

**Г.К. Сайкина,  
Казанский (Приволжский) федеральный университет;  
Р.Р. Фаизова,  
Казанский (Приволжский) федеральный университет**

### **РЕСЕНТИМЕНТ В «ЦИФРОВОМ ГУЛАГЕ»**

Цель статьи заключается в исследовании поведения пользователя в виртуальном пространстве через феномен resentment. Обоснована эвристическая значимость анализа цифрового самозаточения человека для прояснения сути кибергулага, что позволило вычленил антропологический и аксиологический аспекты феномена. Показано, что цифровое самопорабощение продуцирует resentimentный тип поведения – в отрыве от подлинного ценностного сознания.

Ключевые слова: цифровое общество, Homo Digitalis, кибергулаг, киберзаключенный, самозаточение, resentment, месть и ненависть, виртуальность.

**G.K. Saykina,  
Kazan Federal University;  
R.R. Faizova,  
Kazan Federal University**

### **RESSENTIMENT IN THE «DIGITAL GULAG»**

The purpose of the article is to study user behavior in the virtual space through the phenomenon of resentment. The heuristic significance of the analysis of a person's digital self-incarceration is substantiated to clarify the essence of the cybergulag, which made it possible to isolate the anthropological and axiological aspects of the phenomenon. It is shown that digital self-enslavement produces a resentful type of behavior - in isolation from a genuine value consciousness.

Keywords: digital society, Homo digitalis, cybergulag, cyber prisoner, self-incarceration, resentment, revenge and hatred, virtuality.

Цифровая реальность в современном обществе практически для большинства людей из искусственной среды превращается в естественную среду «обитания». Цифровые технологии охватили не только информационную среду, но и экономику и сферу услуг, качественно изменив механизмы обыденных действий человека (будь то покупки, получение зарплаты или запись к врачу). Именно цифровая реальность становится жизненным миром человека,

из которого черпаются первичные жизненные смыслы. Меняется онтология человека, онтология его повседневности, а значит, и в определенном смысле сущностные антропные константы и ценности.

Смысл введения любой технологии так или иначе направлен на создание новых возможностей, облегчение протекания определенных процессов, достижение эффективности при минимизации затрат и энергии. Однако оценки относительно общества с господством цифровых технологий резко контрастируют: одни называют его «цифровым раем», другие вводят метафору «кибергулага». Существует ли у Homo Digitalis в его «глобальной деревне» свобода?

Обычно под цифровым ГУЛАГом понимается форма информационного тоталитаризма, то есть система контроля власти или крупных социальных структур и корпораций над пользователями Интернета за счет использования высокотехнологичных устройств. Важно то, что человек подпадает под тотальный цифровой контроль и зависимость от Интернета и его отраслей вне зависимости от того, насколько часто он ими пользуется. Любое приложение занимается сбором данных о нас и предлагает персонализированную рекламу, как впрочем и любая организация, в которую мы обращаемся; да и мы без опаски вводим личные данные, данные наших банковских карт, публикуем фотографии с описанием нашего местоположения. Тем самым формируется цифровая идентичность человека, но, что важно, она, в отличие от других видов идентификации, формируется по большей мере без участия человека и может существовать отдельной от него жизнью. В целом в ситуации кибергулага человек находится в иллюзии, что это он управляет Интернетом, а не Интернет им: увлекшись обилием цифрового контента, он не замечает никакой слежки за ним и фактически захвата всей его жизни.

В силу данной иллюзии цифровая реальность воспринимается как свободно сконструированный, индивидуально окрашенный мир, где субъектом нормотворчества являюсь по существу я сам, то есть воспринимается как собственное продолжение, органика и одновременно как вненормативная реальность.

Однако при дистанцированном взгляде на цифровую реальность складывается впечатление об объективной, «физической» (онтологической) агрессии *устройства* цифровой визуальной среды, которая превращает мир в единый гипертекст, заставляя нас двигаться от одного тэга к другому (засасывая нас, как в болото) и становиться в конечном счете в интернет-зависимых людей – в киберзаклоченных. В этой связи считаем целесообразным дополнить смысловое поле понятия «кибергулаг» (или «цифровой концлагерь») еще одной характеристикой, отражающей добровольный процесс самозаточения человека в цифровой реальности и формирование киберзависимости. Это позво-

лит проанализировать данный феномен не только в социально-философском, но и в антропологическом и аксиологическом ключе, в единстве внешнего и внутреннего аспектов порабощения.

В случае цифрового самозаточения мы сталкиваемся с отсутствием самоконтроля. Процесс добровольного киберпленения происходит вследствие атрофированности подлинных волевых способностей. Свобода воли – это аксиологическая категория, а значит, она в полном смысле фигурирует в пространстве ценностного сознания и выбора. Однако аксиологическое пространство в кибергулаге реализуется по принципам, подобным ресентименту.

Понятие «ресентимент» впервые появляется в работе Ф. Ницше «К генеалогии морали» для описания «рабской» иудейской и христианской морали. По Ницше, человек-раб (в соответствии с принципами любви и всепрощения) не может проявить свою действительную реакцию на злокозненные действия в виде ответного поступка, мести и вследствие этого оборачивает «мстительную злобу» на самого себя, отравляя собственную душу и оскверняя сердце. Ресентимент немощных и бессильных выступает в итоге в качестве яда, который трансформирует их природу и поведение: «В то время как благородный человек полон доверия и открытости по отношению к себе, человек ressentiment лишен всякой откровенности, наивности, честности и прямоты к самому себе. Его душа косит, ум его любит укрытия, лазейки и задние двери; все скрытое привлекает его как его мир, его безопасность, его услада; он знает толк в молчании, злопамятстве, ожидании, в сиюминутном самоумалении и самоуничтожении» [1].

Ресентимент цифрового человека во многом схож с классическим ресентиментом: он подлинно живет в виртуальном мире, не объективируя свою субъективность вовне; в результате человек утрачивает потребность в реальном общении с другим человеком в ситуации «лицом-к-лицу». В общении пользователей превалирует анонимность (замещение личности никами): человек действительно «косит», по-настоящему непроницаем для Другого. Но все не так просто, как кажется, ведь виртуальное пространство (в нашем случае это Интернет) может позволить человеку чувствовать себя более защищенным. Здесь он может быть намного смелее, чем в реальной жизни, так как, скрываясь под ником, он будто обретает защиту в анонимности: преодолевает свою закомплексованность, элементарную боязнь быть открыто осужденным и оскорбленным. Однако «оборотной стороной» этого процесса может быть неоправданная, безнаказанная смелость в принижении и оскорблении других – так называемый «коммуникативный садизм». Н.Н. Исаченко справедливо, как мы считаем, обозначает его как форму ресентимента вследствие деструктивной сущности. Так, она отмечает: «С расширением информационно-сетевого

пространства «коммуникативный садизм» как проявление ресентимента активизировался, потому что невозможно привлечь к ответственности человека, скрывшего свою личность за аватаром» [2].

Важно отметить, что, в отличие от классического ресентимента, киберзаклученный оборачивает ненависть не на самого себя, а выносит его вовне – в анонимную виртуальную реальность (продолжая ее одновременно считать не вменяемой, а элементом внутренней субъективности, индивидуального гипертекста).

Следует признать, что в подлинном смысле симулякризация активности и общения в цифровой реальности не имеет под собой никакой ценностной подложки (по сравнению с ресентиментом христианина); и это происходит не только в силу неразработанности принципов киберэтики, цифровой экологии и самогигиены. По словам Т.Г. Лешкевич, анализирующей феномен цифрового отчуждения, цифровая реальность формирует человека с «доминирующим стремлением оставить свой «сетевой след» вне зависимости от его ценностного содержания» [3]. Возникают кажимостные формы субъектности, активности, участия в «истории».

Уход в виртуальное пространство – это не только способ хоть как-то справиться со злобой по отношению к обществу и миру в целом, но и попытка справиться с теми негативными эмоциями и болью, причинами которых является он сам. С развитием виртуальных пространств человек все чаще не принимает самого себя. При этом цифровое самозаточение не решает проблему, а лишь усугубляет ее. Человек пытается найти покой в виртуальном мире, но не находит его, более того, усугубляет свою злобу. Он ищет причину озлобленности не в себе, а в остальных, он пытается изменить все вокруг, но не себя самого: он одновременно ощущает и осознает свою ущербность по ряду имеющих у него на это причин и одновременно верит в свое превосходство. Возникает пропасть между его реальным «я» и виртуальным, что порождает новый виток ресентимента.

### **Список литературы:**

- 1 Ницше Ф.К генеалогии морали. СПб.: Азбука-Аттикус, 2022. С. 36
2. Исаченко Н.Н. Роль сетевой культуры техногенной цивилизации в распространении ресентимента // <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-setevoy-kultury-tehnogennoy-tsivilizatsii-v-rasprostranении-resentimenta>
3. Лешкевич Т.Г. Феномен цифрового отчуждения // <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-tsifrovogo-otchuzhdeniya/viewer>