

інформації та знань, нової системи цінностей, глобального суспільства та економіки. Особлива роль в цьому процесі належить знанням, які стали основним ресурсом який привів до формування посткапіталістичного суспільства. Зміни докорінно змінять структуру суспільства, створюючи нові рушійні сили, зачіпаючи соціальну, економічну та політичні сфери [4].

Виходячи з вище сказаного можна зробити висновок, що концепцію технократичного суспільства дослідники розглядають через призму технологій та інформаційних трансформацій, через підвищення ролі знання та інформації. В рамках цих концепцій доводиться ідея того, що в умовах цих трансформацій відбувається зміна поведінки людини, його ролі і мотивів у напрямку інформаційної відкритості всіх для всіх та зниження ролі малих соціальних груп як сім'я для людей.

Література:

1. Бжезинский З. Мировое господство, или глобальное лидерство. – М.: Международные отношения, 2004.
2. Тоффлер Э. Шок будущего. – М.: АСТ, 2008.
3. Тоффлер, Елвін Третя Хвиля / 3 англ. пер. А. Євса. — К.: Вид. дім «Всесвіт», 2000. — 480 с. — Бібліогр.: с. 432—453.
4. Друкер П. Посткапіталістическое общество // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. – М.: Academia, 1990.

Галина Петришин
(Тернопіль, Україна)

ВІРТУАЛЬНИЙ ЕСКАПІЗМ ЯК СТРАТЕГІЯ САМОІДЕНТИФІКАЦІЇ

В умовах соціальної гетерогенності, розширення культурного простору свободи, становлення медіа культури, посилення тенденцій символічності та маргінальності у культурі сучасного суспільства порушилися механізми включення людини в соціум. Для певної категорії людей виходом з подібної ситуації є свідомо втеча від буття як прагнення віддалитися від його проблем. Видами утечі від реальності можуть бути: «утеча в тіло», «утеча в роботу», «утеча в контакти чи самотність», «утеча у фантазію» [1, с.178].

Втечу від проблем буття у сконструйований свідомістю індивіда світ ілюзій називають ескапізмом, а саму людину означають як Ното Fugiens. Ескапістська свідомість є логічним відображенням суперечливого «Я» у пошуках варіантів самого себе за межами реального на основі симулювання різних видів діяльності. Зростання ескапістських тенденцій у процесах ідентифікації особистості і обумовлює актуальність нашого дослідження.

Ескапізм виявляється у різних формах та видах: активний і пасивний, зовнішній і внутрішній, м'який і жорсткий, інструментальний і екзистенціальний та інші. Предметом нашого дослідження є віртуальний ескапізм - втеча у віртуальний світ. Його особливістю є здатність свідомості людини переміщуватися у просторово – часових вимірах іншої сконструйованої «реальності» з акцентуванням уваги на власних уявленнях та внутрішніх відчуттях.

Ескапізм явище не нове, проте саме сьогодні під впливом інформаційних та комунікативних технологій створено широкі можливості для втілення різних фантазій ескапізму у віртуальному комп'ютерно - медійному просторі. Засобами інтегрування у світ мрій і уяви слугують комп'ютерні ігри, Інтернет, відеофільми тощо. Особливою популярністю користується Інтернет – мережа, яка пропонує безліч способів утечі від повсякдення, симулює взаємодію «Я» та «Інші» за відсутності останніх у дійсності. Ескапістські тенденції у віртуальному просторі Інтернету проявляються, як у прагненні

поринути у світ розваг, так і у намаганні повністю зануритися в інший уявний світ. Перший варіант віртуального ескапізму можна означити як м'який, другий як жорсткий.

Вивільненню потенціалу фантазій сприяє така особливість віртуального простору, як можливість інсценування своїх других «Я». Основним інструментом, який дозволяє здійснити особисті перевтілення є масові рольові ігри онлайн та комп'ютерні рольові ігри. Основною характеристикою, яка об'єднує всі віртуальні ігри є втрата відчуття реальності та сприйняття віртуального оточення в якості справжнього. Ігри дають можливість гравцю ідентифікувати себе зі своїм героєм, покращувати здібності того чи іншого персонажу (ігри у жанрі RPG), контролювати ситуацію, змагатися і спілкуватися. Небезпека ігор в інтерактивному середовищі пов'язана з перетворенням гравця в квазіактивного учасника, коли відбувається втеча у «Я» - віртуальне з подальшою інтеріоризацією цього досвіду. Цікавими феноменами у контексті сказаного є формування особистостей інтернет – гемблера та кідалта – дорослої людина (вік 35 років на 2010 р.), яка безперервно грає у комп'ютерні ігри, купує іграшки та переглядає анімаційні фільми.

На ігрових принципах побудована вся система міжособистісної та міжгрупової комунікативної взаємодії у віртуальному медійному просторі. Найбільш інтерактивними середовищами комунікації вважають веб - чати, Skype, відео конференції, MUDs. Їх використовують для вираження «інтересів» особистості, підтримки уподобань або засудження вчинків, непогодженості з певними ідеями тощо. Люди дружать, закохуються і все це по ту сторону екрану – анонімно, надаючи перевагу безплотним об'єктам. В процесі віртуальної комунікації людина може представляти себе ким завгодно, змінювати зовнішній вигляд, ім'я та стать. Особливою формою комунікації в цьому плані є чати, карнавальна складова яких дозволяє її умовним персонажам жити іншою формою життя. Світ віртуального стає своєрідним сховком від буденності, середовищем втілення найбезглуздіших фантазій своїх інших «Я». Завдяки власним нікам, піктограмам учасники комунікації стають впізнаваними у віртуальному просторі. Реалізуючись як «Я» - віртуальне у процесах інтернет - комунікації, людина все більше інтегрується у містичний світ образів.

Окремої уваги сьогодні заслуговує і такий вид втечі у простір симулякрів як блогерство, крайнім виявом якого є «життя у блозі». Блоги слугують своєрідною трибуною презентації творчості автора та інструментом задоволення потреби у комунікації. Часто автори записок скриваються під псевдонімами або є безликими. Тому, образ автора конструюється на основі його текстових повідомлень та комунікації з читачами. Можемо припустити, що текст сприймають як реальну людину. Які це має наслідки на рівні свідомості важко визначити, оскільки цей аспект проблеми потребує ґрунтовного аналізу. Проте можна висловити припущення, що таке сприйняття особистості змінює процес ідентифікації особистості.

Відключити дію правил, які обумовлюють фізичну реальність дозволяє і така форма дозвілля як перегляд фільмів онлайн. Занурення у світ художніх образів, проживання чужої історії як власної сприяє одержанню чуттєво – емоційних переживань, які недоступні у реальному житті. Окрім того, для певної категорії людей улюблені герої стають взірцем для наслідування у реальному житті, що виявляється у формуванні різних субкультур. Прикладом може слугувати культура аніме, сформована у Японії.

Різновидом віртуальної комунікації в мережі є сьогодні інтернет – серфінг, розуміння якого багатозначне: спосіб заробітку завдяки відвідуванню сайтів або безцільне відвідування сайтів у пошуках нових вражень та інформації. Обидва тлумачення передбачають постійний контакт з мережею. Інтернет – серфінг забирає багато часу і у такий спосіб вилучає людину із звичного життя. Цю форму ескапізму можна представити як «утечу в комунікацію і розваги».

Необмежені можливості комп'ютерно – медійного віртуального простору створюють умови для реалізації таких трансцендентних змістовних структур релігії як тімос, вівос та транс. Інтернет – блоги релігійних лідерів, віртуальні єпархії, онлайн богослужіння, онлайн - храми слугують нині джерелами набуття віртуального релігійного досвіду (культові

практики, релігійна поведінка). Віртуальна релігійна комунікація віруючих різних конфесій дає можливість ознайомитися з різними офіційними і неофіційними релігійними культурами, що позначається на процесах формування духовних цінностей особистості. Застереження викликає діяльність веб - сайтів Великого Білого братства, «Аум Сенріке», сатаністів, шаманів та інших. Гадаємо, що основною мотивацією до вступу у лави їх прибічників є внутрішній протест проти системи цінностей та способів існування сучасного суспільства.

Ескапістська свідомість у віртуальному світі підтримується слактивізмом, кліктивізмом, що створює у людей відчуття причетності до певних подій на основі заміщення реальних вчинків образами – симуляціями (проставляння лайків, репостів, підписання інтернет – петицій, вступ в інтернет – спільноти різних організацій). Окремо необхідно виділити хактивізм (типові групи Anonymous і LulzSec), який використовує цифрові технології у політичних цілях. Зокрема, поширює конфіденційну інформацію про діяльність певних організацій, урядів тощо. Можливість створити подію, змінити хід її перебігу або пережити подію заново дозволяє почувати себе затребуваним. Пасивна «активність» стає новим видом практики і поширюється на реальне життя, наприклад, культура флешмобів.

Розгляд сучасних ескапістських практик дає можливість зрозуміти, що пошуки свого іншого «Я» мають наслідком, як позитивні, так і негативні тенденції у сприйнятті самого себе. Крайнім проявом ескапізму є інтернет – залежність, що призводить до соціальної ізоляції, втрати навиків реального спілкування. Серед основних видів можна назвати прив'язаність до будь – яких видів діяльності за комп'ютером, безцільний пошук інформації, патологічну схильність до азартних ігор та електронних закупок, залежність від спілкування в соціальних мережах. Згідно останніх досліджень рівня інтернет – залежності, у 9,9% українського населення виявлена сильна форма залежності, у 81% - помірна залежність [2].

Підсумком нашого дослідження є визнання того факту, що ескапістська діяльність та свідомість формують новий тип ідентичності, який можна розглядати у якості захисного механізму за умов постмодерної культури. Ідентифікація на основі практик віртуального ескапізму дозволяє відірвати «Я» від реальності через заміщення новими уявними образами «Я», створеними за допомогою новітніх технологій. Деякі з них можуть використовуватися в життєвих ситуаціях, що і викликає застереження та потребує подальшого дослідження. Окрім того, нинішня медійна культура пропонує людині багато готових моделей поведінки, які є дитячій технічній засобів.

Література

1. Журба М. А. Лабіринти віртуального: Тесеї у пошуках Аріадни: монографія / Журба М. А., Пагава О. В., Байдик В. В. – Харків: Видавництво «Точка», 2016. – 334 с.
2. Мороз К. Соціальні мережі, як форма ескапізму: сучасний стан проблем [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://training1.mv.zp.ua/index.php/8-1-grupa> [12.03.19].