

ФІЛОСОФСЬКІ НАУКИ

УДК: 130.2

DOI: 10.15587/2313-8416.2018.140701

ЕСКАПІЗМ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ЇЇ ХАРАКТЕРНА РИСА

© В. В. Огорокова

Стаття присвячена розгляду ескапізму віртуальної реальності як її характерної риси. Проводиться аналіз витоків ескапізму як соціального явища, найбільшого вираження якого сприяла віртуалізація суспільства. На основі аналізу ескапістської свідомості, розкривається спільне коріння ескапізму і віртуальної реальності, яке виражається в створенні «іншого світу», іншої реальності, відмінної від соціальної дійсності, можливості людини «втекти» від реальної буденності

Ключові слова: віртуальна реальність, ескапізм, ескапістська свідомість, комп'ютерні ігри, мікронації, соціальна дійсність

1. Вступ

Віртуальна реальність стає однією з найважливіших складових культури інформаційного суспільства. Сформована на базі комп'ютерних технологій, вона дозволяє необмежено змінювати просторово-часові характеристики і маніпулювати ними на основі фантазії людини. Як результат людина створює інші світи, в яких вона може реалізувати ті свої мрії і бажання, які за певними обставинами не може впровадити в соціальну дійсність. Йдеться про так званий ескапізм, що в перекладі з англійського дієслова "to escape" – втікати, уникати, рятуватися, вислизати. Дієслово це у свою чергу сходить до старофранцузького *eschaper*, що сформувався на базі середньовічних латинських складових *ex*, – 'з' + *sara* «плащ» (ймовірно, мається на увазі «звільнитися від одягу», «розкутатися»). Особливістю цієї риси віртуальної реальності є те, що поняття це у наш час є предметом вивчення різних наук, що ще більше посилює момент актуальності цієї проблематики, оскільки вимагає проведення не лише психологічного аналізу, а й філософського для розгляду процесу тотальної віртуалізації сучасної людини та її результатів.

2. Літературний огляд

Міждисциплінарний характер ескапізму дозволяє розглядати його як універсальне явище, яке може змінювати свої форми в різних соціокультурних контекстах і багато в чому пов'язане з тими технологіями, які полегшують людині вихід в «інше буття». Як зауважує з цього приводу автор праці [1], у більшості існуючих наукових робіт, присвячених проблематиці ескапізму, увага приділяється або розгляду ескапізму в якості психіатричного «симптому», або соціокультурній ролі ескапізму. Без здатності до

ескапізму кожен індивід був би лише строго певною соціальною функцією, нездідною до розвитку, до конструювання себе, до трансформації.

На цій підставі в статті [2] взагалі робиться висновок, що діяльність ескапізму і свідомість ескапізму формує нову ідентичність, нові Я-образи. Виходячи з подібних міркувань автор праці [3] розглядає ескапізм як стиль життя суб'єкта, в якому відбувається свідомо підміна його стосунків з соціальними інститутами і іншими суб'єктами на рівень, який з самого початку припускає в них удаваність, імітацію, нещирість і фальшивість.

Остання думка пояснює поширення негативної оцінки ескапізму, а саме, в статті [4] ескапізм характеризується як дезадаптивна форма існування в соціокультурному і політичному просторі. Ескапізм завдає значного соціального збитку, як окремій людині, так і усьому суспільству. Стають незатребуваними задіяні соціальні ресурси, виникає інформаційний дисбаланс в соціальній взаємодії; інтелектуальний потенціал молодого покоління значно знижується за рахунок неувімкненої в громадське життя і створення «своїх» індивідуальних / групових практик.

Відтак, різнобічний розгляд ескапізму, відсутність єдиної оцінки його значення в сучасному суспільстві мотивує до подальшого його вивчення.

3. Мета та задачі дослідження

Мета дослідження – дослідження ескапізму як характерної риси віртуальної реальності.

Для досягнення мети були поставлені наступні задачі:

1. Розглянути ескапістську свідомість як основу сучасного ескапізму.

2. Дослідити риси ескапізму віртуальної реальності.
3. Визначити ескапізм в руслі характерної риси віртуальної реальності.

4. Дослідження віртуального ескапізму та його характерних рис

Свідомість ескапізму є невід'ємно присутньою у будь-якого індивіда, такою, що становить його свідомість і психіку, примушує людину постійно створювати нові точки тяжіння, до яких його свідомість прагне «втекти». Свідомість ескапізму була властива людству з моменту його появи. Міфологічні образи, уявлення про загробний світ, легенди про «золоте століття», оповіді про чарівні землі, населені дивовижними істотами – усе це плоди свідомості ескапізму. З одного боку, це була спроба впоратися із страхом перед незрозумілим, незвіданим: спроба раціоналізувати нез'ясовне. Те, що знаходиться за межами можливості пізнання, трансформується в міф, в художній образ, у фантазію. Але з іншого боку спроба позбавитися від страху незвіданого призводила саме до проявів ескапізму – в даному випадку втечі від незнання, неможливості пізнання до штучного конструювання приємних або, навпаки, картин, що лякають, розбурхують уяву, і світів, в які людина занурювалася за допомогою фантазії.

Проте новий світ не обов'язково має бути хорошим, тяга до ескапізму може привести і до страхітливого. Якщо в нашому житті бракує вражень, ми починаємо шукати «джерела адреналіну» в екстремальних видах спорту, фільмах жахів або ж просто спостерігаючи за стражданнями інших людей (від публічних страт середніх віків до новинних передач наших днів). Від страху перед незвіданим людина біжить в уявний, та зате певніший і зрозуміліший світ, світ, яким він може управляти. Цей світ нематеріальний, він не підкоряється законам «реального» світу і за рахунок цього він підвладний волі людини, і тому він може відчувати себе в нім комфортніше і захищено. Так, персоніфіковані страхи, які утілюються в міфах і забобнах, є способом боротьби із страхом непоясненим [1].

Так, ескапізм може бути також втечею від не поясненого до з'ясовного, від невисловленого до ясно вираженого. Проте уявні світи мають певну міру або ілюзію самостійності. Це являється, зокрема, запорукою того, що декілька різних людей можуть розділяти уявлення про єдиний уявний світ, тобто ескапізм буде колективним [5].

На думку атора праці [6] винахід комп'ютера, а потім швидке поширення мережі Інтернет надало небувалі раніше можливості ескапізму, охопивши практично усе населення Землі і зробивши легко доступними найсмівливіші фантазії. Більше того, віртуальний простір заповнений всілякими фантазійними світами, які затягують не лише дітей і підлітків, що «підсіли» на комп'ютерні ігри, але і цілком дорослих людей, що не мають вираженої тяги до ескапізму, але віртуальних фантазмагорій, що легко піддаються на спокус, таких привабливих і яскравих в порівнянні з нудною повсякденністю. Технологія, що виникла в результаті самих передових наукових досягнень, ста-

ла урочистістю раціональної думки Нового часу, надала притулок безлічі ірраціональних фантазій і міфічних образів. Реальність перетворюється у світі комп'ютерного екрану в гіперреальність, текст – в гіпертекст, а сам користувач (суб'єкт) насилу відрізняє реальний світ від віртуального. По своїх можливостях ескапізму кіберпростір незрівняний ні з якими формами ескапізму, зовнішнього або внутрішнього, які існували до появи комп'ютера. Комп'ютер став одночасно знаряддям раціонального впорядкування зростаючих потоків інформації і простором, де знаходять притулок самі ірраціональні фантазії і множать образи, створені на основі давніх магічних і анімістичних віруваннях.

Віртуальні світи, створені комп'ютером, відбивають, з одного боку, суперечність техногенної цивілізації, з іншої – всеїдність культурної індустрії, яка готова задовольняти найхимерніші фантазії ескапізму все нових способів залучити людину у віртуальне споживання, що вимагає дуже часто і реальних витрат. У цей простір і потрапляє сучасний ескапізм, якому варто тільки натиснути декілька кнопок, щоб перед ним відкрилися дивовижні світи. Потрапляють у віртуальний простір і діти, яким воно відкрило світ гри в необмеженому об'ємі, і дорослі, яким хочеться скоротати годину-іншу у яскравому світі комп'ютерної фантазії, і ті, хто спочатку зовсім не використовує Інтернет-простір для своїх спрямувань ескапізму, але виявляються мимоволі втягнутими в гіперреальність, наслідуючи химерні повороти ризомоподібних джунглів.

У своєму первинному сенсі віртуальний простір – це, передусім, світ гри, в яку людина занурюється з ескапістськими цілями, яким всяка гра і служить. Задоволення ескапізму комп'ютерних ігор у багато разів перевершують усе створене раніше в цій області, захоплюючи людину все більше і більше, примушуючи забути про час і роблячи повернення до повсякденної реальності усе більш важким. Причини такого впливу комп'ютерних ігор вивчають психологи і соціологи, що все частіше б'ють тривогу з приводу наростаючої ігрової залежності, до якої найбільше схильні підлітки. Подібно до фантастичної літератури, значне число ігор намагається відтворити логіку сну, передати у своїх захоплюючих історіях його сюрреалістичні образи, що леденять страхи і чудовий дух неземних можливостей або хоч би манію мети [7].

Відмічені вище характеристики ескапізму, його історичні варіації, дозволяють деяким вченим виділити його типологію. А саме, в праці [8] сучасний ескапізм розділяється на інструментальний (слугує адаптації людини в сучасному суспільстві) і екзистенціальний, такий, що вказує на точку смислової біфуркації для людини. Причому особливу увагу учений приділяє саме екзистенціальному ескапізму, розглядаючи його як феномен, який є не стільки втечею з соціального світу з його нормами і рутинною в альтернативну реальність, скільки усвідомлена відмова від зустрічі з Іншим, від Іншого як такого. У цьому сенсі екзистенціальний ескапізм, продовжує дослідник, потрібно відрізняти від ескапізму як засобу адаптації індивіда до сучасного соціуму, коли він вико-

нує функцію втечі. Головною відмінністю екзистенціального ескапізму від попередніх форм, на думку дослідника, являється та обставина, що в якості специфічних стратегій самоідентифікації людини їм не властива така радикальна самодостатність і повнота відмови від Іншого, про яку йдеться в сучасному екзистенціальному ескапізмі.

Сучасний екзистенціальний ескапізм розриває з будь-ким соціальними ідентичностями і ідентичністю з собою, відкидаючи саму можливість шукати Іншого заради безмежного затвердження власної автономії, що не потребує Іншого. Античний ескапізм, класичним прикладом якого є римський стоїцизм не міг відкидати Іншого, оскільки у його світі можливість для Іншого стати власним сенсом життя і свободи індивіда був просто відсутній.

5. Результати дослідження та їх обговорення

Соціальна реальність, яка схильна до постійних змін і яких-небудь трансформаційних процесів, давить на людину, вимагаючи від неї відповідності тим законам і нормам, які висувуються в системі [9]. Тому віртуальна реальність стає можливістю виходу з постійно гнітючого дійсного світу в новий, інший світ. Виходячи з цих думок автор праці [10] приходять до висновку, що Інтернет стає новим міфом – міфом про воз'єднання людства, про подолання часу, простору і тілесності, про знищення географічних, расових, гендерних обмежень. Якщо уявити, що саме Інтернет здатний забезпечити гармонійне існування соціуму в цілому і кожного окремого індивіда зокрема, то він стає втіленням утопічної ідеї.

Проте, слід враховувати, що ескапізм не повинен прирівнюватися просто до уяви або фантазії,

останні є лише найбільш поширеними способами реалізації ескапізму: це ті психічні здібності людини, які роблять можливою реалізацію свідомості ескапізму.

6. Висновки

1. Свідомість ескапізму грає велику роль в житті людини. Прискорення процесів інформатизації сучасного суспільства лише посилюють його значення у зв'язку з вивільненням більшої кількості часу від роботи. Якщо ранні форми ескапізму не продукувалися технічним оснащенням, то в сучасній культурі перед людиною відкривається широкий спектр вибору можливості відволіктися від рутини соціальної дійсності і зануритися в інший світ, світ фантазій і марень, які донині були недосяжні. Обумовлено це специфікою людської свідомості, яка здатна відриватися від «тут і зараз» і виходити за межі безпосередньо навколишньої дійсності. Одноманітність примушує свідомість знаходитися в стагнації і мозок сам починає вимагати нових відчуттів, нових вражень.

2. Особливістю віртуального ескапізму є те, що людина «втікає» у віртуальний світ, тому форми віртуального ескапізму продиктовані комп'ютерними технологіями – мережеві співтовариства, мікронації (кібердержави), комп'ютерні ігри. Специфікою цих форм є імітація соціальної дійсності, причому іноді в дзеркальному відображенні. Ця особливість дуже часто проявляється в утопічному характері цих форм віртуального ескапізму (наприклад, існування кібердержав-утопій).

3. Ескапізм є характерною рисою віртуальної реальності. Причому інтенсифікація комп'ютерних технологій веде і до розширення і поглиблення ескапізму на функціональному рівні віртуальної реальності.

Література

1. Труфанова Е. О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий // Философия и культура. 2012. № 3. С. 96–107.
2. Алиева Н. З., Некрасова Е. Г. Эскапистское мировоззрение и идентичность человека // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 6. URL: <http://online.rae.ru/pdf/1601>
3. Козырева Л. В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации // Современные проблемы науки и образования. 2012. № 2. URL: <http://www.science-education.ru/102-6067>
4. Нятина Н. В. Эскапизм – отклонение в социализации молодёжи // Вестник Кемеровского государственного университета. 2013. Т. 1, № 2 (54). С. 133–136.
5. Козырева Л. В. Нетипичный эскапизм как личностная практика субъекта // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2011. № 10. С. 133–134. URL: <http://applied-research.ru/ru/article/view?id=1804>
6. Шапинская Е. Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал. 2013. URL: <http://cr-journal.ru/rus/journals/215.html&id=15>
7. Шапинская Е. Н. Виртуальная реальность как пространство эскапизма // Культура культуры. 2014. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-kak-prostranstvo-eskapizma-bezgranichnye-vozmozhnosti-i-novye-opasnosti>
8. Литинская Д. Г. Типы современного эскапизма и феномен экзистенциального эскапизма // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 1. С. 308–311.
9. Давыдов О. Б. Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. 2015. Т. 12, № 2. С. 77–81. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/filosofskiy-aspekt-sotsialnogo-eskapizma-v-epohu-virtualnosti>
10. Жилинка В. В. Виртуальная реальность как эскапизм XXI века: современная антиутопическая тенденция (на примере рассказа Л.Каганова «Нулгород» и романа А.Старобинец «Живущий») // Новая Русистика. 2017. № 1. С. 25–38.

*Рекомендовано до публікації д-р філос. наук, професор Добролюбська Ю. А.
Дата надходження рукопису 26.06.2018*

Окорочка Віра Вікторівна, кандидат філософських наук, доцент, кафедра всесвітньої історії та методології науки, Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського, вул. Старопортофранківська, 26, м. Одеса, Україна, 65020
E-mail: veraok888@ukr.net