

**Стратонова Н. О.**

*кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії Національного  
університету водного господарства та природокористування*

*Україна, м. Рівне*

### **Ескапізм у віртуальний простір**

Актуальність теми дослідження значною мірою визначається сучасними тенденціями розвитку суспільства, що пов'язані з глобалізацією, інформатизацією, та, відповідно, зміною існуючих соціокультурних моделей. Трансформації певних існуючих парадигм розвитку соціальних систем стають причиною складнощів у адаптації та ідентифікації особистості там, де інтенсифікація соціальних систем, як наслідок, порушує механізми включення людини в соціум. Крім того, часта та швидка зміна інформаційних систем, збільшення кількості самої інформації призводить до труднощів у її засвоєнні та необхідності вироблення нових механізмів сприйняття, архівування та актуалізації інформаційних баз даних. Поділ суспільства на групи, що потребують підключення до різних смислів та ціннісних систем, орієнтація у соціальних практиках на зміну образу діяльності та образу життя вимагають від людини особливої соціальної мобільності та соціокультурної адаптативності. Дана ситуація призводить до зміщення уявлень людини про себе саму, про оточуючий її світ. Вона створює відчуття соціальної та інформаційної фрустрації, що стає причиною втечі людини від існуючої реальності та її орієнтації та стратегії екзистенційного ескапізму.

Людина сучасного суспільства є спадкоємцем культурної ситуації, де вибір своєї індивідуальної ідентичності є екзистенційною проблемою. Власне, тут ескапізм постає як певний спосіб ідентифікації.

Віртуальний світ як світ візіонерського переживання має свій часопростір, завдяки чому віртуальна реальність задається як культурно-детермінована форма сприйняття та конструювання культурної традиції, яка

має вже відомі користувачу образи. Завдяки віртуальному часопростору ескапізм дозволяє прожити своє життя не двічі-тричі, а безкінечну кількість разів. Це пов'язане з тим, що хід часу у віртуальній реальності є мінливим – залежно від наших відчуттів, він або стискається, або розтягується. Завдяки цій, нехай психологічній, особливості, ескапізм дозволяє пережити за певний проміжок часу набагато більше, ніж насправді. Проте цього можна досягнути лише якщо ескапізм не є самоціллю, якщо тимчасова втеча від реальності не перетворюється в постійну, і якщо місць для подібних втеч є велика кількість.

Яскравим стимулом втечі у віртуальну реальність є опція збереження/завантаження (save/load). Дана опція, до прикладу, в комп'ютерній грі, дозволяє гравцю заново переграти, «пережити» ту, чи іншу ситуацію, що для реального життя неможливо. Завдяки цьому гравець має можливість пережити як смерть, так і відродження, змінити час в грі (поставити на паузу, завантажити спочатку, перейти одразу до фіналу, прискорити чи вповільнити час), змінити ігровий простір (наближати, віддаляти об'єкти гри). В таких випадках ми спостерігаємо певну мінімізацію значення часу та простору у зв'язку із тим, що гравець «відключається» від оточуючої його дійсності. Гравець акцентує увагу на характерному для візіонерства спостереженні та непереборному бажанні продовжити даний нетривіальний досвід. До того ж, реальність самої гри насичена цитатами, що відсилають до попередніх культурних традицій (наприклад, до Середньовіччя).

Інтеграція візіонерства в сферу віртуальної реальності дозволяє гравцю «перенестись» від щоденних турбот у віртуальний світ. З рештою, тут можна говорити про певний терапевтичний ефект віртуальної реальності, і, в той же час, за О. Хакслі, - про можливість «перевершити себе, свою самоусвідомлюючу самість» [2], що проявляється за допомогою отримання візіонерського досвіду. Не будемо забувати й про те, що деякі віртуальна реальність дає нам можливість реалізувати прагнення бачити себе в іншому, більш прийнятному для себе світ. Це реалізується через наявність/створення альтер-его (наприклад, аватар). Іншими словами, віртуальна реальність створює

всі умови для того, щоб людина ідентифікувала себе зі своїм віртуальним героєм. Це пов'язане із тим, що персонаж в іншій реальності (в нашому випадку, віртуальній) є засобом реалізації його потреб, мотивів та цінностей.

Як бачимо, подібний екзистенційний ескапізм, як наслідок перебування людини в межах складної соціокультурної реальності, характеризується парадоксальністю: з однієї сторони, будучи добровільним розривом соціальних зв'язків, він є екзистенційною реалізацією свободи людини як однієї із ключових ідеалів європейської культури. З іншої сторони, ескапізм першопочатково задається самою віртуалізованою реальністю сучасного суспільства, що визначає її не-свободу та актуалізує процеси відчуження.

Власне, тут постає проблема «Я-реального» та «Я-віртуального». Останнє поняття є зручним для аналізу комплексу змін, що впливають на самоідентифікацію особистості у віртуальному просторі та є вагомими в процесі окреслення меж реальності людини, яка моделює світ у віртуалі. «Я-віртуальне» - людина, яка відчуває ефект «присутності» у віртуальному світі, приймає на себе роль віртуального персонажу та діє в умовах реальності, яку можна моделювати (наприклад, відеогра). «Я-віртуальне» є проекцією людини на віртуальний світ і частково ототожнюється з «Я-реальним».

Віртуальний світ створює альтернативне середовище для життя та діяльності людини. Дане середовище наділене всіма властивостями, мінімально необхідними для віртуального існування. До прикладу, в рольових, не комп'ютерних, іграх ігровий простір заданий правилами, і гравець повинен їх дотримуватись. В протилежному випадку гра втратить свій зміст. Людині, яка грає в комп'ютерну гру, не потрібно свідомо окреслювати ігровий простір тримати правила в голові – в комп'ютерній грі порушити правила неможливо, адже межі припустимого строго окреслені ігровою програмою таким чином, що в комп'ютерній грі неможливо зробити щось такого, що не є передбаченим програмою. Відповідно, «Я-реальне» та «Я-віртуальне» на даному етапі розділяються завдяки імерсії, більш сильному прийняттю образу віртуального Я, що посилює переживання від процесу гри. Розбіжності «Я-віртуального» з

«Я-реальним» спостерігаються саме в тому, що ігрові досягнення не є реальними досягненнями людини. Власне, тут можна говорити про кризу в процесі самоідентифікації людини в реальному житті.

Ескапізм є результатом вищезгаданої кризи. Він являє собою відхід індивіду від реального буття через його симуляцію у віртуальній реальності. Ескапізм формується в умовах екзистенційного вакууму та являє собою спробу вийти з тотальної симуляції реальності, притаманній сучасній культурі, побудову власної Я-ідентичності, що здійснюється в ситуації втрачання смислу та унеможливлення самотранценденції. Ескапізм є причиною того, що людина надає перевагу віртуальній реальності, поступово емігруючи в себе. В даному випадку сутність ескапізму заключається у заміні реальної життєвої активності її симуляцією.

## Література

1. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика». – Вип. 4. – Томськ : Томський Державний університет, 2002. – Режим доступу: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>
2. Хаксли О. Вечная философия / О. Хаксли. – М. : Профит Стайл, 2010. – 384 с.
3. Juul, Jesper. Games Telling stories? [Электронный ресурс] / Jesper Juul // Game Studies. – V. 1. – Issue 1. – P. 1-12, 2001. - Режим доступу : <http://gamestudies.org/0802>