

*Алексеева М.О.,*

*студент*

*4 курс, Институт экономики управления и финансов*

*Марийский государственный университет*

*Россия, г. Йошкар-Ола*

*Пайдыганова М.Ю.,*

*студент*

*4 курс, Институт Экономики, Управления и Финансов*

*Марийский Государственный Университет*

*Россия, г. Йошкар-Ола*

## **ОТЧУЖДЕНИЕ ЛИЧНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

***Аннотация:** В данной статье представлен анализ феномена отчуждения личности, который возникает в процессе виртуальной коммуникации. Приводятся основные признаки и возможные последствия данного явления – такие, как социальная атомизация индивидов и изменения в восприятии объективной реальности.*

***Ключевые слова:** отчуждение, личность, коммуникация, виртуальное пространство, ценности, формализация.*

***Annotation:** This article presents an analysis of the phenomenon of alienation of personality, which occurs in the process of virtual communication. The main features and possible consequences of this phenomenon such as the social atomization of individuals and changes in the perception of objective reality.*

***Key words:** alienation, personality, communication, virtual space, values, formalization.*

В современном мире живое общение заменяется на виртуальное и смещается в цифровое пространство. Данный вид коммуникации становится

одним из главных и является следствием механизации и формализации общения между людьми. У него есть несколько отличительных особенностей:

– Виртуальное общение не является прямым общением. Это символически и технически опосредованное общение между людьми. Участники данного вида коммуникации могут не знать друг друга за пределами пространства интернета;

– Процесс такого общения характеризуется тем, что человек отчуждает «я» виртуальное от «я» реального. При общении в виртуальном пространстве индивид реализуется как символическая функция. В то же время общение становится самоцелью.

Из-за того, что общение переходит в виртуальное пространство, человек начинает иначе воспринимать действительность и ценности. Это означает ослабление чувства сопереживания, индивид перестает себя ощущать частью событий актуальной реальности. При этом сопричастность заменяется на символическую, например, подвязывание лент или другой символики в знак поддержки чего-либо, что очень распространено сейчас. Действительно, в обществе атрибуты действительности подменяют саму реальность: секс заменяет любовь, а порнография, следовательно, заменяет секс. Человек перестает уделять внимание своим целям и интересам и становится заложником чужого одобрения, стараясь произвести впечатление на других пользователей интернета. Главной целью деятельности становится получение «лайков» – выражение интереса к публикации человека, одобрения, симпатии. Популярность человека измеряется в таком пространстве количеством просмотров страницы аккаунта, при этом качество содержания занимает далеко не первое место.

Неизбежно растет количество симулякров в гиперреальности. Это вероятно может привести к тому, что они станут единственной реальностью. Тогда человек не сможет отличить настоящую реальность от симулякров. Это может привести к неоднозначным последствиям, связанным с тем, что человек в виртуальном мире сам по себе уже становится симулякром – он может сам

создавать образ, никак не совпадающий с собой в реальности. Следовательно, для потребителя информации он сам становится симулякром.

Информация удешевляется, то есть происходит ее инфляция, при этом сопровождается дефляцией смысла. По словам Ж. Бордийяр, «Мы находимся в пространстве, в котором информации все больше и больше, а смысла все меньше и меньше». Симулякром становится огромное количество, это приводит к взаимопроникновению виртуальности и реальности. Ко всему прочему человек начинает по-другому воспринимать окружающую действительность. Происходит девальвация прежних ценностей, они теряют свой смысл в современном мире. Это связано с отсутствием соотносимых образов и ценностей. Из-за этого человек начинает воспринимать мир как игру, где, как и в компьютерных играх, результат не так важен как процесс, соответственно, нет объективного результата. Можно провести аналогию с концепцией отчуждения К. Маркса: точь-в-точь как в конвейерном производстве работник не видит результатов своего труда. Он не чувствует удовлетворения от проделанной работы. Так же и в виртуальном мире, человек не ощущает смысла своего существования. К тому же одной из причин отчуждения может являться опосредованное общение, так как растет формализация коммуникации.

Отсутствие нормального здорового общения объясняется также тем, что у жителей больших городов очень мало свободного времени. Они тратят его на «пожиратели времени», если по-другому, то это деятельность, которая не подразумевает под собой полезного результата, нужна только для того, чтобы скоротать время. К «пожирателям времени» относятся: компьютерные игры, просмотр информации в социальных сетях без конкретной цели, дорога от дома до работы и обратно.

В последнее время возрастает уровень мнительности и недоверия у людей. Это одно из проявлений социальной атомизации. Объясняется двумя причинами:

- снижение количества социальных контактов, а также их качества;
- использование человеческих страхов в массовой культуре и СМИ для привлечения внимания.

Эксплуатация страхов очень сильно меняет поведение людей. Например, если девушка увидит мужчину на темной улице, находясь при этом одна, она сразу же начнет подозревать в нем маньяка. Или, например, люди пытаются уйти из реальности в виртуальный мир, по их мнению, для обретения свободы. Они считают реальный мир отравленным стереотипами и неестественными моделями отношений. Но так как мир виртуальный, соответственно, свобода тоже является виртуальной. Это все лишь усиливает конфликт между «реальным» и «вымышленным» в сознании человека.

Последствия данного явления значительно влияют на повседневную жизнь человека и его психологическое здоровье. Малая вовлеченность в общественную жизнь и социально-значимую деятельность, зависимость от общения в социальных сетях, отсутствие тяги к высокой культуре и творчеству приводят к вытеснению науки из человеческого сознания и к замене фантастическими образами.

Развитие современного общества по направлению информационно-технического ведет к лишению человека адекватного мировосприятия и возможности самореализации, для индивида становится чрезвычайно сложно реализоваться. Характерным признаком такого человека является угасание чувства юмора. Индивид начинает воспринимать всерьез все аспекты действительности.

Приобщение к культуре и творчеству может изменить ситуацию обесчеловечивания в сфере материального производства. Человек в большей степени ощущает себя счастливым, создавая что-то новое и созерцая продукт своего труда, чем в условиях монотонного труда.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция. – Перевод О.А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.

2. Котельникова Л.А. Визуализация и образ в современной психотерапии. // Визуальный образ. Междисциплинарные исследования. – М., 2008

3. Иванов М.С. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера // Психологический журнал. – 2013. – №2. – С. 11-16.