

УДК 004.000.141 + 101.3: 004

КОМП'ЮТЕРНИЙ ЕСКЕЙПІЗМ**Юлія Кам'янська**

*Львівський національний університет імені Івана Франка
вул. Університетська 1, м.Львів 79000, Україна, тел.(0322) 79-43-72*

Техногенна цивілізація епохи постмодернізму – це вже не опозиція “природа – техніка – людина”, не підкорення і не очікування. Сучасний світ є швидше симбіозом людини і техніки з множиною точок біфуркації, де засоби та цілі часто замінені місцями. Така інверсія цілком закономірна, адже немає нічого однозначного, – “технічному” також властива амбівалентність. За допомогою техніки людина значною мірою звільнилась від природної стихії, створила безпечні та комфортні умови для свого існування. Однак, визволившись від природної залежності, людське суспільство постало і нині дедалі більше визначається як технічно та науково детерміноване. Складна, “тонка” техніка й технології потребують точного, раціонального підходу, чіткої послідовності дій, досконалого знання в обслуговуванні і не визнають людської сентиментальності.

І все ж таки “технічне” у своєму поступі не створює нових проблем, проте розкриває цілком інші аспекти вже відомих, подекуди значно обтяжуючи їх. Зокрема, класична проблема відчуження в умовах сучасної техногенної культури виявляється у інших специфічних ракурсах соціального буття, зокрема у формі поведінки індивіда, яку пропонуємо позначити терміном “комп’ютерний ескейпізм”*. У ширшому тлумаченні це поняття окреслюватиме соціально-психологічне явище втечі людини від негативного впливу довколишності у світ ілюзій, фантазій, тобто, уявного буття, яке витворюється у кібернетичному просторі за допомогою спеціальних комп’ютерних програм.

Спроба “змінити світ”, змінюючи ставлення до обставин, однак не самі обставини, існує не лише у сучасній техногенній культурі. Прикладами ескейпізму можуть бути проблема алкоголізму та наркотиків; проблема самотності; витворення ескейпістських світів у творчості тощо. Проте феномен комп’ютерного ескейпізму має низку безпрецедентних особливостей, а саме: новизна відчуттів як наслідок специфічних візуальних ефектів, можливість реалізації особи у віртуальній реальності, проблема власного несприйняття.

© Ю.Кам’янська, 2000

*Ескейпізм у перекладі з англ. [escape] – означає втікати, рятувати. Традиційний, так би мовити, “звичайний ескейпізм”, визначають як “соціально-психологічне явище втечі людини від негативного впливу навколишньої дійсності у світ ілюзій, власного “я” [1,с.55].

Якщо спробувати відсторонитись від повсякденного урбаністичного способу життя, то “погляд збоку” кожен раз натраплятиме на безліч матеріальних доказів цивілізації, на пересичений предметністю, заповнений технічними об'єктами, артефактами, досягненнями наукової та творчої думки життєвий простір – безліч ліній у поєднанні природного та штучного. Задуха від цього щільного речового оточення, напруження у настійному співіснуванні серед “організованих тіл” (М.Бердяєв) “знімають” у різний спосіб. Одним з таких прикладів може бути втеча від сучасного технічно-предметного світу в інші світи – уявні, не-дійсні, не-матеріальні за допомогою найновітніших досягнень комп'ютерної індустрії. (Парадоксально, та факт – сучасна людина настільки зжила з технічним середовищем, що навіть її втеча від техніки відбувається засобами тієї ж техніки).

Завдяки можливостям комп'ютера, зокрема комп'ютерної графіки, можна створити “реальний” світ ілюзій, іншими словами, “нереальну реальність”. “На екрані виникають, плавно трансформуються, переливаються та зникають загадкові фігури, чудернацькі завихрення, калейдоскопічні узорі і щось таке, що взагалі неможливо описати” [2, с.90]. Ці психоделічні скрінсейвери діють гіпноотично: спостерігаючи за ними, можна переживати розмаїту гамму відчуттів, вислизаючи за межі звичного, повсякденного. Комп'ютерна графіка, побудована на “ілюзіях зорового сприйняття” чи “парадоксах хибного судження”, витворює зображення, які приводять почуття глядача до сильного сум'яття. Так можна створити “маятник Пульфріха” – зображення об'єкта, який виникатиме в площині екрана і, ніби рухаючись по колу на невидимій ниточці, продовжуватиметься за її межами [3, с.49]. Розуміння, що цього бути не може (адже наукове пояснення логічно доводить оманливість побаченого) й одночасне споглядання самого феномена, який візуально так само реально існує, як і все інше навколо, приводять спочатку людське *ratio* до безпомічної суперечності. Проблема в тому, вірити чи ні у те, що ти спостерігаєш. Насичена незвично-захоплива гама відчуттів, що виникає, коли зникають грані між дійсним (де головна роль належить матеріальному виміру) та ілюзорним світом (де панує необмеженість уяви), стимулюють бажання вірити у нереальне як реальне, незважаючи на розуміння фантастичності образів.

Описаний феномен “розчинення реальності” чи “розмивання граней”, характерний для кібер-простору, першопочатково виявився у природі телебачення. “Телевізійні передачі є не стільки описом реальності, скільки символічним інструментом, що створює реальність” [4, с.174]. Однак окремий індивід не володіє інформацією, закономірність та логіка її викладу не залежать від його бажань. Окрім цього, недовіра до ЗМК через вибірковість чи умисне викривлення матеріалу викликала появу “екології тексту” та “екології інформації” [5], які закликають до скептичного, “фільтрованого” сприйняття повідомлень. Тому, якщо порівняти два нереальні світи, сконструйовані телевізійними (сюди потрібно зачислити і

кінематограф) та комп'ютерними програмами, то можна твердити, що переживання "реальності", створюваної телебаченням, відбувається для глядача у "творчо-пасивний" спосіб (якщо не вважати фантазію чи інші емоційні почуття активністю). Комп'ютерні програми – інтерактивні, вони потребують добудовування, витворювання бажаної дійсності, інтелектуальної гри, що є набагато цікавішим, аніж емоційне забарвлення від переглянутого фільму чи передачі.

Якщо брати до уваги інші відомі сьогодні форми сприйняття та оперування інформацією, наприклад, книгу (чи будь-які текстові варіанти) порівняно з комп'ютером, то доречною видається апеляція до ідеї нелінійного тексту та можливості його широкого застосування за допомогою ЕОМ.

Нелінійний стиль письма (на відміну від лінійного, який є одним з його різновидів) точніше відображає процеси мислення, шляхи "протікання думки", в які вплетені фантазія, гра уяви, асоціативні потоки. Наприклад, як це описує Луї де Бройль: "дуже часто нам доводиться переходити від одного міркування до іншого за допомогою акту уявлення чи інтуїції, котрий сам по собі не є повністю раціональним актом" [6, с.294]. Тому досить часто, застосовуючи лінійний спосіб подання тексту, користуються елементами нелінійного стилю – зносками як своєрідним виходом за межі головного напрямку для відображення флуктуацій думки, фіксація яких є важливою для автора.

Ж.Дерріда [7] у концепції письма стверджує, що давні форми письма ("міфोगрама") мали нелінійний характер. Лінійне письмо, тобто послідовне вибудовування письмових знаків та їхніх сполучень, стало домінуючим завдяки оптимальній структурній сумісності з економікою, технікою, ідеологією періоду індустріалізму. Однак для сучасного мислення, на думку Ж.Дерріда, вже не достатньо тих можливостей, що їх пропонує лінійний текст. "Вже понад століття можна спостерігати симптоми неспокою всередині філософії, науки, літератури; революції, що відбувались у тих сферах, можна інтерпретувати як потрясіння, поступово руйнуючи лінійну модель" [7, с.36].

Справді, об'єктивна неможливість зафіксувати якісь жорсткі, визначені рамки парадигми розвитку у сферах економіки, політики чи мистецтва, констатувати їхні чіткі домінуючі тенденції, призводить до виникнення нового, часто еклектичного стилю мислення. Проте, окрім факту, що поширення нелінійного письма – необхідність, спричинена специфікою інтелектуального осягнення сучасного соціокультурного простору, який уже не може бути адекватно відображений лінійними моделями і потребує нелінійних, є ще один, на нашу думку, рівнозначний першому, чинник, а саме: можливість широкого застосування нелінійних моделей у кіберпросторі.

Ще у 1967 р. Д.Енгельбарт та Т.Нельсон описали техніку створення і читання нелінійного, багатовимірного тексту ("гіпертексту" за Т.Нельсоном) за допомогою комп'ютера [7, с.38]. Сьогодні відомий факт – вся сучасна мережа "Інтернету" побудована на використанні гіпертексту.

Можливості комп'ютера дають змогу переносити текст за межі геометрично організованого простору, тобто площини (сторінки) та площин, які послідовно прилягають одна до одної (книги). Елементи тексту можуть переміщуватись у топологічний (сітковий) простір. У такому гіперпросторі від кожного смислового елемента тексту у процесі читання перехід відбувається не до єдиного, безпосередньо розташованого (просторово прилягаючого) елемента, як це пропонує книжний текст, а до багатьох інших, які з різних причин можуть зіставлятись, пов'язуватись з "робочим" елементом. Сітка зв'язків у гіперпросторі є не між елементами (частинами єдиної текстової структури), а між "граммами" – текстами, нотатками, фразами, словами, слідами фіксації думки. Переходячи від одного смислового елемента до іншого, читач кожен раз реалізує якусь із багатьох можливостей продовження читання [7, с.38–39].

Користувачі "Інтернету" стверджують, що подібне "блукання" у багатовимірному смисловому просторі може тривати як завгодно довго завдяки можливості постійного віднаходження цікавих для них тематик. Окрім цього, на шляху "інтернетного ковзання" виникають щораз нові й нові текстові фрагменти, кліпи, адреси, які не передбачені на початку пошуку, однак випадково привертають увагу користувача.

На думку М.Субботіна, нелінійне письмо – це ще один компонент нового середовища, яке сприятиме виникненню якісно інших, можливо, глибших, творчих форм вияву людської природи, оскільки "зафіксована засобами нелінійного письма система зв'язків між смисловими елементами не просто відображає процес вільного мандрування думки, а й має свою цінність як продукт, результат мислення" [7, с.41].

Відтак, порівнюючи практику лінійного та нелінійного письма, можна помітити таку їхню специфіку. В першому випадку перебування у заданих координатах смислу робить текст закритим для розгалужень, флуктуацій думки, які виходять за межі послідовності, гомогенності матеріалу. У практиці нелінійного письма процес мислення має змогу виявитись та бути зафіксованим без зважання на рамки, визначені основною ідеєю. Думка тут може "дрейфувати" у різних напрямках, будучи вільною від одновимірності тексту.

Лінійний текст "тримає" читача в межах головного напрямку, наперед заданого смислу, послідовне розгортання якого забезпечує цілісність змісту. На противагу йому, у гіпертексті немає ієрархічної послідовної структури, фіксованого початку чи закінчення, а також замкненості та цілісності, – він принципово відкритий для додавання нових елементів.

Загалом, книги, телебачення, комп'ютерні програми репрезентують різні ступені як активної, так і пасивної форм діяльності та проведення вільного часу – все залежить від особистих потреб. Проте ті пропозиції, що їх надає кіберпростір; сьогодні, мають, по-перше, більший спектр можливостей у сфері когнітивної творчості; по-друге, є інструментом для отримання чуттєвого задоволення від розмаїтих візуальних ефектів.

Як відомо, потреба у самореалізації посідає найвище місце в ієрархії цінностей кожної особи, і її треба активно задовольняти. Попередні епохи продемонстрували властивий їм ступінь варіативності самоактуалізації людини; у техногенному світі ця проблема має свою специфіку постановки та можливого вирішення.

Сучасний поступ життя спонукає індивіда швидко включитися в різноманітні соціальні структури, миттєво реагувати на навколишні події та їх оцінювати. Швидкий темп соціальних змін, до яких важко адаптуватись і, відповідно, неможливість реалізувати себе, часто призводять до комп'ютерного ескейпізму. У кібернетичному просторі віртуальної реальності "дійсність" подвоюється, стає множинною, і якщо самореалізація у соціумі є важкодоступною, машина допомагає людині переживати інші почуття, реальність яких прямо пропорційно залежить від бажання відчувати її. Скажімо, якщо Вам не вдалося бути мером міста у справжньому світі, то можете стати ним, використавши спеціальні комп'ютерні програми.

Однак сьогодні віртуальний світ з огляду на технічну недосконалість не є масштабно сумірний зі справжнім буттям, справжньою реальністю і не здатний повністю замінити її. Віртуальність сприймається як гра, у серйозність якої можна хіба що вірити. Однак треба погодитись з Дж.Гріном, що вона має практично безмежний потенціал, оскільки є уявною і обмежуватись може лише самою уявою та власне технічними можливостями комп'ютера [8, с.318].

Зважаючи на інтенсивний розвиток комп'ютерних технологій, варто зробити декілька зауваг. Якщо акцентувати на технічному (інженерному) аспекті феномена "віртуальної реальності", то за допомогою нього позначають такий світ (дійсність), який не є наявно існуючим, проте з яким можлива взаємодія за умов використання спеціального технічного обладнання (окулярів, рукавиць тощо) [8, с.318]. У випадку зміщення акцентів на філософсько-світоглядні позиції, дефініція "віртуальний" (від лат. *virtualis* – сильний, життєздатний) означає потенційну здатність, можливість, навіть повинність вияву цього феномена за певних обставин у справжній реальності. І перший, і другий підходи до тлумачення цього поняття свідчать про те, що за умови вдосконалення усіх необхідних технічних засобів для виявлення віртуальної реальності межа між двома світами – уявним (образним, ілюзорним, скажімо, світом ідеального) та справжнім (як світом реального – речового, наявно існуючого, тобто такого, де пріоритетним є матеріальний вимір) просто зникне.

Проблему, яка повинна бути поставлена в межах соціальної філософії стосовно феномена віртуальної реальності, на нашу думку, можна сформулювати як проблему розмежування соціальної та віртуальної форм буття. Перша передбачає життєдіяльність окремого індивіда у системі соціальних зв'язків як цілого, у результаті якої відбувається "обмін" як на духовному, так і на матеріальному рівнях справжньої дійсності. Друга –

віртуальна форма буття, – зумовлює активне людське існування лише в уявному вимірі і цілком пасивне (підтримка біологічного життя) – у соціальному. В цьому випадку життя індивіда можна порівняти з замкнутою системою – такою, у якій не відбувається обмін з зовнішнім середовищем.

Можливо, що останній приклад форми комп'ютерного ескейпізму сьогодні, коли нема широкого і доступного асортименту техніки, потрібної для перебування у віртуальному світі, видаватиметься абсолютизацією проблеми. Однак, здається, що подібне “примноження сутностей” є цілком виправданим, оскільки в перспективі йдеться про за взаємну реальну втрату – фактичне зникнення, розчинення особи для суспільства (на кшталт “соціальної смерті”) і, навпаки, відмова індивіда від повноцінного життя у соціумі з усіма можливими негативними наслідками.

Описана “можливість заміщення контактів людини з реальним світом та іншими людьми роботою з інформацією, творчістю інформаційних моделей, буттям лише у світі знань та можливих інформаційно-модельованих світів” [9, с.5] має не лише результатом, а й метою (часто неусвідомленою) втрату *відчуття матеріального*, відмову від *тілесного* виміру дійсності. Бажання уникнути людського “живого діалогу” і занурення у “неживе кібернетичне спілкування”, у якому відокремлена інформація від її матеріального носія; навмисно залишає “важливість виразу повідомлення поза комунікацією” [10, с.258].

У процесі “живої” (людина-людина) комунікації, *тілесного* як симбіотичного виразника тонкого, душевного та матеріального, фізичного стану людини, неможливо уникнути. Можна лише симулювати його буттєву не-присутність, не-причетність. Власне, “ворожість до тілесного, що виникає з тотального симулювання світу, особливо виявляється у її патологічній пристрасті до комп'ютерів. Саме у такій “мозаїчній розірваній культурі” можна констатувати виразну ненависть до себе й антипатію до власного тіла” [10, с.259]. Справді, агресивне, зневажливе ставлення до тілесного, як наголошує П.Козловський, можна назвати однією з причин “патологічної пристрасті” чи комп'ютерного ескейпізму. Проте виявлене у такий спосіб небажання сприйняття себе, по суті, є зовнішнім пластом глибоких внутрішніх конфліктів особи, спричинених різними – фізичними, моральними, соціальними та іншими обставинами.

У філософсько-психологічному контексті, комп'ютерний ескейпізм – це втеча від відчуття справжнього світу; прагнення усунути життєву випадковість (фактично, моральну не-готовність діяти та ухвалювати рішення в непередбачених ситуаціях) та вирішити проблему екзистенційного вибору якомога простіше. Інакше – це вияв інфантильності, відмова від свідомого, відповідального здійснення сенсу власного буття. Віртуальні світи “мають ту спокусливу перевагу перед реальним світом, що це образи, створені людиною і змістовні форми яких більш піддатливі для задоволення примх свободи творчості, реалізації індивідуальних задумів і проектів буття” [9, с.5].

Реальний світ людських взаємин є набагато складнішим, аніж його проекція у світі машин. Повноцінний людський стосунок потребує глибокої поваги до культури іншої особи, передбачення наслідків власної культури, саморозуміння та саморефлексії, для чого необхідні значні цілеспрямовані душевні зусилля. Основне ж правило у світі машин – ціною найменших домагань досягти найбільшого результату. Тому “у технократичному баченні світу екзистенціальний вибір усувається шляхом калькуляції оптимальних зусиль для досягнення мети та врахування параметрів навколишнього світу” [10, с.260]. Глибину співбуття у людському вимірі не можна подолати методом оптимізації чи принципом мінімального використання енергії, хоч це завжди є бажаним для людини як окремого індивіда. Життя в суспільстві передбачає жертвування своєю свободою, інтересами, пріоритетами. Машина, завдяки величезним можливостям, може дати почуття влади та переваги, однак пожертва – це те, на що вона нездатна. Небезпека комп'ютерного ескейпізму – це “технізація свідомості та інформаційно-технічне звуження людської здатності до самовираження та взаєморозуміння” [10, с.261], яка і так не завжди є достатньо високою.

Два останні аспекти – проблема самореалізації та “заперечення тілесного” – мають спільну площину перетину, а саме: дезадаптованість, відчуття самотності та неможливість віднаходження свого “Я”, актуалізації його у справжньому світі. Психологічні дослідження взаємодії “комп'ютер–користувач” засвідчують, що в більшості випадків негативні ефекти безпосередньо пов'язані з вже наявними психологічними проблемами, які під дією комп'ютера можуть певним чином трансформуватись. Доведено, що, окрім об'єктивних умов, таких як тип програм, з якими працюють, обсяг та тривалість роботи, особливості організації комп'ютерної діяльності тощо, “онтогенетичний розвиток значно залежить від особливостей та ступеня стійкості рис користувача” [11, с.12]. Під час комунікації “комп'ютер–користувач”, як зазначають автори, наявні психічні риси індивіда або загострюються, або видозмінюються, або ж залишаються на тому самому рівні.

Зокрема, незначний негативний ефект від Інтернету виявляється у різноманітних фобіях, депресіях, різких коливаннях настрою та появі безпричинного панікування. Також зафіксовано патологічні відхилення з такими симптомами: “соматичний розлад нервової системи, порушення імпульсного контролю, раптове запаморочення, втрата інтересу до всього, що не пов'язано з Інтернетом, порушення здатності до соціальних контактів” [12, с.13].

Відтак, комп'ютерний ескейпізм та його можливі негативні наслідки мають своє вирішення у площині взаємодії “людина – соціум”. Цих наслідків можна уникнути, якщо суспільство забезпечуватиме індивіду підтримку у вирішенні психологічних проблем, адже важливо дати людині не тільки такі можливості для вибору, які б сягали глибини її індивідуальності та ідентичності і які б не змушували “втискати” власний внутрішній світ у наперед заданий спектр “об'єктивних можливостей” (чи “випадати” за його

межі в разі непокори), а й створити соціальний простір для того, щоб “не вибирати”, а *виявляти* своє внутрішнє індивідуальне “Я”.

Отже, можна стверджувати, що проблема самореалізації особи та проблема “власного несприйняття” спричинені прагненням індивіда знайти можливості вияву та актуалізації своєї “інакшості” у кіберпросторі, яка не є зреалізованою у справжній реальності і практично подавлена парадигмою суспільних норм та вимог до стилю життя.

Узагальнюючи викладене, можна виокремити дві сторони феномена комп'ютерного ескейпізму – позитивну та негативну.

Перша з них окреслює значні функціональні зміни, що відбулись у процесі комп'ютеризації і, сьогодні комп'ютер є не лише опосередкованим засобом для розумової людської діяльності, а й джерелом захопливих розваг, які часто стають причиною комп'ютерного ескейпізму. Відчуття, що їх переживають унаслідок розмаїтих візуальних ефектів, створених у штучному кіберпросторі, неможливо знайти серед природного та людського світу, і, саме така втеча у відірваність та далекість від наявного дає естетичну насолоду та душевне розслаблення.

Різні епохи та культури накладають властиві їм обмеження-рамки на простір, у якому відбуваються індивідуальні “проекти буття”. Комп'ютер завдяки своїм потужним можливостям та низці переваг може звільнити людину від певних видів фізичної праці і розширити часові межі для досягнення цілей та задоволення потреб особи у інших сферах життєдіяльності. Загалом, розвиток техніки і розбудова інформаційного суспільства повинні збільшити ступінь людської свободи в сфері когнітивної творчості, а також форми вияву і самоактуалізації особи як у справжній, так і у віртуальній реальності. Феномен комп'ютерного ескейпізму має “позитивний” знак, якщо звертання особи до віртуального світу не призводить до порушення контактів з соціальною дійсністю.

Проте сьогодні комп'ютерний ескейпізм є наслідком неможливості індивіда знайти власну нішу у суспільстві та засобом для реалізації себе у віртуальному світі. З цим аспектом розглядуваного феномена тісно пов'язаний інший – спроба вирішення внутрішніх психологічних конфліктів. У найбільш небезпечному ракурсі цієї проблеми втеча від свідомого здійснення сенсу власного буття, патологічне захоплення комп'ютером та життя в ілюзорних світах можуть призвести до абсолютного заперечення матеріального та “випадання” зі справжньої дійсності, а також до поглиблення вже існуючих психічних травм.

Названі негативні наслідки комп'ютерного ескейпізму ще не набули значного соціального поширення, оскільки поки що людська свідомість чітко розділяє поняття “штучного” та “природного” і “нереальна реальність” є більше бажаною, аніж дійсною. Однак за умови вдосконалення всіх необхідних технічних засобів для виявлення віртуального світу межа між

справжньою та віртуальною реальністю може бути повністю стерта, що матиме відчутні соціально-психологічні наслідки.

1. Психологічний словник / За ред. Войтко В. К., 1982.
2. Склад В. О пользе и вреде психоделических иллюзий // Компьютеры + программы. 1999. №4. С.90–91.
3. Молодчик П. Иллюзии зрительного восприятия и компьютерная графика // Компьютерное обозрение. 1999. №17–18. С.48–56.
4. Морозов Ю. Постсучасність: культура і стиль життя // Філосо. думка. – 1998. №4–6. С. 168–185.
5. Потятиник Б., Лозинський М. Патогенний текст. Львів, 1996.
6. Бройль де Л. По тропам науки / Пер. с фран. – М., 1962.
7. Субботин М. Теория и практика нелинейного письма (взгляд сквозь призму “грамматологии” Ж.Деррида) // Вопр. философии. 1993. №3. С.36–45.
8. Green J. Dictionary of new words. М., 1996.
9. Князев В. Технократизм як суспільне явище // Проблеми філософії. 1992. Вип.91. С.3–9.
10. Козловський П. Постмодерна культура: суспільно-культурологічні наслідки технічного розвитку // Сучасна зарубіжна філософія. Течії і напрямки: Хрестоматія. К., 1996.
11. Гурьева Л. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтологический и исторический аспекты // Вопр. психологии. 1993. №3. С.5–16.
12. Помешавшиеся на Интернете // Зеркало недели. 1998. №15.

COMPUTER ESCAPISM

Juliya Kamyans'ka

*Ivan Franko National University of Lviv
vul. Universytetska 1, Lviv 79000, Ukraine, tel. (0322) 79-43-72*

The problem of alienation is examined in the present article. This problem evinces as a specific form of individual behaviour, which we designated as a phenomenon of “computer escapism” in the conditions of technological culture of modern society. Different aspects of computer escapism are investigated here.

Key words: technological culture; computer escapism; postmodernism

Стаття надійшла до редколегії 09.02.2000

Прийнята до друку 08.06.2000