

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теоретической и социальной философии

Цифровые идеологии: становление новой этики в виртуальной реальности
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления (специальности) 47.03.01 Философия
Философский факультет
Богатовой Ангелины Сергеевны

Научный руководитель
Профессор кафедры
теоретической и социальной философии
доктор философских наук, профессор

С.В. Тихонова

Заведующий кафедрой
теоретической и социальной философии
кандидат философских наук, доцент

С.А. Данилов

Саратов 2025 год

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Современный этап технологического развития, характеризуемый тотальной цифровизацией и экспансией виртуальной реальности или «ВР», порождает принципиально новые формы идеологического воздействия и этического регулирования, которые все еще не могут быть до конца изучены, вследствие постоянно меняющихся форм цифрового и техногенного воздействия. Виртуальные пространства, метавселенные и алгоритмические платформы становятся площадками для конструирования цифровых идеологий – систем ценностей, которые трансформируют традиционные представления о морали, свободе и ответственности. Актуальность в данном контексте исследования обусловлена необходимостью переосмысления классических философских категорий (власть, идентичность, этика) в условиях гибридной реальности, где стираются границы между физическим и новым цифровым, а так же наблюдаемым ростом этических конфликтов в VR-средах (кибербуллинг, цифровое неравенство, манипуляция данными) при отсутствии устойчивых регулятивных механизмов. Еще одно основание актуальности и темы заключается в преобладании технологического подхода в исследованиях цифровых идеологий при недостаточном внимании к их связи с историей философии и социальными практиками, экстраполяции цифровой философии в среду социального дискурса.

Цель состоит в выявлении специфики становления принципиально новой этики под влиянием цифровых идеологий, действующей в пространстве виртуальной реальности и изучаемой под началом цифровой философии. Таким образом, её раскрытие происходит путём решения следующих *задач*:

1. Раскрыть структуру цифровых идеологий, установить их связь с классическими философскими концепциями века и описать их действие и способы формирования;

2. Проанализировать виртуальную реальность, как пространство идеологического конструирования и этических трансформаций, провести сравнительный анализ социального и виртуального миров;

3. Проанализировать методологию формирования отдельной сферы идеологического конструирования – виртуальной идеологии виртуальных сообществ, а так же определить связи с другими формами идеологий;

4. Понять принцип существования новой формы этической модели – «цифровой этики», балансирующую между интересами различных сообществ, а так же проанализировать примеры конструкторов «тихих идеологий» и выработки стереотипических представлений.

Тезисы, выносимые на защиту:

1. Цифровые идеологии представляют собой гибридные системы, синтезирующие классические идеологические парадигмы с постмодернистской фрагментацией смыслов.

2. Виртуальная реальность выступает ключевым пространством этического нормогенеза, где стираются границы между материальным и символическим.

3. «Тихие идеологии» видеоигр и социальных сетей становятся инструментом формирования стереотипов, требующим этической деконструкции.

4. Цифровая этика требует адаптивных регулятивных механизмов, балансирующих между свободой и ответственностью.

5. Философская рефлексия цифровых идеологий актуализирует переосмысление классических категорий (власть, идентичность, этика) в условиях гибридной реальности.

Структура выпускной квалификационной работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, четырёх параграфов, заключения, а также списка использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Теоретико-методологические основы исследования цифровых идеологий» рассматривается трансформация классических философских концепций идеологии в контексте цифровой эпохи, а также формирование методологического инструментария для анализа новых форм идеологического производства. Глава направлена на установление связи между историко-философской генеалогией идеологий и их современными цифровыми модификациями, что позволяет выявить преемственность и принципиальные различия в механизмах воздействия на общественное сознание. Особое внимание уделяется роли виртуальной реальности как среды, где традиционные категории власти, идентичности и морали переосмысляются через призму технологической опосредованности. Глава акцентирует специфику цифровых идеологий как гибридных систем, синтезирующих элементы технократизма, либерализма и постмодернистской фрагментации. С опорой на феноменологический подход Е.В. Брызгалиной и концепцию гибридной реальности М. Кастельса демонстрируется, что ВР формирует новую онтологию, где стираются границы между материальным и символическим. Интерактивность, реверсивность времени (возможность «отмены действий») и эффект погружения создают условия для формирования «кибертелесности» — цифровой субъектности, существующей в режиме постоянной трансформации.

Итогом становится вывод о том, что цифровые идеологии не являются разрывом с традицией, но представляют её адаптацию к условиям информационного общества, где технологии становятся новым языком идеологического производства, а виртуальная реальность — пространством этического нормогенеза, требующего переосмысления категорий свободы, ответственности и идентичности.

В первом параграфе первой главы «Основы формирования понятия цифровые идеологии» анализируется генезис концепта «идеология» через призму социально-философской мысли XX–XXI веков. Исследуется

марксистская трактовка идеологии как инструмента легитимации классового господства (К. Маркс), дополненная структурно-функциональным подходом Л. Альтюссера, который рассматривает идеологию как систему репрезентаций, материализованную в институтах и повседневных практиках. Подчеркивается, что в цифровую эпоху идеология утрачивает монолитность, фрагментируясь на микродескриптивные конструкторы, распространяемые через алгоритмические платформы (ТикТок, Instagram).

М. Кастельс связывает возникновение «сетевого общества» с переходом от вертикальных идеологических систем к горизонтальным, децентрализованным моделям коммуникации. Параграф также раскрывает структуру цифровых идеологий через некоторые ключевые компоненты. Например, такие как: технологический детерминизм (абсолютизация роли алгоритмов в решении социальных проблем; цифровой аскетизм (движение за «цифровую детоксикацию»; киберутопизм (проекты децентрализованных сетей, предлагающие альтернативу традиционным институтам власти), а так же кибердетерминизм (вера в то, что алгоритмы способны нейтрально регулировать социальные процессы, что критикуется Ш. Зубофф как основа капитализма наблюдения).

Во втором параграфе первой главы «Виртуальная реальность как пространство идеологического конструирования»следуется онтологический статус виртуальной реальности (ВР) как «гибридного пространства», где физический опыт замещается цифровыми симулякрами. Анализируется концепция Ж. Бодрийяра о гиперреальности, в которой симулякры утрачивают связь с референтом, создавая самодостаточные миры (например, метавселенные Decentraland). Подчеркивается, что ВР становится площадкой для «мягкой» идеологической индоктринации через иммерсивные механики: геймификацию политики (игры вроде «Cyberpunk 2077»), алгоритмическую сегрегацию («фильтрующие пузыри» рекомендательных систем) и конструирование кибертелесности (аватары как проекция идеализированного «Я»).

На примере VR-сообществ (VR-Chat, Horizon Worlds) показывается, как виртуальная среда формирует новые формы социального капитала: репутационные системы, цифровую собственность (NFT), этику анонимности. Критически оценивается «парадокс аватара»: с одной стороны, свобода экспериментирования с идентичностью, с другой — тотальный контроль через сбор биометрических данных. Особое внимание уделяется этическим конфликтам в ВР, таким как нормализация насилия в иммерсивных шутерах или кибербуллинг в многопользовательских пространствах.

Во второй главе «Формирование новой этики в виртуальной реальности» исследуется процесс становления этических норм в условиях цифрового общества, где технологическая среда не только трансформирует традиционные моральные парадигмы, но и порождает принципиально новые вызовы. Акцент делается на противоречиях между устоявшимися ценностными системами (автономия личности, приватность, социальная ответственность) и реалиями гибридной реальности, где алгоритмы, иммерсивные технологии переопределяют границы дозволенного.

Глава раскрывает, как цифровизация усиливает этические дилеммы, связанные с кибербуллингом, цифровым неравенством и манипуляцией данными, которые приобретают новое измерение в виртуальных пространствах. Особое внимание уделяется механизмам этического нормогенеза в виртуальных сообществах, где нормы формируются не через централизованные предписания, а через определенные формы конструирования. Анализируется феномен «тихих идеологий» (М. Подвальный), которые внедряются в сознание пользователей через нарративы видеоигр, мемы и алгоритмически-персонализированный контент. Ключевым выводом главы становится тезис о двойственной роли виртуальной реальности: с одной стороны, она предоставляет инструменты для эмансипации (децентрализация власти, эксперименты с идентичностью), с другой — становится полем для новых форм контроля. Подчеркивается необходимость разработки гибридной этики,

интегрирующей принципы классической моральной философии с цифровой спецификой, исключая дискриминационные алгоритмы.

Таким образом, вторая глава не только фиксирует конфликт между традиционными и цифровыми ценностями, но и предлагает вектор для синтеза — этику, способную адаптироваться к скорости технологических изменений, сохраняя гуманистическое ядро.

В первом параграфе второй главы «Виртуальные и цифровые идеологии: проблема демаркации» исследуется разграничение понятий «цифровая» и «виртуальная» идеологии, опираясь на концепции цифровых, информационных и виртуальных сообществ, описанные в работе. Цифровые идеологии, такие как трансгуманизм или блокчейн-утопии, формируются в рамках цифровых сообществ — глобальных сетей, объединённых технологическим активизмом. Эти сообщества, по аналогии с теорией М. Кастельса о «сетевом обществе», отвергают иерархические структуры, продвигая децентрализацию. Однако, в контексте «капитализма наблюдения», подобные проекты часто маскируют коммерциализацию данных под риторику свободы, что создаёт противоречие между декларируемыми целями и реальными практиками.

Виртуальные идеологии, в отличие от цифровых, возникают внутри виртуальных сообществ (по определению Г. Рейнгольда), таких как игровые гильдии или метавселенные. Здесь идеологии конструируются через коллективный опыт, как, например, в VR-чатах, где нормы взаимодействия аватаров регулируются неформальными правилами («нетикетом»). Эти микроидеологии, хотя и локализованы, влияют на реальные социальные практики. Отдельную роль играют информационные сообщества (Wikipedia, open-source проекты), где идеология открытого доступа к знаниям, описанная Л. Лессигом в «Свободной культуре», противостоит корпоративным цифровым идеологиям. Движения киберпанка и хакерской этики, упомянутые в оригинальной работе, иллюстрируют, как локальные практики (взлом систем, создание мемов) эволюционируют в глобальные нарративы, критикующие

технократию — например, через антиутопические сюжеты «Deus Ex», где корпорации подавляют индивидуальную свободу. Таким образом, демаркация цифровых и виртуальных идеологий, как подчёркивается в исследовании, требует учёта роли сообществ: первые опираются на технологический утопизм, вторые — на культурные коды иммерсивных сред.

Во втором параграфе второй главы «социальные основания этического нормогенеза в виртуальных и цифровых идеологиях» анализируется, как цифровые, информационные и виртуальные сообщества становятся площадкой этического нормогенеза, что коррелирует с теорией Л. Флориди о «четвёртой революции» информационной этики.

Виртуальные сообщества в метавселенных (Horizon Worlds), как воспроизводят «парадокс аватара»: анонимность позволяет экспериментировать с идентичностью (создание гендерно-нейтральных аватаров), но одновременно провоцирует кибербуллинг, что требует гибридной модерации и выработки нового аппарата регулирования этических вопросов.

Так же в параграфе рассматривается феномен выработки «Тихих идеологий» (М. Подвальный), которые возникают в процессе стереотипизации образов, мнений, положений, представленных в культурно-цифровом коде видеоигр. Для более точного понимания конструирования «тихих идеологий» проанализировано понятие стереотипа, а так же на примерах из реально-существующих кейсов игровой индустрии, показано какие стереотипические направления могут выделяться.

Ключевое противоречие, выявленное в работе, — конфликт между свободой ВР и её инструментализацией. Соцсети (TikTok, Instagram), декларируя креативность, монетизируют пользовательский контент, а форумы Reddit становятся ареной идеологических войн, где хейт-спич (ненавистническое сообщение) маскируется под «свободу слова». **Нетикет**, как свод неформальных правил, пытается смягчить конфликты, но его эффективность ограничена анонимностью, что согласуется с критикой Ж. Бодрийяра о гиперреальности, где знаки утрачивают связь с референтом.

Профессиональные кодексы (GDPR, стандарты IEEE) вводят правовые рамки, но их реализация зависит от согласованности действий сообществ, чьи интересы часто конфликтуют.

Выводы приведенные в конце параграфа подтверждаются: этический нормогенез в цифровую эпоху — это перманентный диалог между утопией и прагматикой, где сообщества, по определению М. Кастельса становятся «агентами потоков», одновременно создавая и ограничивая новые правила игры.

В заключении подводятся итоги исследования, подтверждающие, что цифровые идеологии представляют собой закономерное продолжение классических философских концепций, адаптированных к условиям технологической реальности. Установлено, что данные идеологии формируются под влиянием информационных потоков и алгоритмических систем, приобретающих ключевое значение в конструировании мировоззренческих и этических установок современного общества. Проведенный анализ позволил выявить генеалогическую связь между традиционными формами идеологического производства и их цифровыми модификациями, что подтверждает гипотезу о преемственности базовых механизмов идеологизации в условиях технологической трансформации.

Сравнительное исследование социального и виртуального миров продемонстрировало уникальность виртуальной реальности как пространства идеологического конструирования. Показано, что иммерсивные свойства цифровой среды, включая интерактивность, реверсивность временных процессов и гибридизацию материального и символического, создают условия для формирования новых этических моделей. Особое внимание уделено феномену «кибертелесности», где аватар становится инструментом как самовыражения, так и алгоритмического контроля, что актуализирует этические дилеммы на стыке свободы и манипуляции.

Результаты работы подтверждают, что виртуальная реальность функционирует как «лаборатория идеологий», где сталкиваются

технооптимизм и критическая рефлексия. Выявлено, что цифровые идеологии мимикрируют под нейтральные технологии, маскируя властные структуры алгоритмами, что требует разработки новых методов деконструкции их воздействия. Установлена двойственная роль виртуальной среды: с одной стороны, она выступает площадкой для эмансипации и экспериментов с идентичностью, с другой — инструментом цифрового авторитаризма, примером чему служат системы социального рейтинга.

Исследование вносит вклад в понимание механизмов формирования «цифровой этики» — системы норм, балансирующей интересы различных сообществ в гибридной реальности. Проанализированы «тихие идеологии» видеоигр, демонстрирующие, как стереотипические представления и геймифицированные нарративы влияют на массовое сознание. Показано, что иммерсивные технологии усиливают риски нормализации дискриминации, требуя этической регуляции цифровых пространств.

Перспективы дальнейших исследований связаны с углубленным изучением трансформации индивидуальных и коллективных идентичностей под влиянием цифровых идеологий, а также разработкой практических рекомендаций по минимизации этических рисков. Подчеркивается необходимость интеграции историко-философского анализа в исследования технологических трансформаций для преодоления фрагментарности современных подходов.

Проведенное исследование подтверждает актуальность философского осмысления цифровых идеологий как ключевого фактора социальных изменений в эпоху тотальной цифровизации, внося вклад в развитие цифровой философии, расширяя методологическую базу для анализа взаимодействия технологий, этики и власти в условиях становления гибридной реальности.

Заключение

Таким образом, подводя итог выше стоящего исследования, можно выявить особенности становления новых этических принципов и целого направления принципиально новой этики, реализующейся в виртуальной реальности под влиянием цифровых идеологий.

В ходе исследования установлено, что цифровые идеологии представляют собой продолжение классических философских подходов к изучению идеологии, адаптированных к современным техническим условиям. Они основываются на технологических аспектах, таких как информационные потоки и алгоритмы, которые приобретают центральное значение в формировании мировоззрения и этических установок. Выявлена основная генеалогия формирования различных видов идеологического конструирования таких как: цифровая идеология, виртуальная идеология и традиционное понятие идеологии.

Проведен сравнительный анализ социального и виртуального миров, выявивший особенности виртуальной среды как уникальной площадки для идеологического конструирования. Показано, что виртуальная реальность способствует созданию новых моделей этического нормогенеза, которые зависят от специфики цифровых технологий и интерактивных процессов.

Исследована модель новой этической системы, называемой «цифровой этикой» или «информационной этики», которая балансирует между интересами различных сообществ и обеспечивает регулирование взаимоотношений в виртуальной среде. Рассмотрены конкретные примеры выявленных исследователем М. Подвальным «тихих идеологий» и стереотипических представлений, оказывающих значительное влияние на восприятие действительности в виртуальном пространстве. Так же выявлен основной принцип формирования стереотипического мышления, формы взаимодействия стереотипов в мире виртуального пространства, а конкретно геймифицированной площадке видеоигр.

Исследование позволило сформировать представление о механизмах формирования цифровых идеологий и их влиянии на этические нормы в виртуальной среде. Полученные результаты могут использоваться в разработке стратегий регулирования и защиты прав пользователей в виртуальных средах, а также в образовательных программах, направленных на повышение осведомленности о потенциальных угрозах и возможностях цифровой эпохи.

Перспективы дальнейшего изучения касаются глубокого анализа механизмов воздействия цифровых идеологий на формирование индивидуальных и коллективных идентичностей, а также разработка рекомендаций по предотвращению негативных последствий цифрового воздействия на этические нормы и общественные отношения.

Таким образом, проведенное исследование подтверждает актуальность изучения цифровых идеологий и их влияния на этику в виртуальной реальности. Результаты работы вносят существенный вклад в разработку теоретических оснований и практических рекомендаций по управлению этическими рисками в условиях цифровой трансформации общества.