

Родина В.А.,
*старший преподаватель кафедры логики, философии и методологии науки,
ФГБОУ ВПО Орловский Государственный Университет.*

Маслеников А.А.,
*аспирант кафедры логики, философии и методологии науки,
ФГБОУ ВПО Орловский Государственный Университет*

Своеобразие проявления экстремизма в киберпространстве

В статье рассмотрены проявления экстремизма в виртуальном пространстве. Выделены формы отношений, которые являются экстремистскими, их крайняя форма – терроризм. Проанализировано их влияние на реальную социальность.

Ключевые слова: *киберпространство, виртуальная реальность, экстремизм, терроризм, троллинг, астротурфинг, кибербуллинг.*

Rodina Valeriya,
*Senior Lecturer , Article lecturer, department of logic, philosophy and
methodology of Science,
Orel State University.*

Maslenikov Aleksander,
*Postgraduate Article lecturer, department of logic, philosophy and
methodology of Science,
Orel State University*

Originality of manifestation of extremism in a cyberspace

In article are considered manifestation of extremism to virtual spaces. Forms of the relations which are extremist, their extreme form terrorism are allocated. Their influence on a real sociality is analysed.

Keywords: *cyberspace, virtual reality, extremism, terrorism, trolling, astroturfing, kiberrbulling.*

«СПИД, крах, информационные вирусы – все это лишь видимая часть катастрофы, 90 % которой скрыто в виртуальном мире. Настоящей, абсолютной катастрофой будет катастрофа вездесущности всех сетей, всеобщей призрачности информации, от чего, по счастью, нас защищает информационный вирус. Благодаря нему мы не движемся по прямой линии к концу информации и коммуникации, что было бы равносильно смерти» [1, с.101]. Виртуальная реальность – явление, существующее, по мнению ученых, достаточно давно, но получившее свою актуализацию в наше время. Ни Аристотель, ни Ф. Аквинский, ни А. Бергсон, анализируя виртуальное, не предполагали, каким всеобщим явлением оно может стать.

Можно отметить, что виртуальная реальность многими учеными, также и обывателями, понимается как компьютерная. Онтологическим атрибутом ее существования, по нашему мнению, будет являться киберпространство. Обладая пространственными характеристиками, оно с уверенностью дублирует все черты реальной социальности. Такие явления, как экстремизм, находят там свои проявления, проблемы зависимости, киберпреступности, экстремизма в киберпространстве и крайней его форме – терроризме. «Таким образом, на современном этапе развития Интернет уже не стоит в одном ряду с такими средствами коммуникации, как телевидение, радио и даже сотовая связь. Он приобрел статус особой, виртуальной социальности. Этот факт должен учитываться современными исследователями Сети. В частности, необходимо, на наш взгляд, понимать, что описания происходящих в Сети взаимодействий корректны только в контексте новых моделей коммуникации, моделей, синтезирующих информационные и интерактивные интерпретации»[2]. Особенность проявления экстремизма в виртуальной реальности заключается в том, что пользователи киберпространства фактически осязают иллюзию безопасности, безнаказанности. Даже законопослушный гражданин зачастую в этих условиях теряет контроль над своими словами и действиями, забывая, что это может иметь рефлексии со стороны действующего законодательства, вплоть до уголовной ответственности. Такие действия можно детерминировать частичной либо полной анонимностью различных ресурсов киберпространства. Наиболее важным аспектом в определении и анализе причин и проявления экстремизма в киберпространстве является идентификация факторов, определяющих экстремальное поведение еще в начальном, зачаточном состоянии, не перешедшем в разряд экстремистского. Изучив их, мы сможем определить основные проявления экстремизма в киберпространстве и его своеобразие.

Рассмотрим такую форму проявления кибер-агрессии, экстремального поведения, как «троллинг». Этот термин не из научной сферы, а продукт киберпространственной социальности. Дословно с английского языка его можно перевести как «ловля на блесну», это коррелирует с соответствующим характером подобной провокационной деятельности. Его можно наблюдать в любой сфере киберпространственной действительности, наибольшую распространенность приобретает в разного рода социальных сетях и многопользовательских компьютерных играх. Этот процесс можно интерпретировать, как попытку манипулирования объектом-жертвой путем передачи через канал коммуникаций провокационных сообщений, которые вступают в конфронтацию с общепринятыми этическими нормами общения. В формате киберпространства этот вид агрессии носит выраженный негативный характер, обусловленный незащищенностью субъектов кибер-сообществ от подобного рода агрессоров. Таким образом, жертва троллинга зачастую неосознанно экстраполирует проблемы психоэмоционального характера из киберпространства в реальную жизнь, что может привести к десоциализации, ущербу не только социальному, но и физическому, как жертвы, так и людей, контактирующих с ней.

Иная форма агрессии, которая все чаще носит делинквентный характер – это астротруффинг. Она использует многоступенчатое комплексное программное обеспечение (латентная реклама, вредоносные ссылки, ложные аккаунты, боты) с целью воздействия на аудиторию киберпространства. В зависимости от целей реализующих ее субъектов, можно выделить различную мотивацию: политическую, экономическую, духовную, включая социально опасные, экстремистские (пропаганда идей этно-неприязни, жестокости и насилия, употребления и продажи запрещенных законодательством веществ). Если предыдущая форма киберпространственной агрессии не несет материальной выгоды реализующим её субъектам, астротруффинг – бизнес, набирающий стремительный обороты. Попытки контролировать его ведутся как на интернет-сайтах, так и в многопользовательских играх, в которых зачастую используются боты для получения опыта и ресурсов, которые можно обналичить за деньги в реальной жизни, а также разнообразные формы мошенничества, которые также могут нанести материальный ущерб жертвам астротруффинга.

Еще одна форма проявления экстремизма в киберпространстве, свойственная в подавляющем большинстве случаев именно подросткам и жертвами которой становятся в пубертатный период своей жизни – кибербуллинг. Кибербуллинг – это агрессивная умышленная деятельность, осуществляемая одним или группой лиц с использованием технологий киберпространства в отношении жертвы, которая не может самостоятельно защитить себя, как правило, повторяется неоднократно и может иметь затяжной характер. Это проявление кибер-террора, агрессия здесь обретает не латентную форму, а открытые действия делинквентного характера: вымогательство, шантаж, травля, угрозы физическому и психологическому здоровью личности. Субъекты, занимающиеся кибербуллингом, по мнению ряда ученых, сами подвергались его воздействию в реальной жизни. Таким образом они пытаются осуществить трансфер затаенной обиды и личных психологических проблем в киберпространство, путем проявления подобной агрессии.

Перечисленные формы кибер-агрессии и факты их проявления должны регулироваться правовой законодательной базой. Откровенные антисоциальные действия должны быть соответствующим образом санкционированы, а зарождающиеся попытки необходимо пресекать на корню. Это поможет не допустить перехода от экстремального поведения в киберпространстве к экстремистскому.

К сожалению, с большой интенсивностью экстремизм распространяется «игровым» способом вовлечения в подобную деятельность. Компьютерные игры, центральной темой которых является насилие, а тем более беспочвенное насилие, жестокость, призывы к религиозной и этнической дискриминации, не только существуют в свободном доступе на пиратских ресурсах киберпространства, где их могут скачать дети и подростки, которые не попадают под соответствующую возрастную категорию, но и набирают огромную популярность. Payday, Postal, GTA, Manhunt, Dead space, Carmageddon – список можно продолжать почти бесконечно. Целое обилие

модов и патчей, дополнений, лицензионных и нет, которые допускают в компьютерные игры сцены порнографического и непристойного характера, создают серьезную угрозу психологическому здоровью участников игрового кибер-сообщества. Широко известны случаи экстраполюрования такого рода экстремистского агрессивного поведения из киберпространства в реальную жизнь. Житель Китая избил своего друга до смерти за то, что тот продал на аукционе выигранный им меч в многопользовательской игре. Андрей Пономаренко, житель Украины, 19 января 2007 года убил своего соперника по многопользовательской игре Lineage II Александра Блескина. Это лишь немногие из примеров, когда кибер-агрессия вышла за пределы киберпространства. Печально известный Андрес Брейвик до трагических событий июля 2011 года играл в компьютерные игры Sniper Elite и World of Warcraft. Возможно, если в киберпространстве проводились бы соответствующие идентификационные действия, таких ужасающих последствий удалось бы избежать.

Киберпространство является одной из новых форм эскапизма, причем все прочие до не захватывали такой аудитории и не могли сравниться с ним по уровню коммуникации и объема технологий-посредников, для возможности приобщения к нему. Сам по себе эскапизм в киберпространстве не носит экстремистского характера, но возникают ситуации, которые носят прямую угрозу психическому и физическому здоровью его пользователей. Экстремальной формой эскапизма является уход из реальной жизни с возможными суицидальными последствиями. Одиночные акции не несут такой глобальной угрозы, как объединения таких единомышленников. Целые сообщества, водворяющие суицид в статус культа. Участники подобных движений не всегда разделяют их идеи, а манипулируют жертвами эскапизма в своих целях, именно тогда и проявляется их экстремистский характер.

Наконец крайняя форма экстремизма – терроризм, в данном случае кибер-терроризм. Киберпространство в силу ряда условий является наиболее удобной нишей для создания террористических начал. Свободный доступ, удобство и простота создания сайтов, слабая цензура, потенциально большое количество участников, анонимность, возможность использовать информационные ресурсы – это обеспечивает террористов всеми необходимыми рычагами воздействия на сознание людей. Киберпространство позволяет завербовать и мобилизовать в считанные секунды любого человека в самых отдаленных уголках планеты. Большинство исследователей сходятся во мнении о том, что угроза кибер-терроризма серьезно преувеличена. Запугивание и угрозы, к которым прибегают террористы, а также проводимые ими акции не могут серьезно навредить инфраструктуре государств. Но лучше со всей серьезностью подойти к ресурсам и возможностям врага, чем дожидаться, пока трагедия развернется у нас под окнами.

Таким образом, мы изучили наиболее распространенные формы и проявления экстремизма в киберпространстве. Становится очевидным, что пока они носят точечный характер, угроза минимальна, но темпы расширения виртуальной реальности и ее влияния на мировое сообщество свидетельствуют

о существовании таких опасностей. Важно призвать кибер-сообщество к тому, что превалирующей действительностью по-прежнему остается не киберпространство, а наша актуальная действительность. И пусть взаимовлияние этих сфер невозможно отрицать, основной целью должно быть использование киберпространства в полезных для общества целях и минимизации негативных последствий. Не стоит забывать, что для наиболее эффективного результата необходимо осуществлять превентивную борьбу с проявлениями экстремизма в киберпространстве.

Список литературы :

1. Бодрийар Ж. Прозрачность зла. – М.: «Добросвет», 2000.С.101
2. Виртуальная социальность: от коммуникации к взаимодействию Литвинцев Д.Б., бакалавр социологии, аспирант; Сибирская академия государственной службы (СибАГС), Новосибирск.

The list of the used literature.

1. Bodriyar Zh. Prozrachnost of the evil. – М.: "Dobrosvet", 2000.С.101
2. Virtual sociality: from communication to interaction Litvintsev D.B., the bachelor of sociology, the graduate student; Siberian academy of public service (СибАГС), Novosibirsk.