



Философия

Философские и культурологические исследования

DOI: 10.18721/JHSS.9404
УДК 14:004.946

НОМО VIRTUALIS: СОЦИАЛЬНОЕ БЫТИЕ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Д.С. Быльева, А.С. Заморев, Т.А. Нам

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,
Санкт-Петербург, Российская Федерация

Информационно-коммуникативные технологии кардинально меняют существование человека. Авторы статьи пытаются осмыслить феномен виртуального как реального через призму философской мысли. Социальный анализ и системный подход позволили им изучить формирование норм существования личности в Сети. В статье утверждается, с одной стороны, множественность виртуальных реальностей, с другой – особый статус сетевой виртуальности, соперничающей с физической. Следовательно, и личность в сети Интернет (*homo virtualis*) не может интерпретироваться как одна из идентичностей человека, она обладает особым статусом и задается онтологическими особенностями виртуальной реальности. Существование в Сети не определяется нормами, действующими за ее пределами, за исключением небольшой части виртуальной реальности, попадающей под юридическое регулирование. Остальная ее часть контролируется «владельцами» и создателями той или иной части Сети или попадает под саморегуляцию. Особенно показательна в этом смысле область виртуальных миров многопользовательских игр, где разрешено девиантное поведение, вроде совершения убийств и грабежей, а нарушением норм является вмешательство в правила, установленные демиургами.

Ключевые слова: виртуальная реальность; социальные нормы; Интернет; *homo virtualis*; виртуальность; виртуальная личность

Ссылка при цитировании: Быльева Д.С., Заморев А.С., Нам Т.А. *Homo virtualis: социальное бытие в виртуальной реальности* // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2018. Т. 9, № 4. С. 29–38. DOI: 10.18721/JHSS.9404

SOCIAL BEING IN VIRTUAL REALITY

D.S. Bylieva, A.S. Zamorev, T.A. Nam

Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation

Information and communication technologies are radically changing the human existence. The study offers an interpretation of the virtual phenomenon as reality through

the prism of philosophical thought. Social analysis and systematic approach allow to study the peculiarities of a person's presence in virtual reality, the norms evolving for a person's existence online. We suggest, on the one hand, that there are multiple virtual realities, and, on the other hand, that Internet reality has a special status competing with physical reality. Consequently, the online personality cannot be interpreted as one of personal identities; it has a special status and is defined by the specifics of virtual reality. Being in the Internet is not determined by the norms that apply outside its borders, with the exception of a small part of virtual reality that falls under legal regulation. The remaining part is under control of "owners" and creators of some part of the network or falls under self-regulation. The area of virtual worlds of multiplayer games is the most illustrative example: deviant behavior (such as murder or robbery) is allowed, while interference with the rules established by the demiurges is regarded as violation of the norms.

Keywords: virtual reality; social norms; Internet; virtual; virtual person; society; deviant behavior

Citation: D.S. Bylieva, A.S. Zamorev, T.A. Nam, Social being in virtual reality, St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences, 9 (4) (2018) 29–38. DOI: 10.18721/JHSS.9404

Введение

Информационно-коммуникативные технологии изменяют не только организацию деятельности, но и само существование человека. Исследователи указывают на новую цивилизационную и социотехноприродную ступень развития современного общества, связанную с технологическими изменениями [1, с. 136], кардинальное изменение коммуникативных практик [2, с. 363]. Гиперактивная коммуникативная Сеть способна трансформировать информационное поле и смыслы сообщений, создавая тем самым потенциальные условия деструкции общности и ментальных структур коллективного бессознательного [3, с. 78].

Переход в виртуальную жизнь происходит постепенно, поэтому он не всегда заметен, тем не менее очевидно, что состояние присутствия в Сети становится практически постоянным для всё большего количества людей.

Постановка проблемы и цели исследования

Изменение особенностей существования человека столь разительно, что требует нового осмысления человеческого бытия. Совместная деятельность в обширном нематериальном пласте реальности демонстрирует неиллюзорные возможности нематериальных воплощений индивида. В виртуальной реальности, рассматриваемой нами как поле любой деятельности

людей с помощью информационно-коммуникативных технологий, существует собственная логика. Здесь не действуют физические законы и подвергаются сомнению социальные.

Цели исследования: интерпретация соотношения обыденной и техногенной виртуальной реальности, объяснение феномена личности в Сети, выявление особенностей социального контроля в виртуальной реальности.

Методология

Для решения поставленных задач необходимо сочетание философского и информационного подходов для интерпретации сущности виртуальной реальности и личности в ней. Исследование понятия «виртуальность» проведено на основе анализа философских трудов, в которых подвергается осмыслению данный феномен. Применены методы социального анализа (сравнительный, контекстный, содержательный), позволившие изучить формирование норм существования личности в Сети. Системный подход позволил раскрыть целостность регулирования социального существования личности в Сети, выявить взаимосвязи между формами поведения и нормами их регулирования. Кроме того, принципы этого подхода использовались при анализе форумов, многопользовательских игр, киберпреступлений, а также законодательства в данной области.

Результаты исследования

Реальность виртуального. В наиболее общем смысле термин «виртуальная реальность» (от *лат.* *virtualis* – возможный) означает любую *возможную реальность*, т. е. любой мир, который можно вообразить, не впадая в противоречие. Ибо даже «когда все времена и все места в этом универсуме будут наполнены, всё же останется верным, что их можно было бы наполнить бесконечно ранообразными способами и что существует бесконечное число возможных миров», – утверждает Г. Лейбниц [4, с. 136].

В более же узком смысле под виртуальной реальностью понимают *искусственную субъективную реальность*, т. е. любой мир, смоделированный в сознании какого-либо субъекта при помощи технических средств или способности воображения.

Первый шаг в философском осмыслении этой проблемы был сделан еще представителями Элейской школы – Парменидом и Зеноном, которые стали различать два вида реальности:

- *объективную реальность* – мир «истинного» бытия, существующий как объект сам по себе, вне зависимости от нашего сознания (по мнению элейцев, этот мир «истины» един, неделим, неизменен и неподвижен);

- *субъективную реальность* – мир «мнимого» бытия, существующий в чувственном восприятии субъекта (этот мир, напротив, множествен и изменчив, а значит, совершенно не отвечает «истинному» бытию).

Последнее означало, что *любой мир*, состоящий из множества изменчивых вещей, в частности тот, что дан нам в чувственном опыте, должен быть отнесен к виртуальной реальности. Ибо этот мир, согласно Пармениду из Элеи, продуцируется только *в сознании единого и единственного субъекта, который и есть объективная реальность*: «...одно ведь и то же мыслит в людях – во всех и в каждом» [Цит. по: 5, с. 93].

Второй, важный, шаг в осмыслении данной проблемы был сделан ближайшими наследниками элейцев – атомистами Левкиппом и Демокритом. Их труды не сохранились, но предание гласит, что именно Левкипп, ученик Зенона из Элеи, первым ввел правило достаточного основания: *ничто возможное не осуществится без достаточного основания в чем-либо другом*. Значит, если «есть бесконечное множество возможных универсумов, из которых осуществить-

ся может лишь один, то необходимо достаточное основание для выбора, которое определяет Бога скорее к одному, чем к другому», – утверждал Г. Лейбниц [6, с. 422].

Однако из понятия о бесконечности и безначальности Вселенной атомисты заключили, что в ней по определению не может быть *изначального основания* для выбора между возможными мирами. А значит, и реальный выбор между ними, по закону основания, невозможен, т. е. все миры имеют равную степень осуществленности, что можно понимать двояко:

- *отрицательно*, т. е. как *невозможность* осуществления в объективной реальности никаких возможных миров, включая «истинный» мир элейцев (такая трактовка означала бы полное отрицание объективной реальности вообще);

- *положительно*, т. е. как *необходимость* осуществления в объективной реальности всех возможных миров (такая трактовка означала бы, что объективный мир одновременно осуществляет в себе все возможности).

Последний вариант и был избран атомистами. Вселенную они представили как пространство, в котором атомы всех возможных форм движутся со всеми возможными скоростями во всех мыслимых направлениях, каждый миг образуя все мыслимые вещи, «так как нет основания, почему бы они были скорее такими, чем иными», – считал Демокрит [Цит. по: 7, с. 54]. При такой трактовке любой виртуальный мир окажется не иллюзией, но точным отражением какой-то части мира объективного.

Третий, еще более важный, шаг в осмыслении этой проблемы был сделан ближайшими наследниками атомистов – софистами Протагором, Горгием, Продиком и др. Старшим из них считается Протагор, ученик Демокрита. Он пошел дальше своего учителя. Протагор впервые допустил *отрицательную трактовку принципа основания*, т. е. *всю реальность свел к виртуальной и субъективной*: «Человек есть мера всем вещам – существованию существующих и несуществованию несуществующих» [Цит. по: 8, с. 375].

Это положение очевидно из того, что любые «правильные» суждения об «истинном» мире зависят от принятых нами *правил* и принятого определения *истины*. И то и другое утверждается человеком по собственному произволу. И хотя из этого вовсе не следует отсутствие объ-

ективной реальности, еще менее отсюда можно вывести доказательство ее существования.

Таким образом, уже досократики наметили три исчерпывающих направления в трактовке виртуальной реальности, представив ее либо как искажение истинной реальности, либо как ее адекватное отражение, либо как вообще единственную реальность.

Сторонники реализма обычно не рассматривают последнюю из трех версий всерьез, поскольку относят идею «объективной реальности» к числу *врожденных идей разума*, т. е. таких идей, сомнение в которых само себе противоречит (св. Ансельм, Р. Декарт, Б. Спиноза и др.). Но крайние эмпирики и номиналисты вряд ли могут удовлетвориться таким доводом, ибо трактуют идеи разума как *абстракции, не имеющие объективной природы*. А из этого прямо следует, что «обладание какою-нибудь идеей не доказывает существования вещи, как изображение человека не свидетельствует о его бытии в мире, как сновидения не образуют подлинной истории», – считал Дж. Локк [9, с. 637].

Наконец, четвертый, самый важный, шаг в разработке данной проблемы был сделан Аристотелем: он первым произвел анализ понятий «возможность» и «реальное осуществление». По Аристотелю, «чистая возможность» означает состояние, при котором вещь *однозначно не отличается от своего отрицания*, ибо «в возможности одно и то же может быть вместе противоположными вещами, но в реальном осуществлении – нет» [5, с. 92].

Напротив, «реальность» (от *лат. realis* – вещественный, т. е. определяющий вещь как таковую) понимается как определенность, которая *однозначно отличает вещь от ее отрицания*.

Данная трактовка «реальности» отражена Аристотелем прежде всего в *законе исключенного третьего*, гласящем, что два противоречащих суждения об одном и том же не могут быть одновременно ложными: верно *либо «А», либо «не А», третьего не дано*, т. е. «в отношении каждого [предмета] истинным является или утверждение, или отрицание» [10, с. 110]. Он же установил границы применимости этого закона, относя его к сфере реально осуществленного в прошедшем времени.

Однако, по Аристотелю, к событиям возможного будущего данный закон *не применим*. Так, «...на вопрос, состоится ли завтра мор-

ское сражение, правильным будет ответ, что сражение либо состоится, либо не состоится. Но при этом нельзя назвать истинным (или же, наоборот, ложным) какое-нибудь из этих двух альтернативных предсказаний. <...> Этот пример, который Я. Лукасевич назвал „аристотелевским парадоксом“, широко обсуждается в современной литературе... как зародыш многозначной логики», – пишет Э.Ф. Караваев [11, с. 46].

Классическая физика, как известно, спаслась от этой проблемы жестким *детерминизмом*, т. е. учением о том, что из всех возможных миров лишь один заранее определен к реализации – по закону достаточного основания (И. Ньютон, П.-С. Лаплас и др.). Однако почти все современные интерпретации квантовой механики носят индетерминистский характер. Новая механика, по словам М. Борна, не дает ответа на вопрос «где находится частица в данный момент?» и отвечает лишь на вопрос «какова вероятность того, что частица в данный момент находится в данном месте?» [12, с. 73]. При этом аристотелевский парадокс более актуален, чем прежде, ибо к виртуальной реальности относятся теперь уже не только события возможного будущего, но также все текущие события субатомного уровня.

Множественность виртуальных реальностей позволяет некоторым исследователям говорить об их иерархичности, взаимопроникновении и недоволощенности [13, с. 34–41; 14, с. 61]. Однако техногенная виртуальная реальность приобретает особую бытийность, соперничающую с бытийностью физического пространства. Как основной признак «реальности *par excellence*», отличающий ее от всех других возможных реальностей, П.Л. Бергер и Т. Лукман выделяли *интерсубъективность мира, «который я разделяю с другими людьми»*. Я один в мире снов, но я знаю, что мир повседневной жизни столь же реален для других, как и для меня [15]. Реальность Интернета отвечает признаку интерсубъективности, включая в свою виртуальность множественность субъектов. Е.Е. Таратута рассматривает виртуальную реальность как трансцендентный проект человека, представляющий собой «отехниченную проекцию экзистенциальности в имманентный мир» [16, с. 97], как современный облик магии [Там же. С. 110].

«Я» в виртуальной реальности. Невозможность простого соотнесения «я» в физическом мире и «я» в Сети становится очевидной при наблюдении игр с несколькими идентичностями человека в Сети, когда один человек имеет несколько сетевых субъектов или, напротив, за сетевой личностью стоит несколько людей или искусственный интеллект.

Термин «posthuman» («постчеловек») используется в западной философии для осмысления появляющейся способности свободно менять идентичность для самовыражения. Таким образом, акцент делается на онтологии существа, состоящего из совокупности разнообразных личностей. Б. Мюрнани определяет концепцию постчеловечества как субъективизм, движимый верой в то, что «я» не ограничено индивидуальным органическим телом [17, с. 5]. Н.К. Хайлс, один из первых теоретиков постчеловечества, утверждал, что первой философской ступенью на пути к концепции постчеловека является утверждение о признании подчиненной роли тела идеям, мыслям, желаниям [18, с. 3]. Эта идея выглядит неожиданной и парадоксальной, потому что возникла в самом конце скептического и материалистического XX в. благодаря беспрецедентным технологическим прорывам.

Востребованное сегодня рассмотрение идеального бытия в Сети оправдывает необходимость возвращения к философскому осмыслению автономного существования нематериального субъекта. Еще у Р. Декарта мы находим утверждение существования в нематериальном воплощении. Интернет предстает как реальное воплощение мысленного эксперимента философа: «Я буду рассматривать себя как существо, лишенное рук, глаз, плоти и крови, каких-либо чувств» [19, с. 20]. Более того, существование в Сети может быть сравнимо с понятиями души (духа) Дж. Беркли, обладающих особым видом существования: для них «*быть*» означает *воспринимать разнообразные данные*.

Бытие в Сети отличается от обыденного. Подчас человек воспринимает «жизнь» в Интернете как *субъективную реальность*, как происходящее у него в голове или во сне, настолько нематериальность взаимодействия плотно ассоциируется с «воображаемым» — не реальным, что другие субъекты не воспринимаются равноправными партнерами. Это ощущение субъективности виртуального усиливается воз-

можностью мгновенного выхода из него, преврав все связи вне зависимости от воли иных субъектов.

Взаимоотношение и взаимовлияние «я» в обыденной и виртуальной реальности являются очень сложными и малоизученными. В новейших исследованиях, вызывающих дискуссию, утверждается, например, что длительное нахождение человека под влиянием полей, поддерживающих Интернет, может приводить «к атрофии префронтальной коры мозга и вследствие этого к угасанию рационализации и разума, что порождает состояние трансцендентности» [20, с. 185–186].

Понятно, что «я» в Сети, не обремененное физическим телом, транслирует свой вид и особенности в определенном ключе. Даже если изображения и факты не подвергаются сознательному изменению, что не составляет особой технической сложности, в любом случае они являются не спонтанными, а специально отобранными. Таким образом, как ни обширна информация, передаваемая в Сеть, она отражает лишь определенный «ракурс» личности и не сводима к ней. Например, исследование А.В. Митрофановой позволяет сделать вывод о том, что высокая эмоциональная вовлеченность в жизнь интернет-сообщества делает сетевую личность отличной от личности вне Сети. Она обретает новые характеристики, иногда они могут быть «латентными, привлекательными, желаемыми к реализации, но недостижимыми в обычной среде». При наличии у человека одновременно нескольких профилей в социальных сетях они могут обладать взаимоисключающими характеристиками по любым аспектам идентичности, вплоть до гендерных и биометрических [21, с. 554]. И.В. Фролова отмечает две тенденции при формировании сетевой идентичности — желание представлять себя идеального или, по крайней мере, в лучшем свете для других и желание вести себя «как хочется» [22, с. 31].

Обратим внимание на то, что для разграничения существования в физическом мире и виртуальной реальности Сети отечественные авторы используют понятие «идентичности». Как отмечают исследователи, «в сознании зрелого человека присутствует некий „пакет“ базовых идентичностей, в котором сплетаются родоплеменные, политические и конфессиональные особенности восприятия и мышле-

ния» [23, с. 59]. Однако противопоставление «реальной» и «сетевой» (или «виртуальной» [24]) идентичностей (наряду, например, с выделяемыми Р.Д. Фогельсоном реальной, идеальной, негативной и предъявляемой [25]) нам представляется терминологически неверным. Еще Ж. Бодрийар отмечал невозможность отыскать абсолютный уровень реального [26, с. 31], и так называемая сетевая личность имеет не меньше прав на именование «реальной».

В зарубежной литературе терминология в этой области очень разнообразна. Так, К. Даймант пишет об аватаре как о новом феномене, который не является ни фактом, ни вымыслом, но взаимодействует с людьми на разных эволюционных и онтологических уровнях, будучи лишенным тела [27, с. 220]. А Д. Мельник и В. Мельник называют действующего в виртуальном мире субъекта «киборгом», носителем субъект-субъектного отношения, «гибридом» игрока реального мира, его внутриигровой личности и программной оболочки [28, с. 168].

Для обозначения этого отличного от человека субъекта, действующего в Сети, предлагаем воспользоваться термином *виртуальная личность*, или «*homo virtualis*». Виртуальная личность есть порождение идеального в человеке и оставляет свой виртуальный след в Интернете. Явная часть следа видна любому желающему (например, информация в социальных сетях), а отслеживание его скрытой части требует технической оснащенности (например, отслеживание по IP-адресу). Социальные сети постепенно наполняются виртуальными следами умерших — «виртуальными могилами». Некоторые социальные сети позволяют родственникам умершего уничтожить его аккаунт или превратить в мемориал, сохранив его след для остальных. «Фейсбук», например, также предлагает человеку еще при жизни назначить хранителя, который может ограниченно управлять аккаунтом после его смерти.

Нормы существования в Сети. Существование в Сети становится настолько значимой частью жизни человека, что требует особого осмысления. Взаимодействие в Сети огромного числа субъектов закономерно провоцирует формирование, трансформацию норм, хотя некоторые исследователи и считают виртуальную реальность свободной от социального [16,

с. 78]. Наиболее жесткими нормы оказываются там, где виртуальная реальность тесно связана с обыденной. Здесь действуют юридические нормы, направленные на защиту прежде всего денег, конфиденциальной информации, порталов и авторских прав. И хотя принципиально невозможно нанести физический урон, вред, причиняемый личностям, организациям и социальным институтам, бывает очень существенным. В виртуальном мире воздействовать на цифровые объекты оказывается проще, чем на физические, так же как уничтожать следы и сохранять анонимность. Исследователи указывают на высокую степень латентности интернет-преступлений, которая составляет от нескольких десятков до нескольких тысяч процентов [29, с. 328].

Незаконное присвоение объектов в виртуальной реальности выглядит совершенно по-иному, чем в физическом мире. Переход от одного владельца к другому, в одном случае, и свободное копирование того, что хотелось бы ограничить в доступе, — в другом. Собственность как обладание существенно отличается от собственности как желания ограничить круг пользователей. В этой области, попадающей под регулирование авторским правом, регулирование достаточно затруднительно. Запрет на распространение цифровых благ представляется многим пользователям ущемлением интернет-свободы, а бесплатное пользование статьями, фильмами, книгами, программами без согласия правообладателя для многих является нормой. Еще в 1998 г. Р. Бэрбрук отмечал, что построение Интернета предполагает легкое создание и распространение копий по всей Сети, что позволяет говорить о построении реально существующей формы анархо-коммунизма [30]. А. Ромеле и М. Северо рассматривают специфический тип взаимоотношений в Сети, связанный не с экономическим, а с социальным распределением благ, через призму «цифрового дара» (*digital gifts*) [31].

Иногда возникает парадоксальная ситуация, когда не только индивидуальные частные пользователи, но и научное сообщество считает использование информации в некоммерческих целях этически допустимым. Наиболее показательным в этом отношении появившийся в 2011 г. сайт Sci-Hub, позволяющий скачивать научные статьи без оплаты. В 2017 г. с этого сайта можно

было скачать 56 246 220 статей, что составляло 68,9 % от всего их количества. Исследования показывают, что данным ресурсом пользуется научное сообщество по всему миру, а лидерами по количеству скачиваний оказались такие страны, как Иран, Китай, Индия, Россия и США [32, с. 509].

Дискуссионным является вопрос об ограничениях на распространение той или иной информации. С одной стороны, многие признают ценность Интернета как пространства свободы, наиболее приспособленного для открытого обмена информацией множеством заинтересованных субъектов. С другой стороны, существует информация, способная причинить вред. Например, интернет-преступлением является создание, распространение, а в некоторых странах и просмотр информации, связанной с детской порнографией. Также законодательно запрещенной может быть информация, призывающая к суициду, связанная с распространением наркотиков и другими социально опасными темами. В то же время официально запрещенные сайты подобной тематики могут обитать в «нелегальной» части Сети.

Область социально-коммуникативного взаимодействия в Сети регулируется местными правилами общения, предписанными той или иной коммуникативной площадкой (как общего плана на форумах, сайтах знакомств и т. п., так и частного, например на страницах популярных блогеров). Нормы на коммуникативных площадках Сети формируются как реакция администраторов на нежелательное поведение. Поэтому на разных площадках нормы варьируются в зависимости от представлений администраторов, хотя обычно и имеют много общего, что связано с недопущением конфликтных ситуаций. Необходимо отметить, что при отсутствии возможности обратиться взыскания на человека, стоящего за тем или иным субъектом в Сети, диапазон санкций за нарушение норм в ней достаточно ограничен: от удаления неугодного комментария до блокировки учетной записи, т. е. полного запрещения деятельности данной виртуальной личности в данном «месте». Однако максимально возможное наказание — вечный «бан» как уничтожение виртуальной личности в некой «точке» интернет-пространства не является для человека непоправимым, так как он может создать новую виртуальную

личность и учетную запись и продолжать деятельность.

Противоположным от законодательно регулируемой части Интернета является полюс разнообразных виртуальных миров, где понятие норм не имеет ничего общего с миром офлайн. Возможность создавать иллюзии различной природы, принимать любую личину значительно расширяет представления о допустимом по сравнению с принятым в физическом мире. В наиболее иллюзорной части Сети нормы поведения определяются только техническими и игровыми возможностями, предоставляемыми разработчиком. Виртуальные кражи, убийства, похищения, разрушения, вандализм могут быть целью игры. Здесь нарушением норм является нарушение правил, установленных создателями данной игры, с помощью программ, в том числе макросов (в частности, чит-кодов, трейнеров и т. п.), для преодоления сложных или неприятных эпизодов (с помощью, например, прохождения сквозь стены, неуязвимости, восстановления «здоровья», неограниченного арсенала оружия и т. д.) или выигрыша в многопользовательских играх. V. Chen и J. Ong, исследовав обман (читерство) в сетевых играх, обнаружили различное понимание того, что же является обманом. Например, «читерство становится нормой, если оно используется в игре уже длительное время» [33, с. 279].

Вопрос реальности виртуального выходит за рамки философского рассмотрения, легализация виртуальности становится юридической проблемой, хотя в большинстве стран (в том числе и в России) регулирование игровых действий остается в рамках пользовательских соглашений, которые должен принимать каждый игрок, вступающий в виртуальный мир. А вот в восточных странах уже наметилась тенденция признания виртуальных игровых денег и вещей равнозначными с объектами прав в физическом мире. Опасаясь ответственности, создатели многопользовательских игр сегодня указывают в пользовательском соглашении, что все объекты игры остаются их собственностью, а игрок получает лишь возможность пользоваться определенным аккаунтом и объектами.

Заключение

Техногенная виртуальная реальность сегодня может претендовать на равный онтологический статус с реальностью физической, и

личность (*homo virtualis*), существующая в ней, также должна трактоваться самостоятельно, а не как одна из идентичностей. Поведение виртуальной личности в Сети не ограничено физическими законами, а социальные нормы могут значительно варьироваться в зависимости от «местоположения». Области Интернета, тесно связанные с миром вне Сети, регулируются наиболее жестко юридическими нормами. Однако некоторые из этих норм не соблюдаются большим числом пользователей. Так, многие признают цифровые объекты общими и отвергают авторские права.

Применение санкций за нарушение норм затруднительно из-за того, что связать идеаль-

ное бытие личности в Сети с физической фигурой сложно. В виртуальной среде максимальным наказанием является полное прекращение существования данной личности в конкретной области (бан), что не мешает человеку создавать новые воплощения и возвращаться.

В наиболее не похожих на физическую реальность виртуальных мирах социальные нормы создаются их демиургом и не схожи с нормами, принятыми вне этих миров. Нарушением будет именно вмешательство в «мироустройство» техническими средствами (с помощью разнообразных программ, в том числе макросов) для достижения внутриигровых целей более легкими путями.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шипунова О.Д., Денисков А.В. Субъектные взаимодействия в условиях современного технологического уклада // *Международ. науч.-исслед. журн.* 2018. № 1-3 (67). С. 136–140. DOI: 10.23670/IRJ.2018.67.135.
2. Поздеева Е.Г., Евсеева Л.И. Глобальные социальные трансформации XX – начала XXI в. (К 100-летию Русской революции) // *Матер. науч. конф. IX Ковалевские чтения. 9–11 ноября 2017 г.* / отв. ред. Ю.В. Асочаков. СПб.: Скифия-принт, 2017. С. 360–364.
3. Шипунова О.Д. Сценарии конструирования будущего // *От репрезентации к интерпретации: идеи настоящего в образах будущего* / под ред. Н.А. Лукьяновой и О.Д. Шипуновой. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2017. С. 52–79.
4. Лейбниц Г. Сочинения. В 4 т. Т. I. М.: Мысль, 1982. 636 с.
5. Аристотель. *Метафизика*. Ростов н/Д: Феникс, 1999. 608 с.
6. Лейбниц Г. Сочинения. В 4 т. Т. IV. М.: Мысль, 1989. 554 с.
7. Витт Б.Б. *Демокрит*. М.: Мысль, 1979. 212 с.
8. Диоген Лаэртский. *О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов*. М.: Мысль, 1979. 620 с.
9. Локк Дж. *Опыт о человеческом разуме* / пер. А.Н. Савина. М.: Тип. Т-ва И.Н. Кушнерев и К°, 1898. 736 с.
10. Аристотель. *Аналитики*. Л.: Гос. изд-во полит. лит., 1952. 438 с.
11. Караваяев Э.Ф. *Основания временной логики*. Л.: Изд-во ЛГУ, 1983. 177 с.
12. Борн М. *Моя жизнь и взгляды*. М.: Прогресс, 1973. 176 с.
13. Афанасьева В.В., Анисимов Н.С. *Постнеклассическая онтология // Вопросы философии*. 2015. № 8. С. 28–42. URL: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1233 (дата обращения: 15.02.2016).
14. Первушина В.Н., Хуторной С.Н. Виртуальная реальность: методологические подходы к определению понятия // *Вестн. ВГУ. Философия*. 2016. № 4. С. 52–64.
15. Berger P.L., Luckmann T. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, N. Y.: Anchor Books, 1966.
16. Тарагута Е.Е. *Философия виртуальной реальности*. СПб.: Изд-во С.-Петербургского ун-та, 2007. 147 с.
17. Murnane B. *Ayn Rand and the Posthuman: The Mind-Made Future*. Cham: Palgrave Macmillan, 2018. 197 p. DOI: 10.1007/978-3-319-90853-3.
18. Hayles N.K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics*. Chicago: The Univ. of Chicago Publ., 1999. 323 p.
19. Декарт Р. *Размышления о первой философии, в коих доказывается существование Бога и различие между человеческой душой и телом* // *Соч.* В 2 т. Т. 2 [пер. с лат. и фр.] / сост., ред. и примеч. В.В. Соколова. М.: Мысль, 1994. 634 с.
20. Kurup R., Kurup P.A. *The new human species – homo sapiens, homo sapien extinctus, homo neanderthalic indo-european aryo-dravidian, homo neanderthalic exterminatus, homo neoneanderthalic and homo neoneanderthalic cyborgs – the retrovirus and archaea and human speciation*. Mauritius: LAP-LAMBERT Academic Publ., 2018. 194 p.
21. Митрофанова А.В. Сравнение реальной и сетевой идентичности пользователей социальных сетей (на примере социальной сети «ВКонтакте») // *Матер. VII Международ. конф. «Психология – наука будущего»* / под ред. А.Л. Журавлёва, Е.А. Сергиенко. М.: Изд-во Ин-та психологии РАН, 2017. С. 551–555.

22. **Фролова И.В.** Сетевая идентичность современного человека: философская рефлексия // Ценности и смыслы. 2018. № 2. С. 26–38.

23. **Шипунова О.Д., Березовская И.П., Гашкова Е.М.** Условия формирования личности в контексте киберантропологии // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2017. Т. 8, № 3. С. 57–64. DOI: 10.18721/JHSS.8306.

24. **Солдатова Е.Л., Погорелов Д.Н.** Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. 2018. № 20 (5). С. 105–124. URL: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124>.

25. **Fogelson R.D.** Person, self and identity // Some anthropological theories of the self / Ed. by B. Lee. N. Y., L.: Plenum press, 1982. Pp. 115–132.

26. **Бодрийар Ж.** Симулякры и симуляция / пер. с фр. А. Качалова. М.: Постум, 2015. 240 с.

27. **Diamant C.** Archiva(b)l(e) Bodies and Cyber Afterlife in David Mitchell's Cloud Atlas. Caietele Echinox. 2018. Vol. 34: Posthumanist Configurations. Pp. 218–228. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.17.

28. **Melnic D., Melnic V.** Shortcut to Posthumanism: Decentring Elements of the Gaming Experience // Caietele Echinox. 2018. Vol. 34: Posthumanist Configurations. Pp. 167–179. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.13.

29. **Скляров С.В., Евдокимов К.Н.** Современные подходы к определению понятия, структуры и сущности компьютерной преступности в Российской Федерации // Криминол. журн. Байкальского гос. ун-та экономики и права. 2016. Т. 10, № 2. С. 322–330.

30. **Barbrook R.** The hi-tech gift economy. First Monday. 1998. № 3 (12). URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/631/552> (дата обращения: 14.09.2018).

31. **Romele A., Severo M.** The Economy of the Digital Gift: From Socialism to Sociality Online Theory, Culture & Society. 2016. Vol. 33 (5). Pp. 43–63.

32. **Bohannon J.** Who's downloading pirated papers? // Everyone Science. 2016. № 352 (6285). Pp. 508–512.

33. **Chen V., Ong J.** The rationalization process of online game cheating behaviors, Information, Communication & Society. 2018. Vol. 21, no. 2. Pp. 273–287. URL: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1271898>.

Быльева Дарья Сергеевна

E-mail: marketing4121@yandex.ru

Заморев Антон Сергеевич

E-mail: azamorev49@gmail.com

Нам Татьяна Анатольевна

E-mail: namt@mail.ru

Статья поступила в редакцию 09.12.2018 г.

REFERENCES

[1] **O.D. Shipunova, A.V. Deniskov,** [Subjective interactions under conditions of modern technological mode], *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal*, 1-3 (67) (2018) 136–140. DOI: 10.23670/IRJ.2018.67.135.

[2] **Ye.G. Pozdeyeva, L.I. Yevseyeva,** Global'nyye sotsial'nyye transformatsii XX – nachala XXI veka [Social and personal potential of modernizing society], in: *Mater. of a scientific conf. IX Kovalevskiy chteniya* (Nov. 9–11, 2017), Skifiya-print, St. Petersburg, 2017, pp. 360–364.

[3] **O.D. Shipunova,** Stsenarii konstruirovaniya budushchego [Future Construction Scenarios], in: *Ot reprezentatsii k interpretatsii: idei nastoyashchego v obrazakh budushchego* [From representation to interpretation: ideas of the present in the images of the future], N.A. Lukyanova, O.D. Shipunova (Eds.), Publ. House of Polytechnical Univ., St. Petersburg, 2017, pp. 52–79.

[4] **G.W. Leibniz,** Works, in 4 vol., of vol. I, Mysl', Moscow, 1982.

[5] **Aristotel',** Metafizika [Metaphysics], Feniks, Rostov-na-Donu, 1999.

[6] **G.W. Leibniz,** Works, in 4 vol., of vol. IV, Mysl', Moscow, 1982.

[7] **B.B. Vits,** Demokrit [Democritus], Mysl', Moscow, 1979.

[8] **Diogen Laertskiy,** O zhizni, ucheniyakh i izrecheniyakh znamenitkh filozofov [On the life, teachings and sayings of famous philosophers], Mysl', Moscow, 1979.

[9] **J. Locke,** Opyt o chelovecheskom razume [An Essay Concerning Human Understanding], Tovari-shchestvo I.N. Kushnerev i K°, Moscow, 1898.

[10] **Aristotel',** Analitiki [Analytics], State publ. house of political literature, Leningrad, 1952.

[11] **E.F. Karavayev,** Osnovaniya vremennoy logiki [The Foundations of Temporal Logic], Publ. House of Leningrad, State Univ., Leningrad, 1983.

- [12] **M. Born**, *Moya zhizn' i vzglyady* [My Life & My Views], Progress, Moscow, 1973.
- [13] **V.V. Afanasyeva, N.S. Anisimov**, [Post-non-classical ontology], *Voprosy filosofii*, 8 (2015) 28–42. Available at: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1233 (accessed 15.02.2016).
- [14] **V.N. Pervushina, S.N. Khutornoy**, [Virtual reality: methodological approaches to the definition of the notion], *Vestnik VGU. Philosophy*, 4 (2016) 52–64.
- [15] **P.L. Berger, T. Luckmann**, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, Anchor Books, Garden City, New York, 1966.
- [16] **Ye.Ye. Taratuta**, *Filosofiya virtual'noy real'nosti* [The philosophy of virtual reality], St. Petersburg State Univ. Publ., St. Petersburg, 2007.
- [17] **B. Murnane**, *Ayn Rand and the Posthuman: The Mind-Made Future*, Palgrave Macmillan, Cham, 2018. DOI: 10.1007/978-3-319-90853-3.
- [18] **N.K. Hayles**, *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics*, The Univ. of Chicago Publ., Chicago, 1999.
- [19] **R. Dekart**, *Razmyshleniya o pervoy filosofii, v koikh dokazyvayetsya sushchestvovaniye Boga i razlicheye mezhdru chelovecheskoy dushoy i telom* [Meditations on First Philosophy in which the existence of God and the immortality of the soul are demonstrated], in: *Works*, in 2 vol., of vol. 2, *Mysl'*, Moscow, 1994.
- [20] **R. Kurup, P.A. Kurup**, *The new human species – homo sapiens, homo sapien extinctus, homo neanderthalic indo-european aryo-dravidian, homo neanderthalic exterminatus, homo neoneanderthalic and homo neoneanderthalic cyborgs – the retrovirus and archaea and human speciation*, LAP-LAMBERT Academic Publ., Mauritius, 2018.
- [21] **A.V. Mitrofanova**, *Sravneniye real'noy i setevoy identichnosti pol'zovateley sotsial'nykh setey (na primere sotsial'noy seti «VKontakte»)* [Comparison of real and network identity of social network users (on the example of the social network “VKontakte”)], in: *Mater. of VII Intern. conf. of Young Scientists “Psychology – science of the future”*, Institute of Psychology RAS Publ., Moscow, 2017, pp. 551–555.
- [22] **I.V. Frolova**, [Network identity of modern man: philosophical reflection], *Tsennosti i smysly*, 2 (2018) 26–38.
- [23] **O.D. Shipunova, I.P. Berezovskaya, Ye.M. Gashkova**, [Conditions of personality formation in the context of cyber-anthropology], *St. Petersburg, State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences*, 8 (3) (2017) 57–64. DOI: 10.18721/JHSS.8306.
- [24] **Ye.L. Soldatova, D.N. Pogorelov**, [The phenomenon of virtual identity: the contemporary condition of the problem], *Obrazovaniye i nauka*, 20 (5) (2018) 105–124. Available at: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124>.
- [25] **R.D. Fogelson**, *Person, self and identity, Some anthropological theories of the self*, Ed. by B. Lee, Plenum press, New York, London, 1982, pp. 115–132.
- [26] **J. Baudrillard**, *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and Simulation], Postum, Moscow, 2015.
- [27] **C. Diamant**, *Archiva(b)l(e) Bodies and Cyber Afterlife in David Mitchell's Cloud Atlas*, *Caietele Echinox*, 34 (2018) 218–228. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.17.
- [28] **D. Melnic, V. Melnic**, *Shortcut to Posthumanism: Decentring Elements of the Gaming Experience*, *Caietele Echinox*, 34 (2018) 167–179. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.13.
- [29] **S.V. Sklyarov, K.N. Yevdokimov**, [Modern approaches to the concept, structure and nature of computer crime in the Russian Federation], *Criminology J. of Baikal National Univ. of Economics and Law*, 10 (2) (2016) 322–330.
- [30] **R. Barbrook**, *The hi-tech gift economy*. *First Monday*, 3 (12) 1998. Available at: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/631/552> (accessed 14.09.2018).
- [31] **A. Romele, M. Severo**, *The Economy of the Digital Gift: From Socialism to Sociality Online Theory*, *Culture & Society*, 33 (5) (2016) 43–63.
- [32] **J. Bohannon**, *Who's downloading pirated papers? Everyone Science*, 352 (6285) (2016) 508–512.
- [33] **V. Chen, J. Ong**, *The rationalization process of online game cheating behaviors*, *Information, Communication & Society*, 21 (2) (2018) 273–287. Available at: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1271898>.

Bylieva Dar'ya S.

E-mail: marketing4121@yandex.ru

Zamorev Anton S.

E-mail: azamorev49@gmail.com

Nam Tat'yana A.

E-mail: namt@mail.ru

Received 09.12.2018.