

О. В. Прудникова, доктор філософських наук, доцент

АНТИЦІННОСТІ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ: ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ

Досліджено особливості буття антицінностей у сучасному віртуальному просторі. Охарактеризовано основні типи віртуальної агресії. Розкрито феномен кіберзалежності людини як прояв її несвободи. Узагальнено фактори та типи кіберзалежної поведінки людини. Визначено сутнісні характеристики кіберзлочину. Стверджується, що кіберзлочин з аксіологічної точки зору базується на антицінності, що вкоренилися у свідомості суб'єкта віртуального світу.

Ключові слова: віртуальний простір, цінності, антицінності, віртуальна агресія, кіберзалежна поведінка, кіберзлочин.

Актуальність проблеми. На сучасному етапі розвитку людства віртуалізація соціальних відносин змінює економічні, політичні, духовні виміри буття людини та суспільства. Ураховуючи позитивні аспекти існування віртуального простору, варто замислитись над негативними проявами віртуальних взаємодій, особливо в духовно-ціннісній сфері. Очевидно, породжуючи антицінності, віртуальний світ змінює світогляд людини та деформує суспільну свідомість.

Замислюючись над вищеозначеними проблемами, ми поставили за *мету* в нашому дослідженні проаналізувати негативні прояви буття віртуального простору, зокрема зосередити увагу на сутнісних характеристиках антицінностей.

Аналіз наукових джерел і публікацій. Проблему двоїстості впливу віртуальної реальності на світогляд людини, її ціннісні орієнтири досліджує Т. Лугуценко, визначаючи такі прояви трансформації особистості: зникнення людини як співбесідника; розширення та розмивання її світогляду; втрата простору і часу як основи міжособистісного спілкування; принципово нові можливості людини для творчості (інтерактивність, інтертекстуальність, створення химерних персонажів і маніпуляції з ними в ролевих комп'ютерних іграх і т. д.); встановлення контактів, які забезпечують людині видимість відчуття повноцінності, значущості, єднання та причетності до реального життя [1, с. 182].

Аналізуючи проблему розповсюдження антицінностей серед суб'єктів віртуального простору, на нашу думку, варто зупинитися більш детально на негативних ціннісно-антропологічних аспектах, пов'язаних з участю людини у діяльності соціальних мереж та віртуальних співтовариств.

Однією з таких антицидностей, безумовно, є насильство, яке проявляється в різноманітних формах. Так, у віртуальному просторі набуло поширення таке негативне явище, як «кібербулінг». Поняття «кібербулінг» походить від двох слів: кібер (позначає віртуальне опосередковане комп'ютером середовище) і булінг. За однією версією, булінг (від англ. bully – хуліган, забіяка, грубіян, гвалтівник) означає залякування, фізичне або психологічне насилля відносно дитини з боку дорослих або ровесників, спрямоване на дезорієнтацію жертви та її упокорення. За іншою версією, англійське bull (бик, бугай, а в переносному значенні – дуже велика, сильна чи агресивна персона) позначає процес лютого, завзятого нападу, цькування, дошкуляння. Масовий булінг, який являє собою цькування жертви цілим натовпом людей, закордонні вчені називають моббінгом. Отже, можемо зазначити, що кібербулінг – це напади на особистість у віртуальному просторі. За останні 20 років поняття булінгу стало міжнародним соціально-психологічним терміном, яким, наприклад, у США позначають великий перелік дій (від погроз до насмішок), що здатні налякати або іншим чином негативно вплинути на людину [2, с. 292].

Окрім кібербулінгу у всесвітній мережі набув розповсюдження кібергрумінг. Кібергрумінг (англ. cybergrooming / child grooming) – це використання мережі Інтернет злочинцями для розшуку дітей, встановлення довірливих контактів з метою подальшого вступу з ними в статеві стосунки чи здійснення відносно них інших дій сексуального характеру. Метою зловмисників є особиста зустріч з подальшим: фізичним нападом, сексуальним насиллям, знущанням та ін. [3].

Прояви насильства у віртуальній реальності безпосередньо корелюються з типами агресивної поведінки суб'єктів у віртуальному світі, що реалізується за допомогою тих чи інших засобів.

Проаналізувавши віртуальну агресію, американські дослідники Р. Ковальські, С. Лімбер, П. Агатстон виділили вісім типів поведінки, характерних для кібербулінгу:

1. Перепалки, або флеймінг (від англ. flaming – пекучий, гарячий, полум'яний), – обмін короткими, гнівними, запальними репліками між двома чи більше учасниками за допомогою комунікаційних технологій. Флеймінг відбувається в основному на чатах, форумах, інколи перетворюючись у затяжну війну (від англ. holywar – свята війна).

2. Нападки, або харасмент (англ. harassment – постійні виснажливі атаки). Найчастіше це використання повторюваних образливих повідомлень, спрямованих на жертву (наприклад, постійні погрозливі дзвінки, маса СМС-повідомлень на мобільний телефон) з переважанням персональних каналів комунікації. На відміну від перепалок, атаки більш тривалі та йдуть від певного агресора.

3. Обмовлення, зведення наклепів (denigration) – розповсюдження принизливої неправдивої інформації з використанням комп'ютерних технологій. Це можуть бути текстові повідомлення, фото, відео, які змальовують жертву в образливій формі. Жертвами можуть стати не тільки окремі особи, а й група дітей за певним списком, наприклад у класі, школі.

4. Самозванство, втілення у певну особу (impersonation) – агресор позиціонує себе жертвою, використовуючи її пароль доступу до акаунту в соціальних мережах, блозі, пошті, системі миттєвих повідомлень тощо, а потім здійснює негативну комунікацію. Коли з адреси жертви без її відома відправляються ганебні провокаційні листи, виникає «хвиля зворотних зв'язків», у результаті якої розгублена жертва неочікувано отримує гнівні відповіді.

5. Ошуканство, видурювання конфіденційної інформації та її розповсюдження (outing&trickery) – отримання персональної інформації (текстів, фото, відео) і її передача іншим поштою або в публічну зону Інтернету.

6. Відчуження (остракізм, ізоляція). Бажання бути включеним у групу є мотивацією багатьох вчинків дитини, і саме тому виключення з групи однолітків сприймається як соціальна «смерть». Онлайн-відчуження можливе в будь-якому віртуальному дитячому середовищі, де використовується захист пароллями, формується список небажаної пошти, список друзів. Кіберостракізм проявляється також через відсутність швидкої відповіді на миттєві повідомлення чи електронні листи.

7. Кіберпереслідування – приховане вистежування через Інтернет та переслідування необережних чи вибраних з певною метою користувачів для організації злочинних дій (нападу, побиття, зґвалтування).

8. Хепіслепінг (від англ. happy slapping – щасливе плескання) – дуже розповсюджений вид кібербулінгу, який являє собою розміщення відеороликів в Інтернеті, де їх можуть переглядати тисячі користувачів без жодної згоди жертви. Інша форма хепіслепінгу – це передавання сюжетів через мобільні телефони [4].

Окрім агресії, наступною негативною характеристикою у взаємодії людини і віртуального простору є існування так званої комп'ютерної залежності або кіберзалежності. Парадокс полягає в тому, що, з одного боку, віртуальний світ є полем свободи, а з іншого – в результаті формування у людини кіберзалежності вона перестає бути вільною, звужуючи свій життєвий простір концентрацією на віртуальному бутті. Відповідно комп'ютерна залежність не дозволяє суб'єкту якісно розширювати горизонти власної інформаційної культури.

Оцінюючи стан і поведінку кіберзалежної особистості, науковці стверджують, що вона визначається за такими базовими критеріями:

– знецінення всього живого, включаючи себе самого, аж до потреб свого організму;

- зникнення звички трудитися і знаходити в цьому задоволення;
- падіння пізнавальних інтересів і саботаж навчальної діяльності;
- замкненість у собі, байдужість і холодність до людей [5, с. 243–244].

Можна констатувати, що кіберзалежна людина має деформовану екзистенцію та деформовану систему цінностей – вона стає біологічним додатком до комп'ютера.

Як стверджують фахівці, основні фактори інтернетзалежної поведінки поділяються на: психологічні (безмежна можливість створювати нові образи власного «Я» та вербалізації уявлень і фантазій, порушення психофізіологічного стану, можлива загроза виникнення психічних розладів і суїцидальної поведінки); соціально-психологічні (потужне розширення меж спілкування особистості; легкість знаходження однодумців і емоційно близьких людей, задоволення потреби в належності до соціальної групи та визнання; можливість відійти від реальності); соціальні (існування сучасної людини в інформаційно насиченому середовищі: агресивність подання інформації у ЗМІ, поява нових засобів впливу на свідомість, ослаблення найважливіших соціокультурних інститутів, відсутність реально діючих соціальних програм психогігієни та психопрофілактики). Разом із тим однією з найбільш розповсюджених форм кіберзалежності є так звана ігрова комп'ютерна залежність, яка в першу чергу притаманна молоді. Під ігровою комп'ютерною залежністю розуміється хворобливе захоплення рольовими комп'ютерними іграми, у яких граючий приймає на себе роль віртуального персонажа й живе його життям, відчуваючи себе в реальності дискомфортно. Перед підлітком розкривається новий світ незліченної кількості можливостей та інтересів, який «відключає» його від справжнього світу, «перемикаючи» на себе та дозволяючи вважати свої успіхи в комп'ютерній грі достатніми для самоствердження й для поліпшення свого стану. Перебування у віртуальному світі дозволяє підліткам розслабитися й абстрагуватися від психологічних проблем у реальному світі, але це відбувається лише на момент перебування у віртуальному просторі. Для ігрового адикта реальний світ нецікавий, повний небезпек, тому що більшість залежних – це люди, що погано адаптуються в соціумі. Унаслідок цього людина намагається жити у віртуальному світі, де все можливо, усе дозволено, де вона сама встановлює правила гри. Вихід із віртуальної реальності є хворобливим для адикта: він знову зіштовхується з неавтономною для нього реальністю, що й викликає зниження настрою й активності, погане самопочуття [6, с. 151].

На думку В. Плешакова, можна виокремити такі основні типи кіберзалежності: кіберадикція спілкування (перевага кіберкомунікації над іншими видами спілкування), ігрова кіберадикція (віддається перевага комп'ютерним та/або консольним іграм порівняно з іншими видами ігор), кіберадикція

пізнання (використання кіберпростору як джерела знань, яке стає для залежної людини пріоритетним проведенням часу), кіберадикція праці (людина поєднує діяльність у кіберпросторі з трудовою діяльністю, нерідко прагне знайти роботу, так чи інакше пов'язану з кіберпростором). Вищеозначений дослідник акцентує увагу на існуванні таких специфічних видів кіберадикції: кіберсексуальна адикція (людина відчуває нав'язливий потяг до відвідування порносайтів і заняття кіберсексом), кіберфінансова адикція (людина відчуває тягу до здійснення незапланованих та нерідко непотрібних покупок в інтернет-магазинах, витрачає гроші на азартні ігри в інтернет-просторі або постійно бере участь в інтернет-аукціонах), аудіовізуальна кіберадикція (людина відчуває пристрасть до прослуховування музики або перегляду фільмів) [7, с. 41–42].

Отже, комп'ютерна залежність або кіберзалежність руйнує особистість, звужує простір свободи людини, створює ілюзію свободи. Очевидно, свобода у віртуальному світі межує з анархією й може сформувати у людини звичку до порушення різноманітних норм (моральних, правових, культурно-релігійних) не тільки у світовій мережі, але й у реальному житті.

Продовжуючи вищеозначену логіку, можна вести мову про правовий та моральний нігілізм, який набув розповсюдження у віртуальному світі і є світоглядним підґрунтям для кіберзлочинів. Нігілізм як антицінність руйнує підвалини інформаційної, правової та моральної культур. У контексті нашої наукової розвідки слід підкреслити, що нігілізм у всіх його проявах є підґрунтям некоректного (у крайньому варіанті злочинного) поводження з інформацією, протиправного використання технічних можливостей комп'ютерних мереж. Нігілізм як антицінність та світоглядний орієнтир особистості здійснює вкрай негативний вплив на її інформаційну культуру, підмінюючи справжню свободу аморальною вседозволеністю.

Як зазначалося вище, проявом нігілізму та показником низького рівня інформаційної культури суб'єктів віртуального світу є кіберзлочин. Кіберзлочин (комп'ютерний злочин) – протиправне втручання в роботу кібернетичних систем, основною управляючою ланкою яких є комп'ютер (наприклад, спотворення інформації про стан об'єкта в каналі зворотного зв'язку, спотворення керуючого сигналу й каналу зв'язку, використання шкідливого програмного забезпечення тощо), створення та використання в злочинних цілях певної кібернетичної (комп'ютерної) системи, використання в злочинних цілях існуючих кібернетичних (комп'ютерних) систем (наприклад, комп'ютерних чи телекомунікаційних мереж у шахрайстві, вимаганні тощо) [8].

Спираючись на різноманітні закордонні та вітчизняні юридичні акти, Ю. Бельський констатує, що до кіберзлочинів слід віднести такі посягання:

1) правопорушення проти конфіденційності, цілісності та доступності комп'ютерних даних і систем:

– незаконний доступ – навмисний доступ до цілої комп'ютерної системи або її частини без права на це з метою отримання комп'ютерних даних або з іншою недобросовісною метою;

– втручання в дані, навмисне пошкодження, знищення, погіршення, зміна або приховування комп'ютерної інформації без права на це;

– втручання в систему – навмисне серйозне перешкоджання функціонуванню комп'ютерної системи шляхом введення, передачі, пошкодження, знищення, погіршення, заміни або приховування комп'ютерних даних без права на це;

– зловживання пристроями, а саме їх виготовлення, продаж, придбання для використання, розповсюдження або надання для використання іншим чином;

2) правопорушення, пов'язані з комп'ютерами, включаючи підробку й шахрайство, здійснені з використанням комп'ютерів;

3) правопорушення, пов'язані зі змістом інформації, зокрема дитяча порнографія, расизм та ксенофобія;

4) правопорушення, пов'язані з порушенням авторських і суміжних прав, наприклад незаконне відтворення й використання комп'ютерних програм, аудіо/відео й інших видів цифрової продукції, а також баз даних і книг [9, с. 414–415].

Здатність людини до кіберзлочину говорить про її деформовану ціннісну основу світогляду, про моральну та правову невідповідність до свободи у віртуальному світі.

Для підвищення рівня інформаційної культури користувачів мережі Інтернет варто посилювати просвітницьку та виховну роботу, особливо серед молоді, а також встановлювати жорстку відповідальність за скоєні кіберзлочини.

На думку фахівців, існують два основних напрями щодо вирішення проблеми подальшого регулювання Інтернету та кримінальної відповідальності за злочини міжнародного характеру з використанням комп'ютерних технологій. Відповідно до першого підходу пропонується пристосувати існуючі традиційні принципи кримінальної юрисдикції до злочинів, що вчиняються з використанням комп'ютерних технологій. Другий підхід пропонує розглядати Інтернет як самостійний віртуальний простір, «кіберпростір», і розробити нові правила застосування кримінальної юрисдикції щодо злочинів, що в ньому вчиняються [10, с. 436].

На наше переконання, боротьба з кіберзлочинами потребує спеціального законодавства, фахово підготовлених правоохоронців у цій царині. Разом

із тим певні обмеження в Інтернеті не повинні перетворитися на цензуру, звужувати поле свободи особистості за штучними причинами.

Здійснення кіберзлочину з аксіологічної точки зору базується на антицінностях, що вкоренилися у свідомості суб'єкта віртуального світу та деформували його інформаційну культуру. На переконання В. Войчишин, в ідеологічній основі антиціннісних орієнтацій лежить поняття хаосу, де «основною нормою» виступає аномія як буквальне беззаконня, заперечення існування будь-яких нормативних систем. Тож така глобальна вкоріненість антицінності та її хаотично-деструктивна спрямованість не можуть не відобразитись на регулятивній діяльності таких суспільних регуляторів, як право, релігія та мораль. Ідентичний розвиток подій з приводу хаотично-деструктивної спрямованості можемо з легкістю спостерігати у віртуальній реальності, де шкідливе програмне забезпечення у всьому його розмаїтті намагається внести свій негативний внесок у руйнування та спотворення клієнтських та серверних файлових систем. Антицінність за своїми внутрішньосубстанційними характеристиками завжди є знецінюючим фактором, намагаючись перетворити добро у зло, гармонію в хаос, правопорядок у безправ'я, замінити відповідальність на безвідповідальність. Вона не лише кардинально заперечує вироблені соціально-правовою реальністю правила співбуття індивідуумів, а й унеможлиблює їх нормальне функціонування. Іншими словами, кінцевою метою антицінності є трансформування Буття в Ніщо, що, у свою чергу, породжує невидиму боротьбу за першість та домінування. Простором для такої боротьби, звісно, виступає не лише соціально-правова реальність та внутрішній світ окремо взятої людини, але й віртуальна реальність, яка виступає середовищем скоєння кібернетичних злочинів [11, с. 11–12].

Висновки. Очевидно, віртуальна реальність є полем боротьби цінностей та антицінностей, високих зразків інформаційної культури й аморального та антиправового способів діяльності. Антицінності віртуального світу є продовженням світу реального, але в той же час їх інтерпретація та втілення мають свої особливості у віртуальному просторі. До антицінностей віртуального світу варто віднести насильство та агресію, звуження свободи особистості в результаті різних форм кіберзалежності, втрату відповідальності за свої вчинки тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Лугуценко Т. В. Людина в структурі комунікативної реальності як суб'єкт віртуального простору / Т. В. Лугуценко // Гілея : наук. вісн. – 2014. – Вип. 81. – С. 179–183.

2. Лапа О. В. Явище кібербулінгу як соціально-педагогічна проблема віртуального спілкування сучасних дітей та молоді / О. В. Лапа // Наук. вісн. Нац. ун-ту біо-ресурсів і природокористування України. Серія: Педагогіка, психологія, філософія. – 2013. – Вип. 192 (1). – С. 291–298.
3. Safer Internet Programme: Empowering and Protecting Children Online [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/index_en.htm.
4. Kowalski R. Cyber bullying: bullying in the digital age / R. Kowalski, S. Limber, P. Agatston. – Oxford : Blackwell Publishing Ltd, 2008. – 218 p.
5. Шайкіна О. О. Профілактика комп'ютерної залежності як одне із завдань практичної педагогіки / О. О. Шайкіна // Духовність особистості: методологія, теорія і практика. – 2013. – № 1 (54). – С. 239–248.
6. Мушинська О. В. Психологічні особливості підлітків з ігровою Інтернет-залежністю / О. В. Мушинська, М. В. Христюк // Вісн. Харків. нац. ун-ту ім. В. Н. Каразіна. Серія: Психологія. – 2013. – Вип. 51. – С. 149–152.
7. Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека : монография / В. А. Плешаков ; под ред. А. В. Мудрика. – М. : МПГУ : Homo Cyberus, 2011. – 400 с.
8. Про боротьбу з тероризмом : Закон України // Відом. Верхов. Ради України. – 2003. – № 25. – Ст. 180.
9. Бельський Ю. Щодо визначення поняття кіберзлочину / Ю. Бельський // Юрид. вісн. – 2014. – № 6. – С. 414–418.
10. Юртаєва К. В. Визначення місця вчинення злочинів з використанням комп'ютерних технологій / К. В. Юртаєва // Форум права. – 2009. – № 2. – С. 434–441.
11. Войчишин В. Б. Кібернетичний злочин як ціннісне поняття / В. Б. Войчишин // Прав. держава. – 2015. – № 20. – С. 8–15.

REFERENCES

1. Luhutsenko, T. V. (2014). Lyudyna v strukturі komunikatyvnoyi real'nosti yak sub'yekt virtual'noho prostoru. *Hileya: naukovyy visnyk – Hilea: scientific journal, issue 81, 179–183* [in Ukrainian].
2. Lapa, O. V. (2013). Yavyshe kiberbulinhu yak sotsial'no-pedahohichna problema virtual'noho spilkuvannya suchasnykh ditey ta molodi. *Naukovyy visnyk Natsional'noho universytetu bioresursiv i pryrodokorystuvannya Ukrainy. Seriya : Pedahohika, psykholohiya, filosoфиya –Scientific journal of the National University of Bioresources and Natural resources management of Ukraine. Series: Pedagogy, psychology, philosophy, issue 192(1), 291–298* [in Ukrainian].
3. Safer Internet Programme: Empowering and Protecting Children Online. (2013). URL: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/index_en.htm.
4. Kowalski, R., Limber, S., Agatston P. (2008). Cyber bullying: bullying in the digital age. Oxford: Blackwell Publishing Ltd [in UK].

5. Shaykina, O. O. (2013). Profilaktyka komp'yuternoyi zalezhnosti yak odne iz zavdan' praktychnoyi pedahohiky. *Dukhovnist' osobystosti: metodolohiya, teoriya i praktyka – Spirituality of personality: methodology, theory and practice, issue 1 (54)*, 239–248 [in Ukrainian].
6. Mushyns'ka, O. V., Khrystyuk, M. V. (2013). Psykholohichni osoblyvosti pidlitkiv z ihrovoyu Internet-zalezhnisty. *Visnyk Kharkivs'koho natsional'noho universytetu im. V. N. Karazina. Ser. Psykholohiya – Journal of Kharkiv National University named for V. N. Karazin. Ser. Psychology, issue 51*, 149–152 [in Ukrainian].
7. Pleshakov, V. A. (2011). Teoryya kybersotsyalyzatsyy cheloveka. A. V. Mudryka (Ed.). Moscow : MPFU: «Homo Cyberus» [in Russian].
8. Pro borot'bu z teroryzmom : Zakon Ukrayiny. (2003). *Vidomosti Verkhovnoyi Rady Ukrayiny*, 25, art. 180.
9. Bel's'kyy, Yu. (2014). Shchodo vyznachennya ponyattya kiberzlochynu. *Yurydychnyy visnyk – Juridical journal*, 6, 414–418 [in Ukrainian].
10. Yurtayeva, K. V. (2009). Vyznachennya mistysya vchynennya zlochyniv z vykorystanniam komp'yuternykh tekhnolohiy. *Forum prava – Law forum*, 2, 434–441 [in Ukrainian].
11. Voychyshyn, V. B. (2015). Kibernetychnyy zlochyn yak tsinnis ne ponyattya. *Pravova derzhava – Constitutional state*, 20, 8–15 [in Ukrainian].

АНТИЦЕННОСТИ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

Прудникова Е. В.

Исследованы особенности бытия антиценностей в современном виртуальном пространстве. Охарактеризованы основные типы виртуальной агрессии. Раскрыт феномен киберзависимости человека как проявление его несвободы. Обобщены факторы и типы киберзависимого поведения человека. Определены сущностные характеристики киберпреступления. Утверждается, что киберпреступление с аксиологической точки зрения базируется на антиценностях, укоренившихся в сознании субъекта виртуального мира.

Ключевые слова: виртуальное пространство, ценности, антиценности, виртуальная агрессия, киберзависимое поведение, киберпреступление.

ANTI-VALUES OF VIRTUAL SPACE: PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Prudnykova O. V.

Investigated the features of the existence of anti-values in the modern virtual space. One of these anti-values is violence, which represents itself in various forms. In particular, cyber-bullying and cyber-grooming have become widespread in the global network.

Described the main types of virtual aggression. Manifestations of violence in the virtual reality are directly correlated with the types of aggressive behavior of subjects in the virtual world, which is realized with the help of one or another means.

Revealed the phenomenon of cyber-addiction of human as a demonstration of its lack of freedom. The paradox lies in the fact that on the one hand, the virtual world is a field of freedom, and on the other – in consequence of the formation of human cyber-addiction, it ceases to be free by narrowing its living space by concentration on the virtual being. Accordingly, computer-addiction does not allow the subject to qualitatively expand the horizons of their own information culture. Generalized the factors and types of cyber-addictive human behavior. It is noted that the behavior of cyber-addicted personality is characterized by the following basic criteria: the depreciation of all living things, including himself; the disappearance of the habit of working and finding pleasure in it; the fall of cognitive interests and the sabotage of educational activity; self-restraint, indifference and coldness to people.

Determined the essential characteristics of cybercrime. It is emphasized that legal and moral nihilism, which has become widespread in the virtual world, is a world-view ground for cybercrime. Nihilism as an anti-value destroys the foundations of informational, legal and moral cultures. To increase the level of information culture of Internet users, it is important to increase educational and educational work, especially among young people, as well as to establish strict liability for committed cybercrimes. The fight against cybercrimes requires special legislation, trained law enforcement officers in this area. However, certain restrictions on the Internet should not turn into censorship, narrowing the field of individual freedom for artificial reasons. It is argued that cybercrime from an axiological point of view is based on anti-values that are rooted in the consciousness of the subject of the virtual world.

It is substantiated that virtual reality is a field of struggle of values and anti-values, high samples of informational culture and immoral and anti-legal ways of activity. Anti-values of the virtual world is a continuation of the real world, but at the same time, their interpretation and embodiment have their own particularities in the virtual space. To the anti-values of the virtual world, it is worth mentioning violence and aggression, the restriction of individual freedom because of various forms of cyber-addiction, loss of responsibility for their actions, etc.

Key words: *virtual space, values, anti-values, virtual aggression, cyber-addictive behavior, cybercrime.*

