

УДК 130.2:316.37

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ КАК АКТОР И ЭЛЕМЕНТ СОЦИАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ

С. А. Решенин

VIRTUAL PERSONALITY AS THE MAIN ACTOR AND AS AN ELEMENT OF VIRTUAL COMMUNITIES' SOCIAL STRUCTURE

S. A. Reshenin

Согласно основному тезису предлагаемой статьи, виртуальная личность является особой формой субъектности, возникающей в результате экстернализации и трансгрессии субъекта. При анализе виртуальной личности плодотворным оказывается обращение к категориям персонализма, а также к фигуре Другого, впервые предложенной в аутентичной форме Эммануэлем Левинасом.

The main idea of the paper is that a virtual personality can be described as a unique form of subjectness produced as result of an individual's externalization and transgression. For analysing the virtual personality, it is useful to turn to the categories of personalism and to the concept of Constitutive Other, which was first philosophically conceived by Emmanuel Levinas.

Ключевые слова: множественность, виртуальная личность, виртуальные сетевые сообщества, комьюнити, субъектность, сетевой персонализм, идентичность, Другой.

Keywords: multiplicity, multitude, virtual person, virtual community, subjectness, networked personalism, identity, Constitutive Other.

Анализируя социальные характеристики актора, осуществляющего социальную практику в виртуальных сетевых сообществах, исследователи редко обращают внимание на множественный (по меньшей мере, двойственный) характер его субъектности. Именно поэтому мы хотим обозначить, задекларировать и обосновать эту двойственность перед непосредственным анализом.

По большому счёту существует две общности одной и той же глобальной коммуникационной сети (по умолчанию под глобальной коммуникационной сетью мы будем подразумевать Internet, но предложенные положения верны и для других подобных образований). В рамках первой интегрируются пользователи, то есть потребители услуг, предоставляемых конкретными поставщиками доступа к информации – провайдерами, операторами сотовых сетей и так далее. Такая общность – назовём её экзотерической – лишь в незначительной степени может считаться социальной, так как в ней преобладают централизованные экономические отношения формата "поставщик-потребитель".

Но наряду с ней существует и экзотерическая общность, в полной мере обладающая социальным измерением, выражающимся в большом количестве децентрализованных межличностных коммуникаций. Интегрируется в такую общность не пользователь, но то, что за неимением лучшего термина мы назовём виртуальной личностью. "Виртуальная личность" и "пользователь (виртуальных сетей)" не являются тождественными понятиями. Пользователь всегда посяторонен от сети. Он, будучи потребителем услуг, является лишь инициатором настоящего общения в сети.

Совсем иначе обстоит дело с виртуальной личностью. Что мы понимаем под этим понятием? Личность вообще – это суверенная индивидуальность, сознательно участвующая в социальных взаимодействиях. Таким образом, мы выделяем в личности два компо-

нента (но ни в коем случае не утверждаем, что она этим исчерпывается): во-первых, это субъект социального взаимодействия; во-вторых, это глубоко суверенный и индивидуальный проект стремления к самореализации и уникальности. Личность можно по-разному раскладывать на части, делить и препарировать, но тем не менее она всё равно воспринимается, как нечто целостное или, по крайней мере, как нечто централизованное или структурированное. Концепт личности хорошо демонстрирует нам парадоксальное требование современного мира: с одной стороны, ты должен быть яркой индивидуальностью, с другой стороны, ты должен быть счастлив, как и все [10].

Личность – это всегда самоутверждение, берущее начало в ощущении собственной полноты, неполноты, нехватки; это стремление к Другому, как в себе, так и вне себя. Для описания личности нам пригодится концепт "машины, которая работает, только пока она сломана", введённый в философский и психоаналитический оборот Жилем Делёзом и Феликсом Гваттари [5, с. 22]. Имманентное ощущение чего-то чуждого внутри и вне себя является как источником неврозов и девиаций, так и причиной стремления личности к суверенизации, самоутверждению, эроту, трансцендентализации и трансгрессии. Поиск Другого в себе, как борьба против нехватки, заставляет устанавливать собственные границы. Но эти границы всегда лишь схвачены, они никогда не даны. Однако сама их потенциальность оказывается источником дальнейшей трансгрессии. Поиск себя в Другом – это следующий виток борьбы с нехваткой. Он порождает интерес к миру вообще и коммуникационные практики в частности. Личность полноценна лишь в своём бесконечном стремлении преодолеть свою неполноценность. Однако если теоретически допустить возможность преодоления неполноценности, то это будет равнозначно преодолению личности.

Виртуальная личность несомненно состоит в некоторых отношениях с личностью вообще (в даль-

нейшем для удобства будем называть её личностью пользователя). Однако эти отношения сложно точно локализовать и конкретизировать. Виртуальная личность является следствием и потенцией нашего "я", то есть одним из его возможных измерений, попыткой схватывания Другого личности. Она репрезентует себя в особых условиях. К таковым следует отнести специфическую коммуникационную среду (то есть социальное пространство виртуальной сети) и специальные артефакты опосредования коммуникации (всевозможные технические устройства: компьютеры, мобильные телефоны, оптоволоконные сети, сервера, спутники и тому подобное). Виртуальная личность в полной мере обладает психологическим и социальным компонентами, выделенными нами выше. Она крайне многомерна и в значительной степени является самосозданной, в то же время её самоутверждение происходит в заданном социальном контексте.

Виртуальная личность может копировать, подражать или продолжать личность пользователя, в таком случае она сознательно выбирает то же имя и естественную (то есть устоявшуюся вне сети, привычную) модель поведения и саморепрезентации. Подобный вариант виртуальной личности можно назвать дополненной личностью, по аналогии с дополненной реальностью (от англ. *augmented reality*). В то же время технологии современных компьютерных сетей открыто поощряют анонимность, что может стать дополнительной мотивацией для создания виртуальной личности, не ссылающейся напрямую на личность пользователя. Таким образом, может быть искусственно создано виртуальное альтер-эго, демонстрирующее те качества и характеристики, которых лишена референтная ей личность пользователя. Тем не менее, мы хотим подчеркнуть, что даже такая искусственная личность опирается на вполне конкретные (хотя и не всегда осознаваемые) свойства, фантазмы, чаяния или цели личности вообще.

Иллюзия создания симулякров (то есть абсолютно нереперентных копий личности, отсылающих к гиперреальности) в большинстве случаев носит лишь игровой характер. Таким образом, феномен виртуальной личности не столь пугающе нов, как утверждают отдельные исследователи. В специфической форме он уже несколько тысяч лет проявляется в искусстве, прежде всего в театре и кино, но также и в литературе. Причём он характерен как для творца, так и для его адресата. Вспомним хотя бы высказывание Фейербаха: "Индусы знали переселение душ лишь до жизни и после неё. Но уже в жизни существует метемпсихоз. Это чтение... Какое громадное наслаждение – вселяться в душу Платона, Гёте!" [14, с. 435].

Виртуальная личность – это всегда в некоторой степени игра. И далеко не всегда игра в себя. Одним из наиболее громких социальных опасений в последнее время является полное растворение личности в её виртуальном альтер-эго. Сеть Internet часто критикуется за то, что поощряет социальную и политическую пассивность. В то же время доступная статистика не подтверждает правомерность этой критики [18; 19]. Всё громче становятся разговоры об Интернет-зависимости, нередко ведомые людьми, знакомыми с

сетью Internet лишь понаслышке. Интересно, что сам термин Интернет-зависимость (*Internet Addictive Disorder*) впервые был введён американским психиатром Айвеном Голдбергом для сатирической шутки, высмеивающей зависимость от азартных игр [15]. Мы считаем, этот феномен является лишь частным случаем эскапизма, и сам по себе, вне контекста, не должен восприниматься, как социально опасный. Более того, в умеренных дозах опыт виртуального существования оказывает терапевтический эффект и помогает справиться с повседневными трудностями. Главное, уследить, чтобы подобная терапия не обратилась в летаргию.

Отметим, что бегство от обыденности является одним из самых главных источников тяги человека к виртуальному. "Абсурд возникает из неустранимой дисгармонии между коренным стремлением человека к всепониманию и невозможностью найти какой-либо отклик на это стремление в самой реальности, в которую заброшен индивид" [6, с. 32]. Не найдя отклик в одной реальности, он ищет его в других. Причины эскапизма всегда находятся вне его форм, так как сами его формы являются бегством от этих причин.

Виртуальную личность нельзя было бы назвать личностью, не будь в ней полноценного социального компонента. Условием существования личности всегда является Другой. Причём Другой – это не просто "ещё один", Другой – это всегда отличающийся. "То же самое" не нуждается ни в осмыслении, ни в сравнении, ни в общении. Для существования социума необходима множественность, именно она и делает социальные интеракции возможными и необходимыми. "Люди социальны не потому, что они схожи, но потому что существуют различия, в частности, в умениях, навыках, интересах и мотивах деятельности в киберпространстве" [2, с. 82].

Кастельс для описания такой множественности использует образ персонализированного гипертекста [7, с. 236], на который влияют многочисленные индивидуальные установки: психологические, физиологические, аксиологические и так далее. Социальное начинается только в пересечении персонализированных гипертекстов, в результате которого, с одной стороны, неизбежно возникают конфликты желаний и интересов, с другой – необходимость коммуникации. Таким образом, "конфликтность желаний определена как человеческая норма и даже как норма человеческого" [12], она имманентна социальному и не может быть полностью преодолена без прекращения коммуникации, то есть без сворачивания социальности.

Крайне важен акцент на творческой природе коммуникации. Лишь творчески продолжая себя в рамках коммуникационной практики, мы делаем возможным общение и общество. Необходимым условием творчества является свободная личность. А необходимым условием свободной личности является существование другой свободной личности. Это удивительным образом созвучно и с мыслями М. А. Бакунина: "в самом деле, я свободен лишь тогда, когда все человеческие существа, окружающие меня, мужчины и женщины равно свободны. Свобода других не только ни является ограничением или отрицанием моей свободы, но напротив есть необходимое условие и утвер-

ждение её. Я становлюсь действительно свободным лишь благодаря свободе других, так что, чем больше количество свободных людей, окружающих меня, чем глубже и шире их свобода, тем распространеннее, глубже и шире становится моя свобода" [1]. Сама возможность несвободы, проявляющаяся в Другом, является покушением на коммуникацию, а, значит, и на свободу личности.

Виртуальная личность не просто элемент социальной системы виртуальных сетей, но и один из основных акторов (наряду с виртуальными сетевыми сообществами). Как актор, она обладает определённым социальным статусом и выполняет предписанные ей социальные роли. Кроме того, ей присуща личностная и социальная идентичности, то есть виртуальная личность самоопределяется "в терминах групповых атрибутов, которые возникают из идентификации с группой для того, чтобы описать или определить самого себя" [3]. Прежде всего, она идентифицирует себя с личностью пользователя и с его социальной идентичностью. Соответственно, можно говорить об опосредованной (через звено личности пользователя) социальной и личностной идентификации. Таковая предварительная идентификация становится ограничительной основой для последующих (уже виртуальных) идентификационных наслоений. Акторы также идентифицируют себя с социальным пространством виртуальной сети в целом. Таким образом, акторы образуют общность, являющуюся зеркальным отражением общности пользователей компьютерной сети.

Обычно под идентичностью подразумевается некая данность, однако можно также говорить об идентичности, как о личном проекте, который ещё не осуществлён или не зафиксирован. То есть идентичность может представлять собой перспективу на будущую самореализацию. Виртуальная идентичность может вносить определённые поправки в компоненты предварительной идентичности. Так, например, гендерная идентичность (заявленный и реализуемый социальный пол) в пространстве сети может противоречить гендерной идентичности пользователя. Актор может выдавать себя за представителя противоположного социального (и даже биологического) пола, либо вообще избегать явной гендерной идентификации. Иногда гендерная идентичность становится крайне важным фактором информационной стратификации. Так, например, в сети Internet существуют закрытые женские сообщества, вступить в которые можно, лишь заручившись поддержкой действующей участницы сообщества. Если же выяснится, что в сообщество проник представитель противоположного пола, санкции будут применены как к нему, так и к его поручительнице.

Подобные надстройки и поправки характерны и для остальных компонентов идентичности. Отметим, что социальная идентичность актора необязательно является глобальной и последовательной. В одном сообществе актор может придерживаться одной идентичности, во втором – совершенно другой. Киберпространство подразумевает множественность, и в рамках этой множественности возможны самые разные модели полиидентичности. В то же время, нельзя

утверждать, что они полностью зависят от творческого воления актора, напротив, они всегда ограничены неподвластными актору обстоятельствами и являются следствием стремления к трансгрессии, то есть к преодолению собственных границ. Рационализация такого стремления принимает самые разные формы, но почти всегда сохраняет игровой компонент. "Я" становится "Другим", чтобы поиграть с собой, с Другим, с формой, с содержанием и так далее.

Социальный статус актора – это совокупность прав, обязанностей, привилегий и условий, с помощью которых (или вопреки которым) актор осуществляет социальные практики. Социальный статус состоит из большого числа компонентов и определяет место актора в действующей системе социальной стратификации. Одним из важнейших факторов, определяющих (и влияющих на) социальный статус, является социальная мобильность, то есть способность актора перемещаться из одного социального слоя в другой (горизонтальная мобильность), либо в пределах одного социального слоя (вертикальная мобильность). Применительно к сети Internet под термином "социальная мобильность" мы будем понимать способность актора к изменению своего статуса в рамках соответствующих виртуальных сетевых сообществ.

Помимо социальной мобильности на социальный статус актора влияют такие факторы, как его компетентность, информационная культура, опыт интеракций, связи, техническая оснащённость и многие другие. Причём значимость факторов может меняться в соответствии с господствующими в данный момент в обществе ценностными образцами. Так одно сообщество может вас ценить за принадлежащие вам ресурсы (например, за обладание собственным сервером с большим объёмом свободного места), другое – за навыки (например, сообщества художников и поэтов), третье – за ваши взгляды (политические или социальные сообщества). Важно помнить, что господствующие ценности могут со временем изменяться и в рамках одного сообщества. В связи с этим российский исследователь А. Е. Войскунский пишет: "Сохранение приобретённого статуса в чрезвычайно изменчивой социальной и технической реальности Интернета сопряжено с постоянным пополнением знаний. Реализация познавательных действий направлена на удовлетворение потребностей в уважении и самоуважении" [4, с. 110]. Продолжая его мысль, скажем: социальный статус есть концептуальное отражение всей полноты социальной деятельности актора, выраженное в форме генерализирующего обобщения сложной сети взаимоотношений между актором и его социальным контекстом.

Социальный статус в значительной степени определяет способность актора оказывать социальное влияние. Нередко таковое влияние оказывается главным фактором интеграции акторов в сообщества. В блогосфере считается престижным обладать аудиторией в тысячу и более подписчиков, хозяин такого блога называется тысячником и считается влиятельным актором. Сейчас авторитет тысячников значительно упал, так как:

– во-первых, появились самые разнообразные технологии, обеспечивающие аудиторию из мёртвых душ, ботов или просто номинальных подписчиков;

– во-вторых, сам контент, предлагаемый большинством тысячников, потакает самым примитивным и сиюминутным желаниям подписчиков (нередко блоги тысячников целиком состоят из эротических фотографий, анекдотов, "смешных" картинок и так далее).

Социальный статус может быть предписанным, то есть дарованным актору посредством формализованных процедур, назовём такой социальный статус формальным. Таким, например, является статус модератора форума. В этом случае статус является юридически и технически обеспеченным. В то же время статус может быть и неформальным, не имеющим за собой гарантов в виде официальных должностей или юридически оправданных полномочий. Тем не менее даже такой социальный статус может оказаться сильнейшим инструментом социального влияния, если его обладатель способен аккумулировать сообщества и артикулировать общие идеалы и цели.

Исследования американских учёных Ли Спрэлл и Сары Б. Кайзлер [17, с. 119 – 146] показали, что влияние офлайн-статусов (то есть статусов личности пользователя) при взаимодействии через компьютерные сети значительно уменьшается. Общение посредством электронной почты так же оказывает нивелирующее действие на офлайн-социальные барьеры [16, с. 138 – 163]. Таким образом, мы можем говорить, что социальное пространство компьютерных сетей в значительной степени существует параллельно внешним социальным полям и нередко замещает и вытесняет их.

Сразу же оговоримся, мы не утверждаем, что в данном случае имеет место жёсткий технологический детерминизм. Напротив, подобное нивелирование оказывается возможным только благодаря тому, что социальное измерение было заложено в практику пользования компьютерных коммуникационных сетей уже на проектно-идеологическом уровне. Сеть, как ускользание от чёткой структуры, является попыткой (во многом успешной) преодолеть пространство и время, но решая такую задачу, она неизбежно преодолевает и некоторые производные от пространства и времени социальные конструкты, что, в том числе, сказывается и на значимости социального статуса личности пользователя. Очень важно понять двойственность социального, которую нам раскрывает киберпространство. Когда мы говорим, например, о социальной мобильности в сети Интернет, мы имеем дело с совершенно иными социальными полями, с совершенно иными концепциями пространства-времени.

Значимость формального социального статуса актора не является равнозначной в разных сегментах сети, так как каждое сообщество имеет свою систему стратификации (а некоторые вовсе пытаются отказаться от оной). Поэтому стремление к изменению формального статуса в некоторых сообществах может вызвать насмешливое отношение со стороны участников сообществ просто в силу номинальности и бессмысленности формальных статусов в рамках приня-

той системы стратификации. Кроме того, существуют сообщества, лишённые формальных статусов на техническом уровне, например, имиджборды. Важнейшим шагом к реализации сообществ без формальных статусов является обеспечение анонимности акторов. Причём при тотальной анонимности, возведённой в общий принцип, теоретически возможна реализация сообщества, лишённого так же и неформальных статусов. Столь радикальные формы сообществ практически не существуют, однако сама возможность их существования демонстрирует нам условность и недостаточность концепта социального статуса применительно к проблематике социальных сообществ.

Социальный статус полезен, когда нам необходимо получить снимок, или слепок социальной личности актора. Однако он не способен ухватить динамику, изменчивость и процессуальность, которые являются неотъемлемыми чертами любого социального образования. Раскрыть эти черты в некоторой степени нам поможет обращение к такому понятию как социальная роль. Социальные акторы, реализуя свою потребность в индивидуации, в саморазвёртывании, постоянно совершают коммуникационные практики; только в их контексте они и могут быть определены как акторы. В рамках коммуникационных практик акторы выполняют определённые социальные функции, концептуальные совокупности которых можно рассматривать, как социальные роли. Таким образом, концепт социальной роли является попыткой ухватить реализацию таковых функций в динамике, причём ухватить с точки зрения возможного, то есть как некое ожидание.

Мы будем подразумевать под социальной ролью модель поведения, определённую перечнем норм, требований и ожиданий, предъявляемых сетевым социумом к актору, идентифицирующему себя посредством деятельности (сознательно или бессознательно) с данной ролью. Самым важным компонентом здесь является именно ожидание, то есть поведение актора оценивается и прогнозируется с точки зрения его ответственности некоторым предзаданным моделям, заложенным в стратификационных системах. Социальные роли обычно имеют некоторый коррелят в виде рекомендуемой санкции со стороны социума. В случае несовпадения с предзаданными моделями поведение актора тщательно анализируется и в случае необходимости становится фундаментом для построения новой модели, то есть новой социальной роли.

Реализуя свою сетевую практику, актор исполняет огромное число самых разнообразных социальных ролей. Роли, как прогностические модели, очень важны для функционирования социальных образований. Любое сообщество можно упрощённо рассмотреть, как сложную сеть взаимосвязанных ролевых ожиданий и обязательств. Социальная роль выступает связующим звеном между конкретной социальной практикой актора и социальными структурами, в рамках которых этой практике даётся объяснение и оценка. Таким образом, социальная роль может рассматриваться, как элемент "правил игры". Чтобы игра (сетевая структура) состоялась, необходимо соблюдение некоторых предзаданных правил игроками (актерами). В значительной мере сетевые сообщества навя-

зывают акторам определённые роли, причём нередко это реализуется с помощью объективных технических и функциональных ограничений (например, простой посетитель форума не может выполнять действия модератора в силу запретов со стороны кода). И всё же актер может использовать предоставленные ему ресурсы для волеизъявления, а при обладании определёнными качествами и навыками (харизма, знание кода) он может перейти в агрессивное и делинквентное неприятие. Отметим, что появление шпильбрехеров (термин Хэйзинги, шпильбрехер – лицо, сознательно и демонстративно не соблюдающее правил игры) ещё не означает конца социальной игры, так как последняя, будучи структурой ризоматической, способна на встраивание шпильбрехера в свой контекст помимо его воли. В сети Интернет такое встраивание особенно заметно: любые делинквентные (с точки зрения конкретного сообщества) практики быстро получают социальное, юридическое и техническое описание, предписание, оценку и санкцию. Победы шпильбрехеров носят лишь сиюминутный характер ещё и потому, что в большинстве своих модификаций "шпильбрехер" является изначально возможной социальной ролью, то есть, вопреки его собственным иллюзиям, он вполне ожидаем и предписан. Впрочем, посмотрев на социальную динамику сетевых сообществ в ретроспективе, мы можем сказать, что нередко именно эти сиюминутные победы способствуют развитию и оздоровлению сообщества.

Виртуальная личность может обладать значительным числом диспозиций "статус-роль", однако, опираясь только на них, мы не можем показать всю множественность личности в осуществлении социальной практики. В своём фундаментальном труде "Система социологии" Питирим Сорокин, развивая тезис Дюркгейма о двойственности души (Дюркгейм выделял социальную и биологическую "душу") говорит о том, что личность в принципе нельзя описать, исходя из её единства и целостности [13, с. 822]. Парадокс в том, что "наше "я" – мозаично и плюралистично", и лишь гипотеза о множественности душ позволяет нам понять поведение личности. Дело не только в том, что личность характеризуется большим количеством социальных ролей и статусов. Здесь имеет место гораздо более значительный социально-онтологический разрыв.

Так Сорокин приводит в пример человека-семьянина, попавшего в армию. С одной стороны он военный, он выполняет определённые социальные роли, сопряжённые с его новым статусом; с другой стороны, он ещё и человек, оставивший позади семью, поэтому он избегает чрезмерного риска; он скучает по дому, поэтому выполняет свои обязанности неохотно; он видит во враге такого же семьянина, поэтому он ему сочувствует. Его прошлые роли влияют на исполнение роли настоящей. Но это не противодействие двух социальных ролей. Если на то пошло, роль семьянина этот человек вообще не выполняет (за исключением, разве что, возможной корреспонденции с семьёй), так как находится в другом социальном контексте. Тем не менее, его сопричастность какой-либо роли в прошлом способно вызвать размежевание его души на всём пространстве социальной практики. В

одних случаях у него получается подавлять в себе отдельные души в угоду одной, а в других – они подавляют его (эффект Гамлета). В сети Интернет подобные ситуации случаются сплошь и рядом, акторы все-всегда вынуждены осуществлять свою практику под гнётом уже имеющегося социального опыта. Такой взгляд на личность крайне полезен, во-первых, он помогает понять взаимоотношения между виртуальной личностью и личностью пользователя; а во-вторых, с его помощью можно рассмотреть саму виртуальную личность, как сосредоточие множественности.

Сорокин не всегда последователен в своих рассуждениях, сначала он говорит о том, что "души" связывает лишь общий биологический носитель и что они фактически изолированы друг от друга, однако в собственном же примере он демонстрирует интерференцию этих душ. Эта непоследовательность, на наш взгляд, неслучайна. Настоящая множественность сторонится единства, но в то же время она сторонится и изоляции, как одной из неявных форм единства. Мы уже говорили выше, что "Я" – это ещё и поиск Другого в себе, что оно всегда интерферентно и, в то же время, всегда стремится к иллюзии суверенности. Для Сорокина основным источником множественности личности является её сопричастность к социальным образованиям. Мы же считаем, что источником множественности является стремление к Другому, а сопричастность к социальным образованиям является лишь частным проявлением этого стремления.

Важно понимать, что когда мы рассматриваем личность в её множественности, мы, в первую очередь, сталкиваемся с внутренними коллизиями ценностных образцов, заимствованных и/или выработанных личностью. Личность предстает перед нами, как машина Гватарри, "которая работает, только пока она сломана". Актер осмысляет социальную практику исключительно посредством социальных ценностей. Но рассматривать присущую ему систему социальных ценностей, как нечто статичное и непротиворечивое, – значит чрезмерно упрощать ситуацию.

Сеть Интернет, вкупе с присущими ей феноменами анонимности и виртуальности, заставляет нас задуматься о необходимости моделирование метасистем социальных ценностей, так как ценностные установки виртуальной личности, во-первых, частично детерминируются ценностными установками личности пользователя; во-вторых, частично симулируются согласно идентичности, используемой виртуальной личностью. Причём оба компонента изначально не гомогенны, но являются сложными комплексами не всегда когерентных, а иной раз и откровенно противоречащих ценностей.

Социальные статусы зависят от общепринятых ценностных образцов, а социальные роли получают свою интерпретацию и рекомендуемую санкцию только в аксиологическом контексте общества. В свою очередь аксиологический контекст является объективным отражением и одновременно условием социальной практики. Для нас важно сделать акцент на конструктивистском характере общепринятых ценностных образцов, а также на их многомерности, динамичности и нелинейности. В статье "Сложная этика сетевых сообществ" [11] мы попытались по-

средством описывать этическую систему, в которой отказ от единства не означает отказа от значимости; в которой честность ценится выше, чем конформность (хотя бы уже в силу отсутствия единой модели конформности). Диспозиция "роль-статус" применительно к виртуальным сообществам в силу своей детерминированности аксиологическим контекстом станет пустой абстракцией, если мы будем применять её без

опоры на концепт сложностной этики. Теперь же для нас важно сделать следующий шаг и новый вывод: сама сложностная этика восходит к коммуникативному взаимодействию виртуальных личностей. В значительной степени она является экстернализацией внутренних коллизий личности, как множественности; личности, как первого источника Другого.

Литература

1. Бакунин, М. А. Кнута-Германская империя и социальная революция / М. А. Бакунин // Руслит.com.ua. – Режим доступа: http://ruslit.com.ua/russian_classic/bakunin_ma/knuto-germanskaya_imperiya_i_sotsialnaya_revolutsiya.1201/?page=57
2. Бондаренко, С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ: дис. ... д-ра социол. наук / С. В. Бондаренко. – Ростов н/Д., 2004. – 396 с.
3. Вебер, М. О некоторых категориях понимающей социологии / М. Вебер // Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – 808 с.
4. Войскунский, А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А. Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете. – М.: Можайск-Терра, 2000. – 432 с.
5. Делёз, Ж. Анти-Эдип: капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – Екатеринбург: У-Фактория, 2007. – 672 с.
6. Камю, А. Бунтующий человек / А. Камю. – М.: Политиздат, 1990. – 415 с.
7. Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
8. Левинас, Э. Время и другой / Э. Левинас. – Режим доступа: http://i-text.narod.ru/lib/levinas/levinas_vremya_i_drugoi.htm
9. Левинас, Э. Путь к Другому / Э. Левинас. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. университета, 2007. – 240 с.
10. Ольшанский, Д. Капитализм и Паранойя / Д. Ольшанский // Психологическая газета. – Режим доступа: <http://www.psy.su/interview/2398/>
11. Решенин, С. Сложностная этика сетевых сообществ / С. Решенин // Вестник Кемеровского гос. университета. – 2012. – №1(49).
12. Секацкий, А. Александр Кожев. Введение в чтение Гегеля / А. Секацкий // Русский Журнал. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/km/2004/2/sek32.html>
13. Сорокин, П. Система социологии / П. Сорокин. – М.: Астрель, 2008. – 1008 с.
14. Фейербах, Л. История философии. – Т. 1 / Л. Фейербах. – М.: Мысль, 1974. – 544 с.
15. Goldberg, I. Internet Addictive Disorder (IAD) Diagnostic Criteria / I. Goldberg. – Mode of access: <http://www.psycom.net/iadcriteria.html>
16. Baym, N. The emergence of community in computer-mediated communication / N. Baym // Jones S. (eds). Cybersociety: Computer-mediated communication and community. – Thousand Oaks: Sage, 1995.
17. Dubrovsky, V. The equalization phenomenon: Status effects in computer-mediated and face-to-face decision making groups / V. Dubrovsky, S. Kiesler, B. Sethna // Human Computer Interaction. – 1991. – № 6.
18. Rainie, L. The Social Side of the Internet / L. Rainie, K. Purcell, A. Smith // Pew Internet. – Mode of access: <http://pewinternet.org/Reports/2011/The-Social-Side-of-the-Internet/Summary.aspx>
19. Rainie, L. Politics on Social Networking Sites / L. Rainie, A. Smith // Pew Internet. – Mode of access: <http://pewinternet.org/Reports/2012/Politics-on-SNS/Summary-of-Findings.aspx>

Информация об авторе:

Решенин Семён Андреевич – аспирант кафедры философии юридического факультета КемГУ, 8(3842)31-02-38, semen.reshenin@gmail.com.

Semen A. Reshenin – post-graduate student at the Department of Philosophy, Kemerovo State University.