

УДК 304.2

КУЛЬТУРА ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ В ИНТЕРНЕТЕ

А.Р.Малиновская

Колледж рационального обучения ЧОУ ВО ЮУ (ИУБиП)

3-й год обучения

Научный руководитель:

Е.Г.Курова

к.ф.н., доцент кафедры «Гуманитарных дисциплин»

ЧОУ ВО ЮУ (ИУБиП)

Аннотация.Статья посвящена рассмотрению человека в виртуальном пространстве стремится создать версию себя в соответствии с общими культурными ценностями и своими индивидуальными предпочтениями, «приукрасить» себя не только в жизни, но и в Интернете с помощью различных трюков, таких как фотешоп, фильтры коррекции фотографий, которые будут использоваться для получения «совершенного Я».

Автор рассматривает нюансы недостатков пребывания в виртуальной реальности, человек начинает становиться изолированным в себе, принимать передышки в общении, думать о жизненных проблемах, часто оставляет проблемы в виртуальной реальности и живет в ней. Интернет предоставляет возможность скрываться за анонимностью, а никнейм в социальных сетях позволяет кому-то быть.

Ключевые слова: виртуальная реальность, цифровая культура, виртуальная личность, информационное общество.

THE CULTURE OF VIRTUAL IDENTITY ON THE INTERNET

A. R.Malinovskaya

Scientific adviser

E. G.Kurova

Abstract: the article is devoted to the consideration of man in the virtual space seeks to create a version of himself in accordance with the common cultural values and their individual preferences, "embellish" themselves not only in life, but also on the Internet with various tricks, such as photoshop, photo correction filters, which will be used to obtain "perfect I".

The author examines the nuances of the shortcomings of staying in virtual reality, a person begins to become isolated in himself, take respite in communication, think about life's problems, often leaves problems in virtual reality and lives in it. The Internet provides an opportunity to hide behind anonymity, and the nickname on social networks allows someone to be.

Key words: virtual reality, digital culture, virtual personality, information society.

Человек в виртуальном пространстве стремится создать вариант

улучшенной версии себя – в соответствии с общими культурными ценностями и своими индивидуальными предпочтениями, «приукрасить» себя не только в жизни, но и в Интернете. Всплеск исследований в области изучения способов презентации «Я» в сфере электронных коммуникаций был связан именно с распространением Интернета. С помощью различных ухищрений - программ, таких например, как фотошоп, фильтров для коррекции фотографий, которые в дальнейшем будут использованы на получение «идеального я», виртуальных страниц в «Инстаграме», в «Вконтакте» и других различных социальных сетях.

С помощью своих профилей люди зачастую самоутверждаются, развивают свой нарциссизм. Нарциссизм – это свойство характера, выражение любви к себе, зачастую во многом не подкрепленный реальными доводами. Во многих случаях виртуальная жизнь помогает людям в общении, некоторые находят свои половинки, в будущем лучших друзей в Интернете и не поддаются на соблазны виртуальной реальности. Причинами создания виртуальной личности являются факторы, сопровождающие человека по жизни: социальные, такие как низкая заработная плата, неимение собственного жилья; моральные, например, упадок духовных сил; личной жизни.

Многие уходят в нереальный мир полностью, не различая, а где разум играет злые шутки над своим владельцем. Существует масса минусов пребывания в виртуальной реальности: человек начинает замыкаться в себе, делать перерывы в общении на обдумывание насущных вопросов, частенько уходит от проблем в виртуальную реальность и живет в ней. Человек, попадая, в виртуальную среду ведет себя более раскрепощено, чувствует защиту и покровительство интернета - одним словом, «выпадает» из реальности.

Личность в виртуальной реальности создает себе прототип, который хотел бы иметь в реальной жизни, но в силу закомплексованности не имеет понятия, каким образом можно воплотить в жизнь свои индивидуальные

качества.

Виртуальное - создаваемый техническими средствами мир и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения: зрение, слух, обоняние и другие. Виртуальными также называют некоторые непостоянные, динамические компьютерные объекты.[1] Проблематика создания виртуального образа заключается в тонкой грани между реальным и виртуальным миром, которые соприкасаются между собой и идут по жизни рядом. В виртуальном мире при общении с партнерами личность пытается воссоздать прототип себя только с лучшими качествами, пытается «обласкать» себя, презентовать самыми заурядными способами.

Социальная сеть наполняется и редактируется пользователем. На страницах социальные сети пользователь может экспериментировать – менять (удалять, добавлять, редактировать, оценивать) личную информацию, аватар, фотографии, собственные комментарии к постам или фото. Также владелец страницы цензурирует действия других пользователей на своей странице – удаляет, блокирует, поощряет, вступает в диалог, обсуждение. Не только позитивные, но и негативные образы весьма популярны в сети Интернет. Причина тому – всё та же свобода. Свобода в виртуальном пространстве.

Создаваемая личность зачастую связана с прототипом, который желает видеть человек, своеобразного «героя» созданного самим собой. Личность пытается вообразить себя в роли харизматичного гения, дающего все новые образы, и не важно будут они выдуманными или подлинными. [4]

Под анонимными и искусственными виртуальными страницами могут скрываться личности, желающие спровоцировать агрессию со стороны и сами транслирующие завуалированную или во многих случаях открытую агрессию. В простом жаргонном смысле такие люди называют себя «троллями».

Тролли в социальных сетях - частые гости, каждый из них пытается

«подколоть», обидеть или поглумиться над обычными обывателями Интернета либо знаменитыми личностями. Тролли обсуждают каждую частичку, попадающую им на обозрение, зачастую эти обсуждения заканчиваются оскорблениями.

Для создания своего виртуального образа и его реализации идеально подходят социальные сети. Личности, находящиеся в интернете ведут анонимную политику в виртуальной реальности, выстраивая идеальное для себя «Я». Создатель страницы в социальных сетях освобождает себя от рутинных дел, присущих ему в жизни, при этом человек полностью сам выбирает остаться загадочным анонимом или перенести в виртуальный мир частичку себя и своего эго – ведь в виртуальном пространстве оставаться абсолютно костюмированным персонажем не составляет труда. Аккаунт виртуального пользователя содержит абсолютно выдуманные «личные» данные. Пользователь приписывает своему созданию те качества, которые хотел бы иметь.

Личность воспринимается пользователю через интуицию, отличная от своих внешних реальных проявлений и воспринимаемая скорее, как сущность. Идентичность же есть социальная и культурная конструкция, порождаемая социальной практикой и общими культурными кодами и постигаемая посредством мысли.

Исследования в области изучения способов презентации «Я» в среде виртуальной реальности был связан именно с распространением Интернета. Наблюдается появление новой формы самореализации личности – самореализация через виртуальную самопрезентацию, то есть можно говорить о так называемой «виртуальной личности» создаваемой реальной личностью. Такая виртуальная личность не заменяет реальную и не противостоит ей, а является новой формой построения собственного «Я».[3]

В современной культуре для виртуальной личности-потребителя Интернет немислим без поиска нужной информации, чтения новостей,

просмотра передач в режиме реального времени. Потребитель принимает и «пропускает через себя», перерабатывает огромный пласт информации.

Возможность находиться в сети стала необходимостью для личности. Пользователь не только потребляет непрерывный поток информации, но и создает ее сам. Возникает расхождение путей виртуальной личности: либо она продолжает потреблять ту информацию, которую ей предлагают авторы и навигаторы, либо личность начинает создавать свой уникальный виртуальный образ, который будет представлять уже ее.

В виртуальном пространстве стирается расстояние между партнерами, существует масса способов связи друг с другом (например, «Скайп», «Фейстайм» и т.д.). Расстояние «съедается» различными гаджетами, которые мы используем в реальной жизни повседневно. Сейчас вызвав по «Скайпу» человека можно увидеть его независимо от геологической локации.

Таким образом, Интернет в современной культуре представляется весьма комфортным, безопасным, более или менее свободным пространством, которое создает возможность иметь разнообразные «Я», где ни одно из них не стремится к позиционированию в качестве доминирующего. Интернет предоставляет возможность спрятаться за анонимностью. Никнейм в социальных сетях позволяет быть кем угодно (не в воображении, а в виртуальной реальности), – бесполом существом, монстром, строителем цивилизаций, шпионом, подсматривающим за частной жизнью других.[3]

Технологии виртуальной реальности позволяют сделать такое перевоплощение - симуляцию «телесным», входя в виртуальные тела – аватары или «аватарки». Виртуальное пространство создает возможность освобождения от реальных проблем.[3] Следовательно, все больше разрываются связи личности с реальностью, происходит всплеск неадекватности как в или в интеллектуальной, так и в эмоциональной жизни.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Виртуальный словарь А.Д. Дмитриева: Основы русского языка, определения [Эл.ресурс] // <https://dic.academic.ru/dic.nsf/dmitriev>.

2. Сулер Дж. Люди превращаются в Электроников: Основные психологические характеристики виртуального пространства [Эл.ресурс] // <http://flogiston.ru/articles/netpsy/electronic>.

3. Проблемы формирования виртуальной личности в Интернете Л.О. Аббазова [Эл.ресурс]// <http://mic.org.ru/1-vypusk/428-problemy-formirovaniya-virtualnoj-lichnosti-v-internet-prostranstve>.

4. Курова Е.Г. Формирование новых культурных ценностей посредством мифологизации личности в масс-медиа. Сборник научных трудов «Интеллектуальные ресурсы — региональному развитию» (по материалам VI Международного социально-экономического Форума «Интеллектуальные ресурсы – региональному развитию»). Ростов-на-Дону: ЮУ(ИУБиП), 2017. – С.177.