

*Д. С. Мартьянов*

### КРИЗИС ВИРТУАЛЬНОЙ ПОЛИТИКИ В КОНТЕКСТЕ КИБЕРФЕМИНИЗМА

*Автор статьи анализирует основные тенденции развития виртуальной политики как вида политики в Интернете. В статье анализируются основные подходы к изучению киберполитики, факторы, влияющие на популяризацию виртуальных государств, концепция виртуальной реальности в контексте политических процессов. Особое внимание уделяется киберфеминизму как теоретическому подходу к анализу киберполитики. Автор делает вывод о кризисе виртуальной политики и доминировании электронной политики в эпоху Веб 2.0.*

**Ключевые слова:** Интернет, феминизм, киберпанк, виртуальная реальность, политическая идеология.

*D. Martyanov*

### Crisis of Virtual Politics in Cyberfeminist Context

*The main tendencies of the development of virtual politics as a type of cyberpolitics are analyzed including the main approaches to cyberpolitics studies, the factors influencing popularization of virtual states, the concept of virtual reality in the context of political processes. A special emphasis is placed to cyberfeminism as a theoretical approach to the cyberpolitics analysis. A conclusion is made concerning the crisis of virtual policy and domination of e-Politics in the era of Web 2.0.*

**Keywords:** Internet, feminism, cyberpunk, virtual reality, political ideology.

В последние годы обозначилась заметная тенденция трансформации во взаимодействии сфер политики и Интернета. Речь идет в том числе и об изменениях в сущности и содержании данных феноменов. Однако не менее важной проблемой представляется неразработанность концептуальных проблем, связанных с анализом политического в Интернете.

Как правило, для обозначения политических процессов в сети Интернет используют категорию «киберполитика» (англ. Cyber-

politics). Западные исследователи в широком смысле под киберполитикой подразумевают любое использование Интернета для политической активности [26, р. 1386]. Из российских исследователей авторскую интерпретацию категории «киберполитика» предпринял И. А. Быков. Он определяет киберполитику чрезвычайно широко — как использование кибернетических и научных методов в политике [3]. В этом случае смысловые рамки киберполитики включают не только опосредованную компьютерами ком-

муникацию, но и почти все, что связано с современными политическими технологиями, рационализацией политического процесса с помощью политической науки. Отмечая такие аспекты киберполитики, как электронное правительство, управление Интернетом, электронное голосование, электронная слежка, онлайн-медиа, Быков фактически говорит о традиционной политике, использующей Интернет как средство. В то же время Быков, отмечая кибернетическую составляющую политики в Интернете, говорит о ее специфических характеристиках — об анонимности, виртуальности, противопоставляя киберполитику политике реальной. Таким образом, Быков расширяет смысловое содержание киберполитики до трех элементов: собственно кибернетической (виртуальной) политики, «политики в Интернете» и «онаученной» (современной) политики.

Такое понимание киберполитики не представляется по ряду причин наилучшим. Первая из них — отсутствие сколько-нибудь четких смысловых рамок данной категории из-за объединения в ней компьютерно-опосредованной политики и политики рационализации. Вторая причина заключается в том, что с включением в содержание киберполитики «онаученной» политики, киберполитика становится своего рода новым пониманием политики как таковой, смешением политики и науки, итогом развития человеческой рационализации. Однако в таком случае представляется спорным ее обозначение через слово «кибер». Ну и третья причина заключается в том, что между политикой, опосредованной через Интернет, и политикой собственно в Интернете есть существенная разница, а попыток их разграничить не сделано.

Впрочем, в англоязычной литературе эта разница тоже теряется. Дело в том, что практически все явления, связанные с Интернетом, обозначают через слово «кибер» (киберкультура, киберобщество и т. д.). В то же время слово «виртуальный», которое

можно было бы использовать для обозначения процессов, связанных с компьютерной симуляцией, чаще используют для обозначения «фальшивых» политических процессов (например, когда речь идет о демократии на постсоветском пространстве). Лишь незначительная часть работ использует слово «виртуальный» в отношении политики в виртуальных мирах [30].

Ф. Ховард связывает киберполитику с областью изучения роли новых информационных технологий в современной политической жизни [23]. Приоритет в исследовании киберполитики этот канадский коммуникативист отдает использованию технологий политиками и избирателями. Он также относит к области киберполитики и такой аспект, как использование новых технологий для сбора данных о потенциальных избирателях. Таким образом, Ховард понимает киберполитику традиционно как «политику через Интернет».

Обобщая вышеизложенное, следует выделить два измерения киберполитики. Первое — электронная политика. Как отмечает Ю. И. Лукашина, «все виды политтехнологий как средств администрирования начинаются с приставки e- или в русском переводе — со слова электронное/ая: e-Politics, e-Democracy, e-Participation, eDiplomacy, e-Citizenship, e-Government, e-Governance» [10]. В этой связи для обозначения политических процессов, связанных с традиционными политическими акторами, использующими сеть как средство, было бы разумнее использовать термин «электронная политика» или e-politics. Подобного подхода придерживается ряд авторов за рубежом [24; 36].

Второе — виртуальная киберполитика, связанная с имитацией политической деятельности в Интернете в виде виртуальных государств, игровых виртуальных сообществ и т. д.

В рамках данного подхода, рассматривающего принципиально новые аспекты феномена политики, речь идет о таких те-

мах, как виртуальные сообщества, субкультуры и виртуальные государства.

Интернет вводит новую концептуальную модель, заменяя гражданство нетизенами, копирайт копилефтом, публичность анонимностью, этику нетикетом, государство виртуальными сообществами, реальную политику ее имитацией. Понимание Интернета как среды обитания встречается, хоть и редко, и среди государственных деятелей. 29 апреля 2011 Д. А. Медведев, трижды, говоря об Интернете, определил его как «среду», в том числе как «среду обитания, способ выражения себя» [5].

Данная концептуальная модель восходит к концепции деполитизации и более широким вопросам, связанным с так называемой «смертью политического». Эта концепция нашла широкое отражение в трудах философов-постмодернистов.

Наиболее полно обрисовал тенденции развития общества в условиях постмодерна Ж. Бодрийяр. Бодрийяр поставил вопрос о конце социального и политического в условиях массового общества [2]. Массы не являются ни субъектом, ни объектом политического процесса, поскольку они равнодушны по отношению к нему, а репрезентация масс является лишь имитацией.

Концепцию Ж. Бодрийяра дополняет теория третьей волны Э. Тоффлера [15]. Третья волна, под которой Тоффлер подразумевает информационное общество, приводит к демассификации. Массовое общество уходит вместе со второй волной, а ему на смену приходит новое по структуре общество, основной чертой которого является децентрализация.

Однако подход самого Тоффлера близок к пониманию политики как e-Politics, поскольку Тоффлер в своих дальнейших работах старается представить рекомендации по трансформации традиционных институтов к условиям третьей волны [16]. Поэтому сам Тоффлер не обращает внимания на то, что место традиционных институтов в условиях

третьей волны занимают новые институты — виртуальные.

Эта проблема была разрешена в рамках коммунитаристского подхода. Данный подход смог объединить идею демассификации Тоффлера с идеей симулякра Бодрийяра. Первоначально он был разработан А. Этциони и Г. Рейнгольдом. Этциони, выступая с идеей теледемократии, говорил о том, что основа будущего демократического устройства должна находиться не в руках профессиональных политиков, а в руках общин [4]. Рейнгольд вводит понятие «виртуального сообщества» как социального объединения, которое вырастает из Сети. Однако виртуальные сообщества, как правило, не носят политического характера в том смысле, что общение в них не концентрирует большого внимания на реальной политической сфере, а потому участники сообщества не стремятся к участию в электронной демократии. Исключение, разумеется, составляют те сообщества, которые создаются вокруг лиц, увлеченных политикой, но они составляют подавляющее меньшинство. Таким образом, демассифицированное общество остается все тем же «молчаливым большинством», холодным к традиционным политическим проблемам.

В свою очередь, это не означает, что виртуальные сообщества аполитичны по своей природе. Напротив, очень часто такие сообщества носят подчеркнуто политический характер. Как, например, в случае с виртуальными государствами. Возникновение новой, виртуальной социальности неизбежно ставит вопросы социальной стратификации внутри виртуальных сообществ, а следовательно, и вопросы распределения власти внутри них. При этом члены сообщества поглощены виртуальной политикой, а не участием в электронной демократии. Имитация оказывается интереснее и ближе, чем реальная политика, что во многом связано с уменьшением роли государственной идентичности.

Современная демократия, воплотившая концепцию аристотелевской политики, отошла от основных принципов «полисной» прямой демократии, тем самым превратив «граждан» в «массы» и лишив их возможности непосредственно участвовать в политическом процессе. Так, например, создатели сайта «Новая Европа» в манифесте своего государства говорят о том, что современный мир «тотально поделен» и «переполнен» готовыми формами, институтами, центрами власти» [11]. Борьба с властью или за власть в реальном мире «остаётся актуальной лишь для тех, кто делегирует ее кому-то вне своего собственного мира» [19]. Интернет преподносит очередной парадокс — участие в реальной представительной демократии становится имитацией политической деятельности, а имитационная политика внутри виртуального государства становится для людей реальной ценностью.

Виртуальные государства, которые способны предлагать свою собственную идеологию, таким образом, выступают как альтернативный проект политической социализации, освобожденный от рутины реального мира и использующий более понятный язык игры. Именно в этом заключается основная ценность виртуальных государств в Сети — они способны выступать в качестве своеобразных политических мозговых трестов. Вместе с новыми экономическими моделями, принципиально отличающимися от существующих в реальном мире, Интернет предлагает и новую модель человеческих отношений с альтернативной шкалой ценностей и иерархией.

Понимание Интернета как среды характерно для концепции Интернета как «виртуальной реальности». Понятие «виртуализация», под которым понимается процесс замещения с помощью компьютеров реального пространства как места воспроизводства общества виртуальным пространством, было введено А. Бюлем [7, с. 368]. Идея виртуальной реальности возникла и стала воплощаться в среде субкультуры киберпан-

ков. Одной из первых историко-теоретических работ о виртуальной реальности стала книга американского журналиста Ф. Хэммита «Виртуальная реальность», вышедшая в 1993 году. Хэммит усматривает исторические предпосылки становления виртуальной реальности в развитии синтетических возможностей кино и киносимуляторов [6]. Д. В. Иванов выделяет три основных характеристики виртуальной реальности:

- нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного);
- условность параметров (объекты искусственны и изменяемы);
- эфемерность (свобода входа / выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования) [8].

На рубеже XX и XXI веков природа Интернета стала существенно меняться. Если в 1990-х годах интернет-аудитория представляла собой в определенной степени элитарную группу, то уже в конце 1990-х — начале 2000 годов, Интернет, преодолевая проблему цифрового неравенства, стал вовлекать все большее число людей. Способствовали этому рост информационной инфраструктуры, коммерциализация Сети и развитие технологий. Важную роль при этом сыграло развитие Веб 2.0, что позволило не только популяризировать Сеть, но и сделать из пассивной аудитории активных пользователей.

Данное обстоятельство теоретически раскрывается в рамках концепции электронной политики. Однако такой подход часто игнорирует другой процесс, который шел параллельно с технологическими изменениями.

В теории коммуникационного действия Ю. Хабермас говорит о *колонизации* «жизненного мира» государственным управлением и экономикой [9, с. 101]. Подобные тенденции можно экстраполировать и на настоящий этап развития Интернета. До середины 1990-х годов свобода (и бесплат-

ность) распространения информации была неизбежным принципом Сети. Экономика Интернета основывалась скорее на принципе потлача, нежели на принципах либеральной рыночной экономики. Первые попытки политического регулирования Интернета в демократических странах также относятся ко второй половине 1990-х годов. Таким образом, коммерческие и государственные структуры поставили вопрос о регулировании Интернета, тем самым изменяя и принципы, по которым люди взаимодействовали в Сети.

Аспекты коммерциализации коснулись и представлений об Интернете как виртуальной реальности. Д. В. Иванов замечает, что взаимодействию в Интернете «недостает привычной социальности», «общество в традиционном его понимании замещается киберпротезом — виртуальным магазином» [7, с. 365]. Таким образом, даже онлайн-миры становятся арендтовской «сферой труда», местом заработка, а не сферой публичности. Причем речь здесь идет вовсе не о производителях компьютерных программ, а о потребителях. В современной электронной экономике широкое распространение получило такое явление, как голдфарминг. Голдфарминг представляет собой участие в онлайн-компьютерной игре с целью продажи ее персонажей или предметов за реальные деньги. Профессор Р. Хикс из Манчестерского университета опубликовал в 2008 году отчет под названием «Текущий анализ и тематика будущих исследований голдфарминга» [29], согласно которому около 400 000 человек были заняты на тот момент в сфере голдфарминга. В 2009 году голдфарминг в Китае, который являлся наиболее крупным поставщиком рабочей силы для голдфарминга, был запрещен, однако на деле он продолжает оставаться частью теневой экономики, а по свидетельствам, опубликованным в западной прессе [21], используется и в китайских трудовых лагерях.

Осмысление виртуальной реальности велось на протяжении всего существования

феномена. Причем можно говорить и о критике, и о принятии данной концепции виртуальными квазиидеологиями, вплоть до радикальных.

Примером правой критики виртуальности является антисетизм П. Треанора [17], провозглашающий развитие Интернета «насильственным экспансионизмом». Крайним тезисом антисетистов стал призыв к изоляции Европы от американской сетевой экспансии. Левые критики выступают против виртуальной реальности и проводят аналогию с марксистским отчуждением. А. Крокер и М. Вайнстайн называют новым отчуждением отчуждение человека от собственной плоти в процессе использования компьютерной техники [32].

Кризис виртуальной политики в начале XXI века хорошо иллюстрируется на примере киберфеминизма, выступившего своеобразным переосмыслением киберпанка на основе классических феминистских идей.

Киберфеминизм — это направление в феминистической философии, изучающее изменения в гендерных отношениях в киберпространстве и применительно к новым информационным технологиям. Термин появился благодаря австралийской арт-группе «VNS Matrix», опубликовавшей в 1991 году «Киберфеминистский манифест XXI века». Манифест был составлен в характерной для интернет-культуры экспрессивной нецензурной манере и не содержал серьезных программных установок.

Дж. Пирс, одна из участниц арт-группы «VNS Matrix», пояснила, что идея киберфеминизма, получившая распространение в дальнейшем, выступила адаптацией и перестройкой феминизма с учетом современной мысли. Как заметила Пирс, «Интернет является очень важным пространством, которое позволяет людям переделать и вылепить из себя что угодно и каким угодно способом» [13].

Киберфеминизм является одним из многих новых направлений феминизма наряду с постфеминизмом, третьей волной феминизма

низма, DIY-феминизмом, феминизмом силы [22].

В 1997 г. как результат дискуссий Первого киберфеминистского Интернационала киберфеминизм был определен как практика, которая объединяет спектр позиций в искусстве, культуре, теории, политике, в коммуникациях и технологии в отношении Интернета [25]. В то же время киберфеминизм был определен как не «антимужская» и «неидеология» [20].

Киберфеминизм старательно отмежевался от феминизма, в силу того, что само название «феминизм» представлялось уже не очень привлекательным. Поэтому киберфеминизм выступил своего рода рестартом или ребрендингом одного из направлений нового феминизма, в рамках которого киберпространство становилось новой ареной для пропаганды феминистических взглядов.

Основополагающий документ киберфеминизма — «Манифест для киборгов» Д. Харавей, опубликованный в ее работе «Обезьяны, киборги и женщины» [27]. Д. Харавей в духе техноутопизма переосмысливает идеи классического киберпанка, восходящие к роману У. Гибсона «Нейромант». В центре внимания киберпанка — расщепление тела и сознания. Харавей рассматривает киберпанковскую проблематику через призму феминистической парадигмы. Киборг становится своего рода символом освобождения сознания от тела, пола и социальности как таковой. Первые работы по киберфеминизму исходили из схожих техноутопических идей, которые предполагали изменение положения женщин благодаря новым технологиям.

Хотя сам данный манифест не имел прямого отношения к Интернету, в дальнейшем киберфеминистское течение стремилось выработать разнообразные стратегии в отношении киберпространства. Для киберфеминисток «возникновение этого виртуального мира стало означать новый этап борьбы с мужским доминированием в реальном, патриархальном мире» [1].

М. Фернандез и Ф. Уилдинг выделяют старый и новый киберфеминизм [25]. Первая волна киберфеминизма (Д. Харавей) провозгласила родство женщин и машин и техноутопистские идеи освобождения. Новый киберфеминизм (С. Хоуторн, Р. Клейн, С. Паасонен, К. Бассет) выступил против свойственной киберпанку аполитичности киберфеминистских установок, вместе с тем ограничив техноутопистскую составляющую внутри данного течения.

Однако если первую волну киберфеминизма можно критиковать за ее идеализм и техноутопизм, то вторая волна имеет крайне аморфные очертания. Киберфеминизм так и не стал однородным течением. Так, киберфеминистки выступают и за «радикальную критику новых медий и технологий с целью разоблачения мифа тех концепций, которые рассматривают киберпространство как свободное от власти, плюралистическое, бестелесное и демократическое (по своей структуре) пространство», и против капиталистических властных отношений, являющихся буржуазными и элитарными [18]. Киберфеминизм интегрирует в себя как элементы левых виртуальных идеологий, призванных бороться против монокультуры, засилья транснациональных корпораций (С. Хоуторн [28, р. 119]), так и обыденные системные представления о необходимости борьбы с опасностями Интернета (Д. Хьюз [31, р. 157]). Таким образом, даже сам феномен Интернета не получил в рамках киберфеминизма единого подхода для интерпретации. Киберфеминистки интерпретируют Интернет и в киберпанковском духе (территория свободы), и в консервативном, полагающем, что Интернет требует регулирования.

К киберфеминисткам себя причисляют и феминистки, борющиеся за женские права посредством Интернета. Например, Б. Патанаик рассматривает Интернет исключительно как средство коммуникации. Для нее это «быстрый и экономичный путь связаться с другими, кто разделяет твои интересы и

политические взгляды» [28, р. 27]. В этом случае они выступают в рамках инструменталистского, а не ценностного подхода к Сети [12, с. 65].

С. Поллок и Дж. Саттон также придерживаются инструменталистского подхода. Однако они проводят определенную границу между Интернетом в качестве информационной технологии и коммуникативной технологией и заключают, что феминистскому подходу ближе рассмотрение Интернета как средства коммуникации [35, р. 35]. А. Монтгомери, разбирая проблему цифрового неравенства, говорит, что необходимо изучать не наличие или отсутствие доступа в сеть Интернет, поскольку в ближайшее столетие в большинстве стран эта проблема будет преодолена, а паттерны использования Интернета. Она приходит к выводу, что женщины, занимающиеся традиционной для них работой, имеют меньше возможностей для использования Интернета в личных целях [33, р. 98].

Представители киберфеминизма были наиболее активны в 1990-е годы и в первые годы XXI века. Однако уже к середине 2000-х годов количество работ по данному направлению стало сокращаться. Киберфеминистки провели три международных конференции в 1997, 1999 и 2001 гг., организованные Old Boys Network. Третья конференция стала последней, что свидетельствует о затухании интереса к киберфеминистской тематике.

В России распространение киберфеминизма связано, главным образом, с деятельностью «Киберфемин клуба», созданного в 1995 г., однако в настоящий момент даже сайт этого проекта прекратил свое существование.

Кризис киберфеминизма обусловлен рядом причин. Первая из них — общие изменения в философии и в идеологии феминизма. Наоми Вульф, основоположница феминизма силы, полагает, что «империя мужчин пала, высокое положение в обществе занимают как никогда много женщин, а законодательные препятствия женскому равноправию сняты. Но чтобы сохранить достигнутое равноправие, женщины должны психологически измениться — отказаться от “феминизма жертвы” и взять на вооружение “феминизм силы”» [14]. Новый феминизм предполагает отказ в том числе и от феминизма как жесткой идеологии, освобождение от его контроля.

Вторая причина — киберфеминизм так и не оформился в единое учение (как философское, так и идеологическое). Киберфеминизм представлял собой скорее направление исследований с довольно аморфной темой «женщины и технологии». При этом киберфеминизм не выработал единого подхода к данной проблематике. Не став идеологией и методологией, киберфеминизм растворяется среди других направлений феминизма.

Третья причина заключается в кризисе старой киберкультуры. На смену анонимной культуре, связанной с ценностями виртуальной реальности, удвоения мира, приходят ценности веб 2.0 с их публичностью и развиртуализацией. Интернет становится все более похожим на реальный мир. Киборги занимают место в пыльном архиве политической философии вместе с марксистскими идеалами светлого будущего. Виртуальную политику заменяет e-Politics.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арестова О. Н., Войскунский А. Е. Исследование половых различий при работе с Интернетом на примере российских пользователей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.nedug.ru/lib/lit/psych/02dec/252/psych.htm>
2. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург, 2000. 95 с.

3. *Быков И. А.* Киберполитика или новые контуры политики в XXI веке // Киберполитика или политика в информационном обществе [Электронный ресурс]. Электронные текстовые данные. Режим доступа: <http://www.cyberpolitics.ru/content/view/395/34/>
4. *Быков И. А.* «Электронная демократия» vs «электронное правительство»: концептуальное противостояние? // Политэкс: Политическая экспертиза: Альманах. Вып. 3. СПб, 2005. С. 69–79.
5. Встреча с представителями интернет-сообщества [Электронный ресурс] / Сайт Президента РФ. Режим доступа: [президент.рф/новости/11115](http://президент.рф/новости/11115)
6. *Иванов А. Е.* Виртуальная реальность // История философии. Минск, 2002. С. 183–186.
7. *Иванов Д. В.* Общество как виртуальная реальность // Информационное общество: Сб. М.: АСТ. 2004.
8. *Иванов Д. В.* Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. 96 с.
9. *Кимелев Ю. А., Полякова Н. Л.* Концепция общества Юргена Хабермаса // Современные социологические теории. М., 1996.
10. *Лукашина Ю. И.* Политические технологии в XXI веке [Электронный ресурс]. Электронные текстовые данные. Режим доступа: [http://www.hse.ru/data/2011/05/31/1212438278/1\\_Лукашина\\_Политические\\_технологии\\_в\\_XXI\\_веке.pdf](http://www.hse.ru/data/2011/05/31/1212438278/1_Лукашина_Политические_технологии_в_XXI_веке.pdf)
11. Манифест виртуального государства [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.neweuropa.ru/docs/manifesto/>
12. *Мартьянов Д. С.* Политическая коммуникация в сети Интернет: подходы к изучению // «Новые идеи в теории и практике коммуникации» для студентов факультета журналистики: Сб. научн. трудов. СПб.: СПбГУ. 2011. С. 63–83.
13. Плоть, Пост-тело и Киберфеминизм [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://diyclub.moy.su/publ/2-1-0-152>
14. *Томас К.* Постфеминизм. Новый — это старый плюс немного иронии // <http://www.gender.ru/archives/digest/2005/0313-14/nation.php#H03>
15. *Тоффлер Э.* Третья волна. М., 1999. 784 с.
16. *Тоффлер Э.* Война и антивоенная: Что такое война и как с ней бороться. Как выжить на рассвете XXI века // Элвин Тоффлер, Хейди Тоффлер. М.: АСТ; Транзиткнига, 2005. 412 с.
17. *Треанор П.* Интернет как гиперлиберализм [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://old.russ.ru/journal/netcult/98-12-03/treanor.htm>
18. Что такое киберфеминизм? [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cyberfemin.janakorb.de/baba/russkij/rueinfuehr.html>
19. *Шмена В. В.* Рутопия [Электронный ресурс] / Екатеринбург: Ультра. Культура, 2004. Режим доступа: <http://kitezh.onego.ru/topia/rutopia.htm>
20. 100 anti-theses cyberfeminism is not ... [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.obn.org/reading\\_room/manifestos/html/anti.html](http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/anti.html)
21. China used prisoners in lucrative internet gaming work [Электронный ресурс] / Сайт газеты Guardian. Режим доступа: [http://www.guardian.co.uk/world/2011/may/25/china-prison22\\_ers-internet-gaming-scam](http://www.guardian.co.uk/world/2011/may/25/china-prison22_ers-internet-gaming-scam)
22. *Coleman J.* An Introduction to Feminisms in a Postfeminist Age // Women's Studies Journal 23.2 (2009): 3–13.
23. Cyberpolitics by Philip Howard // Oxford Bibliographies Online [Электронный ресурс]. Электронные текстовые данные. Режим доступа: <http://www.oxfordbibliographiesonline.com/view/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0049.xml;jsessionid=7257CF6D9824B1319DD0A5615B180C7B>
24. E-politics: technology in American government. Kendall/Hunt. Pub., 2004.
25. *Fernandez M., Wilding F.* 2003: Situating Cyberfeminism. In Maria Fernandez, Faith Wilding and Michelle M. Wright (eds.), Domain Errors! Cyberfeminist Practices. Autonomedia, New York, 17–28.
26. Handbook of the Philosophy of Technological Sciences, Anthonie Meijers (ed.), Amsterdam, Elsevier Science. 2008. P. 1386.
27. *Haraway D.* Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991.



28. *Hawthorn S.* Connectivity: Cultural practices of the Powerful or Subversion from the Margins // *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Susan Hawthorne and Renate Klein (Eds.) Melbourne: Spinifex Press, 1999. P. 119.

29. *Heeks R.* Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games [Электронный ресурс] Режим доступа: [http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di\\_wp32.pdf](http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp32.pdf)

30. *Holmes D., ed.* Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace. London: Sage, 1998.

31. *Hughes D.* The Internet and The Global Prostitution Industry // *Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity*. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 157–184.

32. *Kroker A.* Weinstein M. Data trash. The Theory of virtual class. Montreal, 1994.

33. *Montgomery A.* Everyday use: women, work and online 'play' // *Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity*. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 98–118.

34. *Pattanaik B.* Home and the world: The Internet as a personal and political tool // *Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity*. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 19–32.

35. *Pollock S., Sutton J.* Women click: feminism and the Internet // *Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity*. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 33–50.

36. *Sams Teach Yourself Today E-Politics: Using the Internet to Participate in Politics and Interact With Your Government*. Allison Hayward. Indianapolis, 2000.

## REFERENCES

1. *Arestova O. N., Vojskunskij A. E.* Issledovanie polovyh razlichij pri rabote s Internetom na primere Rossijskih pol'zovatelej [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://www.nedug.ru/lib/lit/psych/02dec/252/psych.htm>

2. *Bodrijar Zh.* V teni molchalivogo bol'shinstva, ili Konec social'nogo. Ekaterinburg, 2000. 95 s.

3. *Bykov I. A.* Kiberpolitika ili novye kontury politiki v XXI veke // *Kiberpolitika ili politika v informacionnom obshchestve* [Elektronnyj resurs]. Elektronnye tekstovye dannye. Rezhim dostupa: <http://www.cyberpolitics.ru/content/view/395/34/>

4. *Bykov I. A.* "Elektronnaja demokratija" vs "elektronnoe pravitel'stvo": kontseptual'noe protivostojanie? // *Politjeks: Politicheskaja jekspertiza: Al'manah*. Vyp. 3. SPb, 2005. S. 69–79.

5. *Vstrecha s predstaviteljami internet-soobwestva* [Elektronnyj resurs] / Sajt Prezidenta RF. Rezhim dostupa: [prezident.rf/novosti/11115](http://prezident.rf/novosti/11115)

6. *Ivanov A. E.* Virtual'naja real'nost' // *Istorija filosofii*. Minsk, 2002. S. 183–186.

7. *Ivanov D. V.* Obshchestvo kak virtual'naja real'nost' // *Informacionnoe obwestvo: Sb. M.: AST, 2004.*

8. *Ivanov D. V.* Virtualizatsija obshchestva. SPb.: Peterburgskoe Vostokovedenie, 2000. 96 s.

9. *Kimelev Ju. A., Poljakova N. L.* Kontseptsija obshchestva Jurgena Habermasa // *Sovremennye sotsiologicheskie teorii*. M., 1996.

10. *Lukashina Ju. I.* Politicheskie tehnologii v XXI veke [Elektronnyj resurs]. Elektronnye tekstovye dannye. Rezhim dostupa: [http://www.hse.ru/data/2011/05/31/1212438278/1Lukashina\\_Politicheskie\\_tehnologii\\_v\\_XXI\\_veke.pdf](http://www.hse.ru/data/2011/05/31/1212438278/1Lukashina_Politicheskie_tehnologii_v_XXI_veke.pdf)

11. *Manifest virtual'nogo gosudarstva* [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://www.neweurope.ru/docs/manifesto/>

12. *Mart'janov D. S.* Politicheskaja kommunikatsija v seti Internet: podhody k izucheniju // «Novye idei v teorii i praktike kommunikatsii» dlja studentov fakul'teta zhurnalistiki : Sb. nauch. trudov. SPb.: SPbGu. 2011. S. 63–83.

13. *Plot', Post-telo i Kiberfeminizm* [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://diyclub.moy.su/publ/2-1-0-152>

14. *Tomas K.* Postfeminizm. Novyj — eto staryj pljus nemnogo ironii // <http://www.gender.ru/archives/digest/2005/0313-14/nation.php#H03>

15. *Toffler Je.* Tret'ja volna. M., 1999. 784 s.

16. *Toffler Je.* Vojna i antivojna: Chto takoe vojna i kak s nej borot'sja. Kak vyzhit' na rassвете XXI veka / *Elvin Toffler, Hejdi Toffler*. M.: ACT: Tranzitkniga, 2005. 412 s.

17. Treanor P. Internet kak giperliberalizm [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://old.russ.ru/journal/netcult/98-12-03/treanor.htm>
18. Chto takoe kiberfeminizm? [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://cyberfemin.janakorb.de/baba/russkij/rueinfuehr.html>
19. Shtepa V. V. Rutopija [Elektronnyj resurs] / Ekaterinburg: Ul'tra. Kul'tura, 2004. Rezhim dostupa: <http://kitezhe.onego.ru/topia/rutopia.htm>
20. 100 anti-theses cyberfeminism is not ... [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: [http://www.obn.org/reading\\_room/manifestos/html/anti.html](http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/anti.html)
21. China used prisoners in lucrative internet gaming work [Elektronnyj resurs] / Sajt gazety Guardian. Rezhim dostupa: <http://www.guardian.co.uk/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>
22. Coleman J. An Introduction to Feminisms in a Postfeminist Age // Women's Studies Journal. 23.2 (2009): 3–13.
23. Cyberpolitics by Philip Howard // Oxford Bibliographies Online [Elektronnyj resurs]. Elektronnyye tekstovye dannye. Rezhim dostupa: <http://www.oxfordbibliographiesonline.com/view/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0049.xml;jsessionid=7257CF6D9824B1319DD0A5615B180C7B>
24. E-politics: technology in American government. Kendall/Hunt. Pub., 2004.
25. Fernandez M., Wilding F. 2003: Situating Cyberfeminism. In Maria Fernandez, Faith Wilding and Michelle M. Wright (eds.), Domain Errors! Cyberfeminist Practices. Autonomedia, New York. S. 17–28.
26. Handbook of the Philosophy of Technological Sciences, Anthonie Meijers (ed.), Amsterdam, Elsevier Science. 2008. P. 1386.
27. Haraway D. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991.
28. Hawthorn S. Connectivity: Cultural practices of the Powerful or Subversion from the Margins // CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity. Susan Hawthorne and Renate Klein (Eds.) Melbourne: Spinifex Press, 1999. P. 119.
29. Heeks R. Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: [http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di\\_wp32.pdf](http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp32.pdf)
30. Holmes D., ed. Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace. London: Sage, 1998.
31. Hughes D. The Internet and The Global Prostitution Industry // Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 157–184.
32. Kroker A., Weinstein M. Data trash. The Theory of virtual class. Montreal, 1994.
33. Montgomery A. Everyday use: women, work and online 'play' // Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 98–118.
34. Pattanaik B. Home and the world: The Internet as a personal and political tool // Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 19–32.
35. Pollock S., Sutton J. Women click: feminism and the Internet // Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity. North Melbourne, Australia: Spinifex Press. 1999. P. 33–50.
36. Sams Teach Yourself Today E-Politics: Using the Internet to Participate in Politics and Interact With Your Government. Allison Hayward. Indianapolis, 2000.