyainov T. M. Proekty «virtualnykh gosudarstv» kak sposob politicheskoi samorealizatsii molodogo pokoleniya [Projects of «virtual states» as a way of political self-realization of the younger generation]. *XX Lomonosovskie chteniya* [*XX Lomonosov Readings*]. Koryazhma, «RG «Uspehnaya», 2018b, p. 43–45. (In Russ.)

Maslanov E. V. Kraudsorsing kak element ekspertizy [Crowdsourcing as an Element of Expertise]. *Tsifrovoi uchenyi: laboratoriya filosafo* [*The Digital Scholar: Philosopher's Lab*], 2018, no. 1, p. 83–96. DOI: 10.5840/dspl2018115 (In Russ.)

Odintsov S. A., Vaschenko A.V. Razvitie teorii informatsionnogo obshchestva i ponyatiya «Kiberprostranstvo» [The development of information society theory and the concept of «Cyberspace»]. *Nauchnyi zhurnal KubGAU* [*Scientific Journal of KubSAU*], 2016, no. 121. URL: <http://ej.kubagro.ru/2016/07/pdf/116.pdf> (In Russ.)

Pitko O. A. Virtualnaya realnost kak atribut bytiya cheloveka [Virtual reality as an attribute of human being]. *Traditsionnye natsionalno-kulturnye i dukhovnye tsennosti kak fundament innovatsionnogo razvitiya Rossii* [*Traditional National Cultural and Spiritual Values as the Foundation for Russia's Innovative Development*], 2014, no. 1, p. 58–64. (In Russ.)

Slyusarev V. V. Virtualnaya narkomaniya v informatsionnom khaose [Virtual addiction in information chaos]. *Filosofiya nauki i tekhniki v Rossii: vyzovy informatsionnykh tekhnologii: Sbornik nauchnykh statei* [*Philosophy of Science and Technology in Russia: Challenges of Information Technology: A Compilation of Scientific Articles*]. Vologda, VoGU Publ., 2017, p. 274–277. (In Russ.)

Voinova O. I., Pleshakov V. A. Lichnost i kibernotsium: stanovlenie kibernotsialnosti i klassifikatsiya lyudei po stepeni integrirovannosti v kibernotsium [Personality and cybersociology: the formation of cybersociality and the classification of people by the degree of integration into cybersociology]. *Homo Cyberus*, 2018, no. 1. URL: <http://journal.homocyberus.ru/> (In Russ.)

Volov A. G. Filisofskii analiz ponyatiya «Kiberprostranstvo» [Philosophical analysis of the concept of «Cyberspace»]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [*Philosophical Problems of Information Technologies and Cyberspace*], 2011, no. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/filosofskiy-analiz-ponyatiya-kiberprostranstvo> (In Russ.)

Yee N., Bailenson J. N., Urbanek M., Chang F., Merget D. The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments. *CyberPsychology & Behavior*, 2007, vol. 10, no. 1. URL: [10.1089/cpb.2006.9984](https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9984)