

СОЦІАЛЬНА ФІЛОСОФІЯ

УДК 130.1:316.33:316.776

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2024.4.6>

Амма Алефтіна Володимирівна

аспірантка кафедри філософії та політології

Житомирського державного університету імені Івана Франка

вул. Велика Бердичівська, 40, Житомир, Україна

orcid.org/0009-0003-5876-760X

ФОРМИ І СФЕРИ ВІДЧУЖЕННЯ ЛЮДИНИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Актуальність нашого дослідження визначається, тим, що в останні десятиліття в інформаційному суспільстві зростає рівень відчуження людини. З одного боку, у віртуальній реальності інформаційного суспільства сотні мільйонів людей отримують доступ до великих інформаційних потоків, баз даних, наукових відкриттів та інновацій, продуктів символічного виробництва, що відкриває великі можливості для особистісного зростання. З другого боку, людина у віртуальному середовищі інформаційного суспільства піддається серйозній загрозі зростання рівня самотності і відчуження.

Отже, **метою** статті є аналіз форм і сфер відчуження людини у віртуальному просторі інформаційного суспільства.

Методологічною основою дослідження є методологія герменевтичного і порівняльного аналізу. Застосування герменевтичної категорії «розуміння» дозволяє проаналізувати різні підходи до інтерпретації форм і проявів відчуження у сучасному інформаційному просторі у роботах зарубіжних і вітчизняних дослідників. Методологія порівняльного аналізу використовується у дослідженні під час співставлення різних форм відчуження (відчуження від тіла, підміни або крадіжки особистості, відчуження у віртуальних ігрових стратегіях, інформаційного та професійного відчуження).

Результати дослідження. Соціальне відчуження в інформаційному суспільстві може проявлятися у таких її традиційних формах, як самотність, маргіналізація, девіантність, соціальна ізоляція, соціальна аномія, соціальна апатія, порушення соціальної комунікації, взаємодії між різними суб'єктами соціальної активності. Водночас «втікаючи» у віртуальну реальність, людина виснажується психологічно, стає інфантильною, впадає у соціальну апатію, дистанціюється або уникає вирішення проблем у реальній соціальній дійсності.

У віртуальному просторі інформаційного суспільства тіло людини відчужується від її свідомості і живе в одній реальності, а її розум, свідомість існує в іншій реальності, віртуальній. При цьому поширеними формами відчуження людини у віртуальній реальності є: крадіжка або підміна особистості, міжособистісне відчуження, коли віртуальна комунікація набуває ознак імітації та існування у світі інформаційних симулякрів; інформаційне відчуження в результаті інформаційної нерівності та інформаційного розриву; професійне відчуження внаслідок пришвидшеної діджиталізації, інтернетизації і роботизації різних сфер виробництва і послуг.

Ключові слова: відчуження, інформаційне відчуження, професійне відчуження, віртуальна реальність, інформаційне суспільство.

Вступ. У сучасному суспільстві у сфері віртуальної реальності доволі гостро постає проблема відчуження людини від Іншого і від соціального середовища загалом. У широкому розумінні відчуження у віртуальному просторі пов'язане з феноменами автономності, анонімності, інтерактивності буття суб'єкта. В останні десятиліття кількість людей, залучених у віртуальну комунікацію, значно зростає, а відтак і рівень і форми відчуження людини зазнають суттєвих

трансформацій. З одного боку, у віртуальній реальності сотні мільйонів людей отримують доступ до великих інформаційних потоків, баз даних, наукових відкриттів та інновацій, продуктів символічного виробництва, що відкриває великі можливості для особистісного і колективного зростання. З другого боку, людина у віртуальному світі піддається серйозним загрозам зростання рівня її самотності та ізольованості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження форм відчуження людини в інформаційному суспільстві вимагає звернення до досліджень цілого ряду мислителів, серед яких особливу роль відіграють праці Ж. Бодріяра Е. Гідденса, М. Кастельса, Н. Лумана, М. Маклюєна, К. Мея, П. Слотердайка, Е.Фромма, Л. Шлогеля, в яких інформаційне суспільство розглядається як особлива форма соціального конструювання і простір реалізації символічного, доволі часто імітаційного і споживацького, способу буттєвості сучасної людини. Внаслідок цього людина опиняється перед якісно новими формами відчуження.

В Україні до проблематики відчуження людини в інформаційному суспільстві зверталися різні дослідники. Так, у дослідженнях Н. Бугайової [1] та Г. Сашук [5] окреслені особливості трансформації особистості в епоху цифрових технологій, зокрема її відчуження в умовах діджиталізації і віртуалізації її буттєвості. Деякі аспекти відчуження людини у контексті цифрової нерівності розглядаються у працях Н. Булатової та Н. Резнікової [4]. Професійне відчуження людини в інформаційному суспільстві стало предметом зацікавленості Н. Ковтун і О. Поліщук [8]. Водночас досі відсутні системні дослідження форм і сфер відчуження в інформаційному суспільстві.

Мета та завдання дослідження є аналіз форм і сфер відчуження людини у віртуальному просторі інформаційного суспільства.

Результати дослідження. У сучасному суспільстві під впливом професійної необхідності або у якості відпочинку і розваги мільйони людей проводять значну кількість свого часу у сфері віртуальної реальності. При цьому вони отримують серйозні переваги у можливості фактично необмеженого доступу до інформації, до наукових відкриттів і технологій, до освітніх платформ, до творів мистецтва і різних форм і способів професійної та міжособистісної взаємодії. Однак, доволі часто «втікаючи» у віртуальну реальність, людина виснажується психологічно, стає інфантильною, дистанціюється від вирішення проблем у реальній соціальній дійсності.

На індивідуальному рівні буттєвості сучасної людини, за твердженням Г. Шевченко, відчуження набуває різних форм і втілюється у таких традиційних проявах, як «соціальна ізоляція, аномія, девіантність, маргіналізація, самотність, нестабільність соціальних стосунків, порушення комунікативної взаємодії і взаєморозуміння між різними групами населення, посилення екстремізму та ін.» [6, с. 100]. Ці прояви так чи інакше простежуються у житті більшості сучасних людей.

Поряд з цими формами відсторонення людини у віртуальній реальності інформаційного суспільства простежується відчуження людини від власної соціальної природи. Перебуваючи переважно у сфері віртуальності, людина не здатна уповні пройти всі етапи соціалізації і особистісного зростання. У віртуальному просторі замість самореалізації, як обґрунтовано доводить Г. Сашук, людина звертається до більш «легких шляхів пізнання світу» та «безболісного» становлення особистісного буття, до відповідей на її екзистенційні питання більш «досвідчених людей («знання про знання інших», згідно з Ж. Лаканом)» [5, с. 25]. У такий спосіб якісно змінюється і сама природа соціалізації особистості. Якщо раніше основні етапи соціалізації відбувались у реальній соціальній дійсності, то зараз це відбувається часто у віртуальному просторі. У сучасному світі вже сама відсутність людини у сфері віртуального розглядається як аномалія. На рівні міжособистісної комунікації «невіртуальна людина» чи не відразу зараховується до категорії маргіналів, відкинутих, відчужених від більшості представників сучасного соціуму.

У віртуальному просторі інформаційного суспільства посилюються процеси фіктивної індивідуалізації людини у сучасних ЗМІ, які орієнтуються не на реальну людину, а на «змодельованого індивіда», усереднену людину, «людину з вулиці». Людина відчужується від своєї

сутності, вона вже розглядається не як самобутня особистість, а як товар, який слід капіталізувати і використовувати. І, як наслідок, значна кількість людей відчувають «себе викинутими на узбіччя життя, переживають почуття соціальної ізоляції, безперспективності, власної неспроможності, відчаю і безсилля.

Утім людина у віртуальній реальності інформаційного суспільства може постати не лише перед загрозою втрати своєї соціальної природи. Відчуження людини на особистісному рівні можливе через розвиток або посилення невпевненості в собі, посиленні відчуття безпорадності, порушенні пам'яті, зниженні концентрації уваги, зростанні стомлюваності і тривожності, а в підсумку – зростанні рівня конфліктності і невмотивованої агресії.

Окрім цього людина в інформаційному суспільстві постає перед цілком реальною загрозою відчуження від власної тілесності. Це пов'язане з «прив'язуванням» тіла людини до закритого приміщення з монітором комп'ютера. Наслідком цього може бути втрата зацікавленості у піклуванні про своє тіло, відмова від занять спортом, прогулянок на природі.

При цьому фактично тіло людини відчужується від її свідомості і живе в одній реальності, а її розум, свідомість існує в іншій реальності, віртуальній. Прагнучи слідувати ефемерним ідеалам мережових структур, людина змушена слідувати у житті за їх стандартами та ідеалами, і в результаті бути тим, ким вона не може стати апіорі, зокрема у тілесному вимірі. Таке буття виснажує, вихолощує людину, вкидаючи її у стан соціальної апатії, аномії, заважаючи упорядковувати і гармонізувати своє реальне соціальне буття. Отже, віртуальна реальність постає для людини як значною мірою чужий для неї простір.

Відчуження може виявлятися і в спотворених формах медичного піклування. Турбота про тіло у віртуальному просторі доволі часто зводиться до ятрогенії як особливої форми помилкових або неадекватних, свідомих або несвідомих дій віртуального (дистанційного) медичного працівника, що призводять до виникнення захворювання, його ускладнення або навіть смерті пацієнта [7]. В інформаційному просторі вже існують віртуальні особистості (або реальні лікарі, або створені віртуальні образи лікарів), які широко надають медичні консультації або поради. У зв'язку з цим Н. Бугайова вводить поняття «кіберятрогенії», що позначає спроби самостійного встановлення людиною діагнозу за допомогою інформаційно-комунікативних пристроїв, підключених до Інтернету, а також консультування на Інтернет-сайтах у медичних фахівців або і штучних віртуальних особистостей [1, с. 32]. За допомогою таких «консультацій» тисячі людей, відчужуючись від свого тіла і реального піклування про нього, самостійно встановлюють собі «діагнози» і займаються самолікуванням, що часто має важкі, непрогнозовані наслідки для їх здоров'я, загострення хронічних хвороб, серцево-судинних і ендокринних розладів.

Водночас під впливом віртуальної реальності все більше людей відчужуються від свого тіла через потрапляння в трудове або сексуальне рабство і експлуатацію, залучення до споживання наркотичних речовин та ін. Ще одним аспектом відчуження людини від власного тіла у сфері віртуального світу стає посилення її страхів щодо загрози фізичної смерті і прагнення досягнути хоча б інформаційного, віртуального безсмертя.

Граничною формою відчуження людини у віртуальній реальності є підміна або крадіжка особистості. У кіберсередовищі, як слушно розмірковує Н. Бугайова, людина часто розглядається вже не як жива істота, яка має почуття і емоції, а як своєрідний цифровий клон. У такій системі відліку «...віртуальну особистість можна вкрати, продати, купити. Йдеться про цифрове життя особистості, яке у Dark Web можна придбати за \$ 50» [1, с. 30]. Подібна послуга завбачує отримання практично усіх даних людини-користувача, від паролів електронної пошти і акаунтів на різних соціальних платформах, до реквізитів і паролів платіжних рахунків і карток, найбільш відвідуваних новою особистістю сайтів та ін. При цьому процес відновлення своєї цифрової особистості зазвичай є дуже тривалим і може розтягуватися на роки.

Наріжною формою відсторонення людини у віртуальному просторі інформаційного суспільства є й ігрове відчуження, або втеча у світ ігрових соціальних імітацій, в яких для створення віртуальних світів використовуються сюжетні лінії художніх фантастичних творів.

Однією з перших таких практик є використання в іграх циклу бестселерів «Дискосвіт» визначного фантаста сучасності Т. Пратчета (1983). У таких іграх гравці можуть довільно у віртуальному світі змінювати його просторово-часові характеристики і способи комунікації між акторами. Ще у вересні 1997 року, як зауважує Г. Сащук, вийшла гра, яка стала революційною в онлайнових рольових іграх – Ultima Online. Її творці відмовилися від використання лише бойових зіткнень і переслідувань як основи ігрових стратегій [5, с. 26]. Натомість у соціальних іграх почалося створення нових соціальних світів, формування якісно нових для людини соціальних ролей і стратегій, які охоплюють широкий діапазон параметрів, від економічних до світоглядно-релігійних.

Досягнути економічних або творчих звершень у реальному соціальному середовищі не так просто, а от в ігровій симуляції у віртуальному світі подібні звершення стають усе більш ймовірними. У ній людина має необмежену кількість спроб побудувати своє нове життя. Реальний соціум під впливом таких ігор втрачає цінність для геймера, адже у сфері віртуальності він може багаторазово повторювати різні варіанти соціального буття. Ігри у всі часи, за слушним твердженням Г. Сащука, відігравали важливу суспільно значущу роль, готуючи молоде покоління до соціалізації, до засвоєння різних соціальних ролей і стратегій. З комп'ютерними іграми усе по-іншому. У віртуальному світі «захоплення іграми починає заважати людині жити в реальному світі й самореалізуватися» [5, с. 27]. Це співвідноситься з формуванням у свідомості людини хибних, спотворених, часто абсолютно нездійснених для застосування у реальному соціумі ідей, цінностей, переконань і соціальних практик.

Через такі механізми людина відчужується від своєї приналежності до сім'ї, до професійної або класової спільноти, до суспільства загалом. Її перевага надається приналежності до новоствореної соціальної спільноти у віртуальному світі. При цьому не можна сказати, що у кіберпросторі людина може повністю уникати негативних проявів соціального життя, адже і там вона зіштовхується з негативними сторонами буття: смертю, насильством, агресією, бійлю та ін. Але у віртуальному світі ці явища можуть розглядатися як тимчасові, потенційно змінювані, які можна подолати, спробувавши ще раз пройти гру або симуляцію.

Окрім ігрового відчуження у віртуальному просторі простежується й відсторонення людини від надмірної кількості інформації. Пришвидшений розвиток інформаційної сфери, порівняно з іншими сегментами соціальної реальності, призвів за влучним висловлюванням Ф. Фукуями до футурошоку від надмірності і фрагментації інформаційних потоків. І як наслідок, за твердженням І. Михальчука, сьогодні людство перебуває серед справжнього інформаційного звалища [3, с. 41]. У цьому звалищі цифрових даних, текстів, візуальних або інформаційних образів, звуків людині дуже легко дезорієнтуватись і потонути. Перенасиченість різними символічними формами, з одного боку, лякає людину, а з другого боку, людина у віртуальній реальності втрачає відчуття цінності будь-якого продукту, будь-якого результату творення. Надмірність призводить до втрати будь-яким предметом своєї ексклюзивності.

Ще однією формою інформаційного відчуження людини є цифрова нерівність. У добу економічної глобалізації у мережевому суспільстві відсутність доступу до Інтернету означає для людини, соціальної спільноти або держави бути викинутими на маргінес соціально-економічного життя. І це виключення, на думку М. Кастельса, відбувається за допомогою цілого ряду механізмів, серед яких слід назвати «відсутність технологічної інфраструктури, економічні або інституціональні перешкоди у доступі до мереж, недостатня освітня та культурна підготовка до самостійного використання Інтернету, недоліки у виробництві контенту, який передається через мережі» [2, с. 277]. Під впливом цих механізмів цифрова нерівність формує розкол не за географічними принципом поділу на Північ-Південь, а за принципом доступу до глобальних комунікаційних мереж, їх центрів та цінностей, які не просто розкинуті по всьому світі, а й у будь-який час здатні змінити свою дислокацію.

В інформаційному суспільстві в умовах пришвидшеної інформатизації, діджиталізації і роботизації виробництва і сфери виробництва людина постає перед реальною загрозою відчуження від праці і професії. «Резервна армія роботів ... буде витісняти людську робочу силу

з секторів виробництва, де можлива легка і швидка автоматизація, у сектори економіки, більш стійкі до автоматизації. Ці процеси і можна назвати «цифровим витісненням» [4, с. 52]. Якраз інформаційна сфера, цифрові ЗМІ, соціальні платформи, де реалізація професійної діяльності і спілкування між людьми вже часто відбувається за допомогою ботів, стають секторами, в яких найбільше простежується цифрове витіснення. У підсумку це супроводжується зростанням безробіття серед людей і зменшенням рівня оплати праці людей та її знеціненням.

Автоматизація виробництва, як наголошує австрійський дослідник Л. Шльогль, а відтак і цифрове витіснення робочої сили, як не парадоксально, пришвидшено відбувається не у торговельних секторах, а в галузі транспорту. І якщо говорити про Південно-Східну Азію, то цифрове витіснення охоплює там, насамперед, сферу рутинної роботи, яка тривалий була час прихистком для роботи людей, а не машин [9, с. 16]. У випадку, якщо вартість автоматизованого та роботизованого робочого місця стає нижчою за заробітну плату робітників і витрати на їх соціальний захист, створюється надлишок робочої сили і зазвичай людина відчувається від робочого місця і навіть своєї професії. У підсумку формується новий кластер технологічного безробіття. В таких умовах навіть плани і розмови про потенційне упровадження роботизованих систем може спричинювати падіння заробітної плати для людей.

Висновки. У сучасному віртуальному просторі інформаційного суспільства поряд з ustalеними формами відчуження (самотність, маргіналізація, девіантність, соціальна ізоляція, соціальна аномія, соціальна апатія, порушення соціальної комунікації) соціальне відчуження проявляється в якісно нових формах і сферах. У віртуальній реальності поширеними формами відчуження людини є: відчуження людини від її тіла; крадіжка або підміна особистості; міжособистісне відчуження, коли віртуальна комунікація набуває ознак імітації та існування у світі інформаційних симулякрів; інформаційне відчуження в результаті інформаційної нерівності та інформаційного розриву; професійне відчуження внаслідок пришвидшеної діджиталізації, інтернетизації, роботизації та автоматизації різних сфер виробництва і послуг.

У віртуальному середовищі інформаційного суспільства тіло людини відчувається від її свідомості і живе в одній реальності, а її розум, свідомість існує в іншій реальності, віртуальній. Відчуження від тіла у сфері віртуального відбувається через «прив'язаність» фізичної сутності людини до монітору комп'ютера, прояви ятрогенії, загострення хронічних хвороб, серцево-судинних і ендокринних розладів, перевтому, зростання рівня апатичності, зниження імунітету, потрапляння у віртуальному просторі в трудове або сексуальне рабство, залучення людини через механізми віртуалізації до споживання наркотичних речовин, кіберзлочів та кібершахрайства.

Поширеною формою відчуження в інформаційному просторі є підміна або крадіжка особистості, яку у віртуальній реальності можна легко вкрати, продати, купити. У світі інформації можна легко опинитись в ситуації, коли людина змушена доводити, що вона автентична особистість, а її дані справді були вкрадені зловмисниками і шахраями. У віртуальному середовищі інформаційного суспільства посилюються процеси фіктивної індивідуалізації людини і орієнтація виробників не на реального споживача, а на «змодельованого індивіда», усереднену людину, «людину з вулиці». При цьому людина відчувається від своєї сутності і розглядається не як самобутня особистість, а як товар, який слід капіталізувати і використовувати.

Важливою формою відчуження людини в інформаційному суспільстві є зростання інформаційної нерівності і, як наслідок, відсторонення значної частини людей від можливостей Інтернет-технологій. Цей процес позиціонується як цифровий розрив («digital divide»), який розглядається як розшарування суспільства через відсутність або диспропорції у доступі та використанні сучасних інформаційно-комунікативних технологій, що втілюються у перешкодах і обмеженні доступу до пошуку роботи, соціальних зв'язків, економічного добробуту, захисту прав, культурного й освітнього розвитку. В результаті цього відбувається активна сегрегація і поділ суспільства на «інфобідних» та «інфобагатих», на багатих власників високотехнологічних виробництв з високим рівнем доданої вартості і мільйони потенційно бідних і часто безправних споживачів цих технологій.

Під впливом цифрової нерівності, пришвидшеної роботизації і автоматизації різних сфер виробництва і послуг людський капітал «швидко старіє» і втрачає свою цінність. У зв'язку з цим мільйони людей постають перед реальною проблемою втрати роботи і навіть зникнення цілих кластерів професій. Встановлено, що саме в інформаційній сфері, зокрема у цифрових ЗМІ, на соціальних платформах, де реалізація професійної діяльності і спілкування між людьми вже часто відбувається за допомогою ботів, простежується цифрове витіснення і відчуження. Прямим наслідком цих процесів стає зростання безробіття серед людей і зменшення рівня оплати їх роботи. У підсумку формується новий кластер технологічного безробіття.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бугайова Н. М. Трансформація особистості в епоху цифрових технологій. *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка. Загальна психологія. Історична психологія. Етнічна психологія*. 2019. Том. IX. Вип. 12. С. 26–35.
2. Кастельс Мануель. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. Київ : Ваклер, 2007. 304 с
3. Михальчук І. Симуляція реальності людини у віртуальному просторі. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2018. № 11 (384). С. 38–43.
4. Резнікова Н., Булатова О., Іванченко О. Цифровий розрив чи цифрова нерівність? Нові виміри глобальний асиметрії соціально-економічного розвитку і міжнародної торгівлі в умовах техноглобалізму. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія Економіка*. 2023. № 13 (25). С. 45–57. DOI:10.34079/2226-2822-2023-13-25-45-57
5. Сашук Г. М. Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: електронний науково-практичний журнал*. С. 22–29. DOI:10.32837/2519-8858/10/131
6. Шевченко Г.М. Соціальне відчуження в системі суспільних відносин. *Філософія науки: традиції та інновації*. 2014. № 1(9). С. 100–108.
7. Iatrogenesis. *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster, 11 Dec. 2023. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/iatrogenesis#medicalDictionary>
8. Kovtun N. M., Polishchuk O. P., Kovtun Yu. V. Disappearing professions: labor market transformation in the condition of modernization challenges of post-industrial society. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 1 (91), 2022. P. 17–29. DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(91).2022.17-29.
9. Schlogl, Lukas (2020). Leapfrogging into the unknown: The future of structural change in the developing world. *WIDER Working Paper*. No. 2020/25. URL: <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/229249/1/wp2020-025.pdf>

REFERENCES

1. Buhaiova N. M. Transformatsiia osobystosti v epokhu tsyfrovyykh tekhnolohii. [Transformation of personality in the age of digital technologies]. *Aktualni problemy psykholohii: Zbirnyk naukovykh prats Instytutu psykholohii imeni H.S. Kostiuka. Zahalna psykholohiia. Istorychna psykholohiia. Etnichna psykholohiia*. 2019. Tom. IX. Vyp. 12. S. 26–35.
2. Kastels Manuel. (2007). Internet-halaktyka. Mirkuvannia shchodo Internetu, biznesu i suspilstva. [Internet galaxy. Considerations regarding the Internet, business and society]. Kyiv : Vakle. 304 s.
3. Mykhalchuk I. Symuliatsiia realnosti liudyny u virtualnomu prostori. [Simulation of human reality in virtual space]. *Naukovyi visnyk Shkhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky*. 2018. № 11 (384). S. 38–43.
4. Reznikova N., Bulatova O., Ivanchenko O. Tsyfrovyy rozryv chy tsyfrova nerivnist? Novi vymiry hlobalnyi asymetrii sotsialno-ekonomichnoho rozvytku i mizhnarodnoi torhivli v umovakh tekhnogloblizmu. [Digital divide or digital inequality? New dimensions of the global asymmetry of socio-economic development and international trade in the conditions of technoglobalism]. *Visnyk Mariupolskoho derzhavnogo universytetu. Seriya Ekonomika*. 2023. № 13 (25). S. 45–57. DOI:10.34079/2226-2822-2023-13-25-45-57

5. Sashchuk H. M. Virtualizatsiia realnosti yak fenomen kultury suchasnoho informatsiinoho suspilstva. [Virtualization of reality as a cultural phenomenon of the modern information society]. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: elektronnyi naukovo-praktychnyi zhurnal*. S. 22–29. DOI:10.32837/2519-8858/10/131
6. Shevchenko H.M. Sotsialne vidchuzhennia v systemi suspilnykh vid nosyn. [Social alienation in the system of social relations]. *Filosofia nauky: tradytsii ta innovatsii*. 2014. № 1(9). S. 100–108.
7. Iatrogenesis. *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster, 11 Dec. 2023. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/iatrogenesis#medicalDictionary>
8. Kovtun N. M., Polishchuk O. P., Kovtun Yu. V. (2022). Disappearing professions: labor market transformation in the condition of modernization challenges of post-industrial society. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 1 (91). P. 17–29. DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(91).2022.17-29.
9. Schlogl, Lukas (2020). Leapfrogging into the unknown: The future of structural change in the developing world. *WIDER Working Paper*. No. 2020/25. URL: <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/229249/1/wp2020-025.pdf>

Amma Aleftina Volodymyrivna

Graduate Student at the Philosophy and Political Science Department

Zhytomyr Ivan Franko State University

40, Velyka Berdychivska str., Zhytomyr, Ukraine

orcid.org/0009-0003-5876-760X

FORMS AND SPHERES OF HUMAN ALIENATION IN THE INFORMATION SOCIETY

The relevance of our study is determined by the fact that in recent decades, the level of human alienation has been increasing in the information society. On the one hand, in the virtual reality of the information society, hundreds of millions of people have access to large information flows, databases, scientific discoveries and innovations, and symbolic production products, which opens up great opportunities for personal growth. On the other hand, a person in the virtual space of the information society is at risk of increasing loneliness and alienation.

The purpose of the article is to analyze the forms and spheres of human alienation in the virtual space of the information society.

The methodological basis of the study is the methodology of hermeneutic and comparative analysis. The use of the hermeneutic category of “understanding” allows us to analyze different approaches to the interpretation of forms and manifestations of alienation in the modern information space in the works of foreign and native researchers. The methodology of comparative analysis is used in the study when comparing different forms of alienation (alienation from the body, identity substitution or theft, alienation in virtual game strategies, information and professional alienation).

Results of the study. Social alienation in the information society can manifest itself in various traditional forms, such as loneliness, marginalization, deviance, social isolation, social anomie, social apathy, disruption of social communication, interaction and mutual understanding between different subjects of social activity. At the same time, by “escaping” into virtual reality, a person becomes psychologically exhausted, infantilized, falls into social apathy, distances himself or herself from solving problems in real social reality.

In the virtual space of the information society, the human body is alienated from its consciousness and lives in one reality, while its mind and consciousness exist in another reality, the virtual one. At the same time, common forms of human alienation in virtual reality are: identity theft or substitution, interpersonal alienation, when virtual communication acquires signs of imitation and existence in the world of information simulacra; information alienation as a result of information inequality and information gap; professional alienation as a result of accelerated digitalization, internetization and robotization of various production and service sectors.

Key words: *alienation, information alienation, professional alienation, virtual reality, information society.*