

Стерледева Тамара Дмитриевна

ВИРТУАЛЬНАЯ АГРЕССИЯ - СЛЕДСТВИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ КАК ПРЕДМЕТ ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТИ

Статья раскрывает содержание понятия "предмет повышенной опасности" применительно к электронно-виртуальной реальности (ЭВР). Опасность связана с реализацией в ЭВР таких жизненных ценностей внутреннего мира пользователей, которые могут привести к духовной деградации общества. Автор рассматривает виртуальную агрессию как одно из проявлений ЭВР в качестве предмета повышенной опасности.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2011/8-4/50.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2011. № 8 (14): в 4-х ч. Ч. VI. С. 181-184. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2011/8-4/

© Издательство "Грамота"

Информацию о том, как опубликовать статью в журнале, можно получить на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

промышленной выставки в городе Оклахома-сити на основании осмотра советской автомашины «Победа» делали выводы о том, что «автомобильная промышленность России отстала от США на 20-30 лет» [Там же, л. 23].

Таким образом, исходя из анализа положения дел в советской и американской промышленности, можно сделать выводы о том, что:

1. Отставание СССР от США было возможно по причине того, что процесс принятия управленческих решений в СССР был достаточно сложным и многоступенчатым. Контроль над реализацией принятых решений оказывался неэффективным на региональном уровне.
2. Американские промышленные предприятия были ориентированы на быстрое извлечение прибыли, поэтому для американской промышленности была характерна масштабная интенсификация производства.
3. Советских промышленных руководителей мало заботила судьба продукции после ее выпуска, американские же промышленники постоянно усиливали свою ответственность за выпущенную продукцию. Техническое обслуживание уже проданной продукции было достаточно развитой отраслью американской промышленности. В СССР эта отрасль была развита слабо и ограничивалась довольно кратковременным гарантийным обслуживанием реализуемой продукции.

Список литературы

1. Гришин В. В. Катастрофа: от Хрущева до Горбачева. М.: Алгоритм, 2010. 272 с.
2. Центральный архив Нижегородской области (ЦАНО). Ф. 6101. Оп. 1.
3. ЦАНО. Ф. 6101. Оп. 3.

“WORKERS’ INEFFECTIVE TIME IN THE USA IS ALMOST UNKNOWN PHENOMENON”: SOVIET AND AMERICAN INDUSTRY AT THE END OF THE 1950S AS VIEWED BY THE PRESIDENT OF GOR’KII COUNCIL OF NATIONAL ECONOMY

Pavel Evgen'evich Sobornov, Ph. D. in History, Associate Professor
Department of History and Documentation Studies
Nizhnii Novgorod State Technical University named after R. E. Alekseev
sobornovpavel@inbox.ru

The author makes the conclusions about the reasons and manifestations of the Soviet Union lag behind the United States in industry production rate and quality by the end of the 1950s by the materials of the president of Gor’kii Council of National Economy (Sovnarkhoz) N. N. Smelyakov’s reports on his business trip to the United States intended for official use in due time and mentions that the research of this problem allows to understand not only the specificity and mechanisms of the soviet and American industry functioning in comparison with each other but also to ascertain the reasons of soviet industry functioning model collapse.

Key words and phrases: division of labor; income; management decision making process; planned figures; production cost cutting; Council of National Economy (Sovnarkhoz); industrial equipment renewal; production ineffective time.

УДК 111.7

Статья раскрывает содержание понятия «предмет повышенной опасности» применительно к электронно-виртуальной реальности (ЭВР). Опасность связана с реализацией в ЭВР таких жизненных ценностей внутреннего мира пользователей, которые могут привести к духовной деградации общества. Автор рассматривает виртуальную агрессию как одно из проявлений ЭВР в качестве предмета повышенной опасности.

Ключевые слова и фразы: предмет повышенной опасности; электронно-виртуальная реальность; мечта; виртуальная агрессия.

Тамара Дмитриевна Стерледева, к. филос. н., доцент
Кафедра философии и права
Пермский государственный технический университет
cenzia@rambler.ru

ВИРТУАЛЬНАЯ АГРЕССИЯ - СЛЕДСТВИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ КАК ПРЕДМЕТОМ ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТИ[©]

Электронно-виртуальная реальность (ЭВР) – это изобретение, которое может быть рассмотрено в различных аспектах, в том числе и как предмет повышенной опасности (ППО) такой мощи, которая по мере развития и совершенствования ЭВР все более выдвигает эту новую искусственную реальность на первый план среди других предметов повышенной опасности [8, с. 32-36].

Предметами повышенной опасности (ППО) в юриспруденции обозначают такие предметы, использование которых со злым умыслом или с преступной небрежностью может причинить вред как их владельцу, так и посторонним людям, оказавшимся в силу обстоятельств в сфере действия данного предмета. К ППО

можно отнести, например, любое оружие, транспортные средства, некоторые инструменты, приборы и т.п. Для оптимального пользования ими общество требует от их владельца выполнения ряда условий, являющихся гарантией безопасности для окружающего мира.

Человечество всегда понимало опасность обладания и использования ППО, в силу чего старалось ограничить рядом условий круг людей, имеющих доступ к этим предметам. К концу XX века данные ограничительные условия образовали некую систему, куда включаются: во-первых, возрастные границы, то есть достижение владельцем определенного возраста; во-вторых, различные экспертные гарантии, даваемые обществом в отношении определенных сторон потенциального владельца (справки о физическом и, если необходимо, психическом здоровье и т.п.); в-третьих, наличие у потенциального владельца ППО определенной суммы знаний и умений, необходимых для получения права на пользование данным ППО (например, права на вожделение транспортного средства, лицензия на приобретение оружия и т.п.).

Как показывает история, появление ППО в конкретно-исторический период может не соответствовать либо интеллектуальной, либо духовно-нравственной зрелости человека, либо тому и другому вместе. В наше время довольно часто происходят техногенные катастрофы (гибель подводных лодок, авиакатастрофы и т.п.), причиной которых нередко является недостаточно высокий уровень квалификации или интеллектуального развития лиц, управляющих сложной техникой. Но есть вещи, для обладания которыми человечество должно созреть духовно-нравственно.

На наш взгляд, именно этот последний фактор требует первоочередного внимания при философском исследовании электронно-виртуальной реальности в качестве предмета ППО. Сложность осмысления ЭВР в этом плане связана с тем, что ЭВР обладает двойственным характером. С одной стороны, она может дать большое количество благ в аспекте познания, обучения, в сфере услуг, досуга, общения и т.п. Другая же, чрезвычайно опасная, сторона ЭВР пока еще скрыта в силу неразвитости этой новой искусственной реальности от серьезного внимания научного сообщества. Опасность электронно-виртуальной реальности, по нашему мнению, кроется, прежде всего, в том, что в отличие от такого ППО, которое может уничтожить все человечество физически, например ядерное оружие, ЭВР, сохраняя жизнь человека как биологического существа, может необратимо изменить его внутренний духовный мир и привести человека в перспективе к духовной деградации.

Каким же образом ЭВР может повлиять на духовное состояние человечества? Скрытая опасность ЭВР заключается в том, что она дает возможность человеку реализовывать свои собственные мечты. Причем по мере развития ЭВР эта ее вторая, опасная, сторона будет превалировать и подчинять себе ее первую, позитивную, сторону. Повышенная же опасность ЭВР кроется в том, что сегодня человек незащищен и открыт перед ЭВР, поскольку он рассматривает ее не только как инструмент познания и изменения мира, но и как средство общения, развлечения и реализации свои мечтаний.

Следовательно, ЭВР одновременно и полезна человеку, и опасна для него. Полезность ЭВР в том, что она дает человеку огромные возможности для его развития и самосовершенствования, может усиливать все то лучшее, что в человеке есть. В ЭВР человек остается один на один со своим внутренним миром, здесь он откровенен и искренен, он может реализовать себя во всем объеме, возможном на данный момент. Опасность же ЭВР, особенно в ее наиболее развитом варианте, кроется в том, что, помогая человеку реализовать себя, она может выявлять и, более того, усиливать у духовно неразвитого человека его низменные стремления и мечты. Здесь уместна аналогия с обладанием человеком большим количеством денег. Богатство может послужить возможностью для человека творить добро, но может и разрушить личность.

Можно сделать гипотетический вывод о наличии некоего соотношения между уровнем развития нравственности определенного этапа развития общества и уровнем сложности научно-технических устройств, созданных на данном историческом отрезке. Между этими двумя параметрами, которые на современном этапе познания можно понять и описать лишь чисто интуитивно и неформально, должно быть некое соответствие, не выходящее за определенные пределы. Это соотношение имеет два аспекта. Аспект первый – возможный вред, который может быть нанесен противнику, понимаемому не только как отдельный индивид, но и как коллектив. Второй аспект – возможный вред, который может быть нанесен человеком самому себе явно или неявно, сознательно или несознательно. Если в первом случае ППО выступает как оружие во всех различных его модификациях, то во втором случае в качестве ППО выступают разнообразные средства коррекции сознания личности. За все время существования человечества в качестве ППО в этом аспекте выступали наркотики и различные наркоподобные вещества, например психоделики, алкоголь и т.п. ЭВР в одном из возможных вариантов своего развития может, по сути дела, выступать как супермощное средство наркотического транса.

Возможно возражение, что человечество уже давно имеет в своем распоряжении предметы повышенной опасности, однако продолжает существовать и развиваться. Дело, на наш взгляд, в том, что в отличие от атомного, химического, биологического и т.п. оружия, с использованием которого связано не так уж много людей, ЭВР же будет доступна практически каждому, и в этом ее массовом использовании таится особая опасность. Именно массовое использование ЭВР может подвести человечество к грани своего уничтожения как духовного, а значит, в конечном счете и физического существования.

Выдвинутую нами выше гипотезу можно сформулировать и таким образом. Общество в процессе своего развития производит предметы, которые формируют его не только как инструментальное, но и как этическое существо. И обе стороны человеческой жизни (инструментальная и этическая) имеют свои социальные организации, свои теории, своих служителей и т.п. Отсюда можно предположить существование определенного социального закона функционирования и развития человечества: если инструментальная сторона человеческой жизни резко опережает этическую, это чревато деградацией общества.

Среди различных современных форм проявления ЭВР в качестве ППО мы остановимся на таком феномене, как виртуальная агрессия. Именно от особенностей достигнутого данным человеком духовно-нравственного уровня, характеристик которого служат наиболее важные для этого человека ценности, содержание его мечтаний, допустимые им способы достижения своей мечты, зависит то, как станет использовать полученную в ЭВР свободу данный человек, вызовет ли у него эта новая обретенная им свобода виртуальную агрессию. Это обстоятельство должно лежать в основе разработки новых средств в системе педагогических методов, ибо «педагогика современной системы образования отстает от перемен, происходящих в цифровом мире» [4, с. 16]. С учетом особенностей индивидуального психического, духовно-нравственного развития конкретного человека необходимо составлять индивидуальные программы для пребывания этого человека в ЭВР. К сожалению, сегодня подобная задача не ставится перед разработчиками компьютерных программ. Поэтому проблемой разработки компьютерных программ, игр должны заниматься не только технократы, но и гуманитарии.

Сейчас большинство людей воспринимают ЭВР только как инструмент. При этом полагают, что «“персональная” сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса» [2, с. 15]. Это неверно, ибо ЭВР важна, в первую очередь, не своей технической функцией, а воздействием на духовно-нравственную сферу человека или, иначе говоря, в качестве принципиально нового средства воспитания личности.

Важно подчеркнуть, что по мере развития ЭВР все отчетливее будет проявляться первостепенная и очень важная для сохранения и развития человеческой цивилизации роль ЭВР в качестве сферы духовно-нравственного развития человека, а не просто инструмента для работы, общения и развлечения. Понимание этой роли чрезвычайно важно, поскольку сегодня сила и огромные возможности ЭВР преимущественно направлены как раз в противоположном направлении, а именно – в антигуманном, разрушающем духовно-нравственную сферу человека.

Формой проявления ЭВР как предмета повышенной опасности является виртуальная агрессивность. Действительно, в результате пребывания в Сети ребенок, подросток и нередко взрослый человек формируют в себе далеко не лучшие стороны, к которым относят и агрессивность. Почему? Ребенок общается в двух типах общества. Во-первых, в обычном обществе. Во-вторых, в обществе в сфере ЭВР. Общество взрослых людей очень часто ребенка подавляет. Ребенок зачастую не может быть в обществе взрослых людей таким, каким он хочет. На него оказывают влияние родители, семья, школа, определенный распорядок дня и пр. Таким образом, с одной стороны, уход в виртуальную реальность и агрессивное поведение в ней могут быть одной из форм самореализации ребенка, а с другой – реакцией протеста против давления на ребенка, да иногда и на взрослого, окружающей среды. В исследованиях повышенной агрессивности в первую очередь обращается внимание на телевидение и электронные игры как источник этой агрессивности.

Дело, на наш взгляд, не в телевидении и не в играх как таковых, а в том, что современное телевидение и преобладающее количество современных игр имеют антидуховную, негативную этическую направленность. Профессор права Д. Палфри и исполнительный директор Беркмановского центра по изучению Интернета и общества У. Гассер пишут о множестве исследований, подтверждающих, что «физическая и вербальная агрессия, а также агрессивные мысли молодых людей соотносятся с количеством сцен насилия, которые они видят по телевидению и в фильмах» [4, с. 250]. Такая негативная направленность отнюдь не случайна, она составляет важный момент (сторону, аспект) рыночных отношений потребительского общества. Наибольшую материальную прибыль приносит эксплуатация низших человеческих чувств. Поэтому компьютеризация лишь выявила опасную степень дегуманизации общества, дисгармоничность современного процесса компьютеризации общества.

Показательной иллюстрацией этого служит фильм Валентины Матвеевой «Виртуальная агрессия – смотреть родителям обязательно» из цикла «Школа родителей» [3]. В этом фильме говорится об изучении психологами из Санкт-Петербурга психики детей, ежедневно проводящих у компьютера несколько часов. Так, группа мальчиков придумала для себя развлечение: нашла жертву и связала ее. Решили, что жертву будут сначала щекотать каким-то прибором, а потом расщеплять. На вопрос психолога, зачем они так делают, ребенок из этой группы ответил, что «это прикольно». Психолог И. Я. Медведева считает, что сегодня проявления жестокости и агрессии у детей и подростков – очень часто результат того, что они жестокость не ощущают как жестокость. Это произошло, по ее мнению (совпадающему с мнением многих исследователей детства), в значительной мере потому, что дети «насматриваются» жестоких кадров, жестоких фильмов, они «наигрываются» в жестокие виртуальные игры. Для психики ребенка наиболее опасны ролевые игры, в которых он перевоплощается в управляемого им героя и с головой погружается в его мир. В этом плане наибольшую опасность представляют «стрелялки», основанные на насилии, так как они стимулируют агрессивность ребенка. Характерный кадр в этом фильме – ребенок 8-9 лет, не отвлекаясь от компьютерной игры, рассказывает психологу: «Мне нужно 60 человек убить. Пока я убил где-то 15 человек. Осталось еще 46 людей мне убить. Тогда мне дадут тысячу долларов. Ну, за каждого убитого, который плохой, крадет машины, тогда я получаю за него 30 долларов. А за простого человека – 10-20 долларов. А за полицейского я получаю 300 долларов». Правила подобных игр, в которые играют дети, подтянуты к нормам уголовного мира, где сам факт убийства человека оценивается только через призму полученных за это денег. В рассматриваемом нами фильме И. В. Бестужев-Лада утверждает, что в компьютерные игры играть можно, запрещается только убивать, потому что тренировка в убийстве деформирует психику. Насмотревшись убийств, взрывов и т.п., дети считают, что это возможно и в обычной реальной жизни. Таким образом, компьютер задает модель поведения ребенку в человеческом обществе. В этом фильме психологи делают вывод, что виноваты в детской агрессивности родители, экономящие время для того, чтобы заняться своими делами, а не отдающие все свое свободное время ребенку. Такой вывод, на наш взгляд, верен лишь отчасти. Безусловно, родители должны заниматься с ребенком, но ведь родители и сами должны развиваться, а для этого им тоже необходимо свободное время. Нам представляется, что не менее важной причиной негативных проявлений в психике детей и подростков является отсутствие стержневого позитивного духовно-нравственного настроения в содержании компьютерных программ для детей.

Уже сейчас можно многое сделать для предотвращения формирования виртуальной агрессивности пользователей. Многие исследователи выделяют специфические психологические комплексы, которые мешают людям гармонично развиваться в обычной реальности и способствуют формированию у них повышенной виртуальной агрессивности. В эти комплексы входят такие характеристики личности, как заниженная самооценка, неумение налаживать контакты с людьми, повышенная тревожность, различные страхи и т.д. Представляется, что эти комплексы могут успешно преодолеваются при помощи специальных компьютерных программ, которые могут оказаться гораздо эффективнее принудительного отлучения человека от компьютера и приема различных лекарственных средств. Правда, некоторые исследователи сомневаются в подобных лечебных возможностях Интернета [1, с. 86]. В качестве практических рекомендаций на данный момент мы предлагаем поставить компьютерную реальность под жесткий эτικο-правовой контроль общества, ввести определенное ранжирование возможности пребывания в Сети по психическому, духовно-нравственному уровню развития человека.

Список литературы

1. Барышев Р. А. Киберпространство: виртуализация личности и проблема отчуждения. Красноярск: СФУ, 2010. 128 с.
2. Бурлаков И. В. Номо Gamer: психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. Вып. 86. 144 с.
3. Матвеева В. Виртуальная агрессия – смотреть родителям обязательно [Электронный ресурс]. URL: <http://rutube.ru/track/3326417.html> (дата обращения: 20.07.2011).
4. Палфри Д., Гассер У. Дети цифровой эры / пер. с англ. Н. Яцюк. М.: Эксмо, 2011. 386 с.
5. Стерледева Т. Д. К вопросу о сущности и структуре мечты // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 6 (12): в 3-х ч. Ч. II. С. 163-165.
6. Стерледева Т. Д. Мечта как атрибут человека // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 3 (9): в 3-х ч. Ч. III. С. 155-158.
7. Стерледева Т. Д. Мечта как разновидность «мягкой» реальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 4 (10): в 3-х ч. Ч. I. С. 166-169.
8. Стерледева Т. Д. Мир человека в виртуальной реальности. Пермь: Изд-во Перм. гос. ун-та, 2003. 344 с.

**VIRTUAL AGGRESSION AS THE CONSEQUENCE OF HUMAN INTERACTION
WITH ELECTRONIC VIRTUAL REALITY AS HIGH RISK OBJECT**

Tamara Dmitrievna Sterledeva, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Department of Philosophy and Law
Perm' State Technical University
cenzia@rambler.ru

The author reveals the content of the notion “high risk object” with respect to electronic-virtual reality (EVR), shows that danger is connected with the actualization in EVR of such users’ inner world life values that can lead to the spiritual degradation of society and considers virtual aggression as one of EVR manifestations as a high risk object.

Key words and phrases: high risk object; electronic-virtual reality; dream; virtual aggression.

УДК 316.77

Рассматриваются актуальные проблемы взаимосвязи и взаимодействия коммуникации и социального управления. Эксплицируется ряд понятий, в том числе такие, как социальное управление, управленческие коммуникации, коммуникативные практики и стратегии социального управления, коммуникативный потенциал социального управления. Осуществляется коммуникативный анализ структурно-функционального, ролевого аспектов и эффективности социального управления.

Ключевые слова и фразы: социальное действие; социальная коммуникация; коммуникативные практики; социальное управление; управленческая коммуникация; коммуникативный потенциал управления; эффективность социального управления.

Елена Юрьевна Стриганкова, к. филос. н., доцент
Кафедра философии
Поволжская академия государственной службы им. П. А. Столыпина
English@pags.ru

КОММУНИКАЦИЯ В ПРАКТИКАХ СОЦИАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ[©]

На современном этапе и уровне развития российского общества возрастает необходимость исследования его коммуникативной системы, основным предназначением которой является осуществление взаимосвязи между жизненной средой и социально значимой практической деятельностью человека. Коммуникативная