



УДК 140.8+316.77

Шапинская Е.Н.

ЭСКАПИЗМ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И НОВЫЕ ОПАСНОСТИ

Аннотация. В статье рассмотрены особенности эскапизма в пространстве Интернета. Ставятся три основные проблемы: что представляет собой киберпространство, чем оно привлекательно для человека и какие опасности оно в себе таит. Внимание обращено на противоречивый характер технологий, определяющих лицо современной культуры, которые, с одной стороны, являются триумфом рациональной науки, с другой – становятся проводником самых фантазийных идей и образов, обретая, таким образом, магические свойства. Виртуальные миры Интернета рассматриваются как часть постмодернистской культуры с ее акцентом на бесконечное фрагментирование мира и его ризомаобразное строение. В этом пространстве для эскапизма создаются неограниченные возможности. В статье рассмотрены такие области человеческой жизни как религия, любовь и искусство, которые издавна привлекали эскапистов. В Сети процветают различные религиозные культы и магические практики, создавая эклектическую картину духовной жизни, в которой человеку легко реализовать самые противоречивые и иррациональные стремления. Любовь в Сети также является возможностью реализовать в виртуальной форме несбывшиеся в реальной жизни надежды. Искусство в его оцифрованной форме предоставляет неограниченные возможности как с точки зрения восприятия, так и самореализации. Особое внимание уделено проблеме самоидентификации в киберпространстве и созданию «цифрового двойника», отвечающего тайным желаниям человека. В статье также рассмотрены опасности компьютерного эскапизма, связанные с возможностью тотального погружения в виртуальные миры и сложностью возврата к «первичной» реальности, а также с проблемой субъекта, потерявшего ориентацию в реальном/виртуальном мире и сталкивающегося со сложностями в реальной жизни.

Ключевые слова: эскапизм, культура, киберпространство, виртуальная реальность, интернет, идентичность, религия, любовь, искусство, постмодернизм, субъект, фрагментация.

*Всякая достаточно развитая технология
неотличима от магии.*

А.Кларк

Феномен эскапизма занимает значительное место в исследованиях современной культуры, для которой характерны перенасыщенность информацией, бесконечное фрагментирование социокультурного мира и виртуализация реальности, возникшая и распространившаяся на почве развития компьютерных технологий. Исследуя феномен эскапизма, мы выделили те культурные пространства, в которых стремление человека уйти от повседневной реальности с ее рутинными и нормативной регуляцией поведения, погрузиться в «иномирие», реализуется наиболее полно [1].

Феномен эскапизма всегда присутствовал в культуре и принимал различные формы в зависимости от культурных детерминант той или иной общности или эпохи. На наш взгляд, стремление к эскапизму в наши дни связано с «гнетом повседневности», с ее динамикой, с колоссальным расширением пространства повседневности в эпоху «модернити» (по терминологии Э.Гидденса), с «расколдовыванием мира», входом в повседневный обиход артефактов, которые на протяжении веков были сказкой или недостижимой мечтой. Эта мечта была убежищем от регулирующих норм социума, выраженных, в зависимости от типа общества, в правительственных постановлениях или в церковных установках. «Вся социальная жизнь, – пишет Э.Гидденс, – сущностным образом рутинизирована: мы обладаем определенным представлением о тех регулярных способах деятельности, которые мы повторяем изо дня в день и которые формируют наши индивидуальные жизни, равно как и воспроизводят более крупные институты» [2].

Чем больше упорядочивается повседневная жизнь во всех сферах социума, чем легче выполнение повседневных действий и проще их программирование, тем больше человек недоволен этим монотонным существованием, в котором даже драматические или трагические события опосредованы масс медиа и приобретают характер еще одной сконструированной по законам культурной индустрии картинки. Ссылаясь на данные антропологии, Э.Орлова отмечает, что «периодическое повторение однообразных действий и событий вызывает у людей – у одних раньше, у других позже – негативную реакцию, называемую сатией (насыщением) или стрессом монотонии» [3]. Отсюда такие явления, как высокий рейтинг самоубийств в экономически благополучных обществах, широкое распространение наркомании среди вполне благополучных людей и поголовное увлечение виртуальной реальностью среди жаждущих острых ощущений подростков (и не только) во всем мире.

Эскапизм – явление универсальное, но формы его меняются в разных социокультурных контекстах и во многом связаны с теми технологиями, которые облегчают человеку выход в «иномирие». Те способы эскапизма, которые практиковались недовольными обыденной реальностью людьми еще во времена античности, продолжают существовать и в наши дни, но

эпоха тотальной информатизации и мультимедиа предложила человеку «посткультуры» [4] новый способ ухода от повседневности, не сопряженный ни с тяготами путешествий, ни с внутренней напряженностью религиозного опыта или медитации, ни даже с интенсивным эстетическим переживанием произведения искусства. Изобретение компьютера, а затем быстрое распространение сети Интернет предоставило небывалые ранее возможности эскапизма, охватив практически все население Земли и сделав легко доступными самые смелые фантазии. Более того, – виртуальное пространство заполнено всевозможными фантазийными мирами, которые затягивают не только детей и подростков, «подсевших» на компьютерные игры, но и вполне взрослых людей, не имеющих выраженной тяги к эскапизму, но легко поддающихся на соблазн виртуальных фантасмагорий, столь привлекательных и ярких по сравнению со скучной обыденностью.

Компьютерные сети, виртуальная реальность – это реалии наших дней, которые, безусловно, повлияли на формирование целого поколения, причем процесс создания новой идентичности начался еще раньше, с приходом медиатизации как главного направления культуры. «В двадцатом веке электронные медиа поддерживают глубинную трансформацию культурной идентичности. Телефон, радио, кино, телевидение, компьютер, а сейчас их интеграция в «мультимедиа», переструктурируют слова, звуки и образы с тем, чтобы культивировать новые конфигурации индивидуальности. Если общество модерна продуцировало индивида рационального, автономного, центрированного и устойчивого, <...> то постмодернистское общество <...> воспитывает формы идентичности, отличные и даже противоположные модернистским», – писал в середине 90-х гг. прошлого века американский исследователь медиаккультуры М.Постер [5].

В последние десятилетия мультимедиа стали неотъемлемой частью жизни человека, нынешнее молодое поколение с малых лет привыкло пользоваться мобильным телефоном, ноутбуком и всеми новыми гаджетами, число которых неуклонно растет, хотя базовые функции не меняются в своей основе. Взрыв компьютеризации потребовал и от «взрослых» освоения новых технологий, в противном случае разрыв между поколениями грозит обратиться в непреодолимую пропасть. Технологический контекст во многом определяет личностные характеристики, а смена этого контекста всегда вела к сложностям взаимодействия и формирования диалога. «Сознание всегда формируется опытом мира. Человек, рожденный в мир без телевидения видит мир по-другому, нежели человек, рожденный в мире, где телевидение обычно», – рассуждает по поводу изменений в культуре рубежа веков американский исследователь О.Хардисон, который во многих работах пытался понять суть культурного сдвига нашего времени, приведшего к исчезновению многих традиционных концептов [6].

Культурная ситуация эпохи широчайшей медиатизации и глобального охвата мира компьютерными сетями содержит, с точки зрения нашего интереса к феномену эскапизма, видимый парадокс. Если мы рассматриваем эскапизм прежде всего как стремление уйти, хотя бы

на время, от давления рутин повседневности, то возникает противоречие – компьютер, ставший очень быстро частью повседневности во всех сегментах общества и во всех социальных и возрастных стратах, является в то же время самым доступным путем в «иномирие». Технология, возникшая в результате самых передовых научных достижений, ставшая торжеством рациональной мысли Нового времени, предоставляет убежище множеству иррациональных фантазий и мифических образов. Реальность превращается в мире компьютерного экрана в гиперреальность, текст – в гипертекст, а сам пользователь (субъект) с трудом отличает реальный мир от виртуального. Стирание граней между человеком и машиной отмечал еще в 50-гг. Н. Винер, утверждая, что не существует функционального различия между сигналом, исходящим от машины и от человеческого агента [7]. Эта новая реальность создает неограниченные возможности для всех видов и пространств эскапизма, но она же таит в себе наибольшие опасности достижения «точки невозврата», тотального ухода от «реальной» реальности, которые мы обсудим ниже.

Для того, чтобы понять специфику виртуального эскапизма, необходимо попытаться ответить на три вопроса: Что собой представляет виртуальная реальность? Что находит человек для себя в этом пространстве, какие потребности оно удовлетворяет? Каковы опасности на пути виртуального эскаписта? Попробуем последовательно разобраться в этих проблемах и вопросах.

Виртуальные миры киберпространства

С древних времен человеку было свойственно представлять себе существование мира, отличного от повседневного, некой реальностью, более совершенной и прекрасной, нежели окружающий мир со всеми его несправедливостями и жестокостями. Такое «иномирие» представлялось религиозным мистикам и философам в формах и образах, наполненных фантазией, в утопических мечтах и художественных образах. Если на протяжении веков представления о «другой реальности» были уделом религиозных визионеров, романтических поэтов, искателей приключений или наделенных воображением литераторов, то в XX веке «иномирие» стало доступно каждому, что вполне соответствует принципам массового общества и глобализма. Оно появилось в последние декады прошлого века в форме «виртуальной реальности», которая стала «фундаментальным понятием компьютерной культуры, святым Граалем, сияющим, подобно маяку, сквозь лес запутанных протоколов и бренчащего «железа» [8]. Виртуальная реальность стала частью огромного всеохватного пространства культуры информационного века – киберпространства, в котором с небывалой быстротой стали возникать все новые формы цифровой коммуникации и все новые возможности для бегства от рутин и обязательств обыденной жизни и даже от запросов собственного тела. «Подобно романам, кинематографу и комиксам, – утверждает американский исследователь Э. Дэвис, – киберпространство позволяет нам отключить привычные научные правила, обуславливающие физическую реальность, в которой живут наши тела» [9].

По своим эскапистским возможностям киберпространство несравнимо ни с какими формами эскапизма, внешнего или внутреннего, которые существовали до появления компьютера. Это изобретение научного ума XX века, казалось бы, должно считаться торжеством рациональности, на протяжении всего Нового времени и эпохи Просвещения стремящейся технологизировать самые фантастические причуды человеческого воображения. Многочисленные изобретения индустриальной эпохи должны были привести (и в большой степени привели) к расколдовыванию мира, к превращению чудесно-сказочных образов в повседневную реальность. Компьютер стал одновременной орудием рационального упорядочивания возрастающих потоков информации и пространством, где находят прибежище самые иррациональные фантазии и множатся образы, основанные на древних магических и анимистических верованиях. Этот процесс Э.Дэвис называет «техноанимизмом», который представляет собой «набор инфантильных, отупляющих заклинаний, призванный сокрушить последние бастионы критики, возведенные на пути глобального технокапитализма. С другой стороны, известная степень анимизма может рассматриваться и как психологически приемлемый и даже вполне прагматический ответ на некоторые вызовы информационных джунглей» [10]. Виртуальные миры, созданные компьютером отражают, с одной стороны, противоречивость техногенной цивилизации, с другой – всеядность культурной индустрии, которая готова удовлетворять самые причудливые эскапистские фантазии с помощью все новых способов вовлечь человека в виртуальное потребление, требующее весьма часто и реальных затрат.

Киберпространство возникло в эпоху постмодернистского поворота в культуре и органично «вписалось» в постмодернистский контекст, будучи заполненным разнообразными симулякрами, которые человек «посткультуры» с радостью потребляет, заменяя ими реальный опыт, сопряженный с тяготами, напряжением и затратами. Сама структура виртуального пространства уводит человека в совсем ином направлении, отличном от его первоначальной интенции. У.Эко сравнивал литературный текст с лесом, в котором читатели бродят в поисках смысла. «Лес – это метафора художественного текста: не только сказки, но и любого художественного текста.... Даже там, где лесная тропинка совсем не видна, каждый может проложить свою собственную, решая, справа или слева обойти то или иное дерево, и делая очередной выбор у каждого ствола» [11]. Интернет-пространство можно сравнить с джунглями, разросшимися на всю земную поверхность (что весьма успешно заменяет быстро сокращающееся пространство реальных джунглей и их обитателей). В этих джунглях траектории пролагаются спонтанно. От намеченного пути путника все время уводят новые возможности, погружающие его во все более причудливые миры. С точки зрения строения своего пространства Интернет является ярким проявлением постмодернистской культуры, в котором господствует ризома, заменившая традиционную метафору дерева как принципа строения и развития культуры. «Вместо дерева с его корнями и его вертикальным единством, которое долгое время было излюбленной картиной иерархической организации знания и патриархальной власти, киберкультура приняла образ ризомы... Так обстоит дело и с бесчисленными сетями, составляющими Интернет, этот дикий цифровой сорняк, само название

которого подчеркивает прерывности и перекрещивания, которые доставляют постмодернистам такое бесконечное удовольствие» [12].

В это пространство и попадает современный эскапист, которому стоит только нажать несколько кнопок, чтобы перед ним открылись чудесные миры, столь выгодно отличающиеся от повседневной суеты, скучных обязанностей и правил и мало привлекательных «ситискейпов». Попадают в виртуальное пространство и дети, которым оно открыло мир игры в неограниченном объеме, и взрослые, которым хочется скоротать часок-другой в ярком мире компьютерной фантазии, и те, кто изначально вовсе не используют Интернет-пространство для своих эскапистских устремлений, но оказываются невольно втянутыми в гиперреальность, следуя причудливым поворотам ризомообразных джунглей. Оговоримся, что в своем первичном смысле виртуальное пространство – это, прежде всего, мир игры, в которую человек погружается с чисто эскапистскими целями, которым всякая игра и служит. В своем анализе социокультурного пространства Э.Орлова выделяет игру как важный аспект рекреационной функции массовой информации, который связан «с переключением внимания людей от обыденной жизни и профессиональной деятельности на мир игры, праздника, фантазии». Различные рекреационные формы «позволяют людям отрешиться от повседневности и на время погрузиться в мир красочных, фантастических образов, острых переживаний» [13].

Эскапистские удовольствия компьютерных игр во много раз превосходят все созданное ранее в этой области, захватывая человека все больше и больше, заставляя забыть о времени и делая возврат к повседневной реальности все более трудным. Причины такого влияния компьютерных игр изучают психологи и социологи, все чаще бьют бьющие тревогу по поводу нарастающей игровой зависимости, которой больше всего подвержены подростки и мужчины среднего возраста, нуждающиеся в реализации своих фантазий. «Подобно фантастической литературе и визионерскому искусству, значительное число игр пытается воспроизвести логику сна, передать в своих захватывающих историях его сюрреалистические образы, леденящие страхи и дивный дух неземных возможностей или хотя бы манию цели» [14]. Само понятие «виртуальная реальность» включает в себе утверждение, что «реальность может быть множественной или принимать различные формы» [15]. Наряду с понятием «реальное время» она является основой симуляционной культуры общества тотальной медиатизации. По сравнению со всеми другими формами реализации воображения и фантазии (литературой, фильмами, ТВ) компьютер создает наиболее яркое и захватывающее ощущение нахождения в «иномирии». «Механизмы виртуальной реальности позволяют участнику входить в воображаемые миры с убедительной правдивостью, высвобождая громадный потенциал для фантазии, самооткрытия и самоконструкции» [16].

Наряду с «сознательным эскапистом», погружающимся в миры компьютерных игр, магия киберпространства может вовлечь и человека, обратившегося к Интернету с вполне прагматичной целью поиска информации, но по ходу дела вовлеченного в гиперреальность и забывшего о

своей исходной цели. Блуждая в лабиринтах киберпространства, человек легко поддается эскапистским соблазнам, столь выгодно отличающимся от кропотливого поиска информации, который он предпринял как начальный пункт путешествия по сети.

Что дает человеку погружение в Интернет-пространство – возможности и соблазны виртуального эскапизма

Что же такого привлекательного в безграничной ризоме Интернета, что заставляет даже весьма рациональных и прагматически ориентированных людей уйти как от повседневной рутины, так и от непосредственных задач, связанных с рабочими заданиями, поиском информации и пр., потерять счет времени и затем с удивлением обнаружить, что провели в виртуальном пространстве гораздо дольше, чем предполагали? Что делает Интернет самым популярным пространством реализации эскапистских мечтаний сегодня? На наш взгляд, это не только рекреационные возможности, о которых мы упоминали выше. Киберпространство дает возможность найти выход всем формам и пространствам эскапизма, которые были выделены нами ранее («внутренний» и «внешний» эскапизм, религия, любовь и искусство как наиболее распространенные области эскапизма), не подвергая себя опасностям и сложностям реальной жизни, сопряженных с поведением эскаписта. Благодаря техническим возможностям Сети все пространства Земли и областей за ее пределами стали доступны виртуальному путешественнику, причем такое путешествие зачастую оказывается более привлекательным, чем реальное посещение мест, разочаровывающих по сравнению с привлекательными визуальными образами, которыми насытила Сеть туриндустрия. Неограниченные возможности предоставляет киберпространство и «внутреннему» эскаписту. В этой связи остановимся на особенностях виртуального опыта религии, любви и искусства, на протяжении веков создававших богатые возможности для эскаписта и «оцифрованные» в компьютерную эпоху.

Религиозные переживания, поиск трансцендентного принадлежат к «внутреннему» эскапизму, дают возможность человеку пережить иную реальность в глубине собственного сознания, получить мистические откровения, делающие мир повседневности незначительным или даже иллюзорным, а его тяготы – просто временными препятствиями на пути к царству духа. Казалось бы, внутренние переживания человека совершенно отличны от информационных потоков киберкультуры, чье пространство поверхностно, а духовные поиски визуализируются в форме ярких картинок. Но религия, как официальная, так и различные эзотерические течения и учения, пользуется огромным спросом в Интернете, найдя там массу возможностей для популяризации своих доктрин и увеличения числа приверженцев. Будучи эклектичным по своей природе, киберпространство демонстрирует многообразие религиозного опыта и возможность сосуществования самых разных форм духовной активности в одном пространстве. Исследуя феномен нео-архаики в современном обществе, В. Хачатурян отмечает гетерогенность виртуальной духовности в своем анализе жанров фэнтези и мистики, в которых «наиболее ярко

проявляется одна из ведущих интенций современной культуры, связанная с сосуществованием и переплетением, вращением друг в друга различных религиозных “проектов”, картин мира» [17].

Но особо востребованы в Интернет-пространстве древние формы религии, эзотерика, магия, архаическая мифология, которые стали основой многочисленных компьютерных игр. Воображаемый мир виртуальной реальности основан на образах и формах, которые долго были предметом изучения мифологов и психологов юнгианского толка. «Возможно то, что мы строим под вывеской эскапистского развлечения, и есть общие символы и архетипические ландшафты цветистого технологического *mundus imaginatis*. ...цифровой видеоряд битком набит образами, взятыми из древних мифов, культов и народных верований» [18]. Виртуальное пространство становится не только прибежищем для сторонников различных религиозных традиций, но и формирует религиозные образы массового сознания. Это сознание формируется в наши дни по преимуществу в контексте глобальной виртуализации жизненных миров. Технические возможности Интернета дают возможность представить архаические религиозные и мифологические образы ярко и убедительно, а увлекательное путешествие по лабиринтам Сети знакомит человека со все новыми образами, заимствованными из самых разных духовных практик человечества и упакованных в яркую обложку, созданную по законам культурной индустрии. «Все это, – приходит к выводу В. Хачатурян, – может оказывать определенное влияние на восприятие мира потребителем массовой культуры, подтачивая и секуляризованное сциентистское сознание, и еще продолжающее существовать сознание христианское в направлении религиозного синкретизма за счет инкорпорации инородных, нехристианских мифологических образов» [19].

Если в реальной жизни религиозный эскапизм ограничен институциональными требованиями официальной религии, то в виртуальном пространстве он совершенно свободен в своих формах выражения. «Иная», высшая реальность адепта той или иной религии связана, прежде всего, с внутренним миром человека, хотя и находит свое визуальное выражение в религиозном искусстве, которое, в свою очередь, всегда жестко регламентировано официальной религией. В Сети религиозные образы, как мы уже говорили, полны самых причудливых фантазий и сочетают фрагменты различных верований, создавая, таким образом, весьма комфортабельное пространство для эскаписта с «духовной» ориентацией.

Что касается такой сферы человеческого опыта как любовь, способная заставить человека забыть об окружающем мире в экстазе слияния с любимым, здесь виртуальное пространство также создает богатейшие возможности для ухода от бытовых проблем, так часто разрушающих очарование любви. Страстная любовь сама по себе противница повседневности. Э.Гидденс отмечает экстатическую сущность любовного чувства: «Страстная любовь характеризуется настойчивостью, с которой она отделяет себя от рутины повседневной жизни, с которой она действительно имеет склонность вступать в конфликт» [20]. Романтическая любовь, вдохновлявшая в течение долгого времени творцов искусства, также стремилась в «иномиирие»,

далекое от забот и бытовых трудностей (что и стало причиной трагических финалов многих романтических любовных историй). Казалось бы, в любовных отношениях столь важны такие моменты как зрительное восприятие, тактильные ощущения, ароматы и другие эротические стимулы. Но в отношении дематериализованного постсовременного субъекта это уже не столь важно по сравнению с возможностями виртуальной любви. В чем же привлекательность любовных отношений в киберпространстве? На наш взгляд, это связано с «обытовлением» любви в реальной жизни, наступившем вслед за сексуальной революцией 60-х. Возлюбленные стали «партнерами», обещаниям вечной любви пришел на смену случайный (хорошо, если безопасный) секс, романтика взглядов и вздохов сменилась трезвой оценкой возможного партнера, а вместо брака как сакрального союза тел и сердец пришло удобное для обеих сторон сожительство. Романтической любви, которая составляет важнейшую эмоциональную потребность для многих людей, остается лишь фикциональное пространство литературной или кинематографической мелодрамы и киберпространство. В нем заурядный человек может позиционировать себя как романтический герой, а не блещущая красотой и молодостью дама принять роль прекрасной принцессы. Интернет-пространство позволяет современному человеку быть не просто пассивным зрителем чужих любовных переживаний, но и разделить их, принимая на себя ту или иную роль, вступая в переписку, комментируя действия героев или даже начиная любовную игру. Не удивительно, что виртуальные отношения, как правило, не выдерживают проверки реальности – они изначально строились как эскапистское пространство, противоположное реальности, и не предполагают реализации в реальной жизни, как бы это ни казалось заманчивым их участникам. Отдельно следует упомянуть о виртуальном сексе, который представляет собой весьма распространенную на сегодняшний день разновидность эскапизма и заслуживает особого исследования по причине неоднозначности его психологических и социальных последствий. В современной культуре трудно разделить секс и романтическую любовь, смешаны они и в киберпространстве. Исследователь киберкультуры М.Дери пишет об особенностях виртуальных любовных отношений: «Широко распространенное желание чистой любви порождает в киберкультуре онлайн-сексуальную игру, которую популяризатор науки Гарет Бранвин называет «тест-сексом» (сексом по переписке), интерактивные компьютерные программы «для взрослых» и секс в виртуальной реальности, или, иначе, киберсекс» [21]. Происходит возвращение бестелесной платонической любви на новом витке культуры. Только в компьютерную эру это уже не слияние душ, а виртуализация телесных желаний, представленная в виде оцифрованного симулякра.

И, наконец, искусство, которое всегда создавало наиболее благоприятную почву для эскаписта, а в компьютерную эпоху сделавшую эту почву безграничной, как с точки зрения восприятия, так и реализации собственных творческих потребностей. В области искусства всегда существует противоречие – с одной стороны, оно создает «иномирие», далекое от повседневной реальности, с другой – это иномирие должно предстать в ярких образах, более привлекательных чем та реальность, которая послужила их прообразом. Мы не говорим о реалистическом искусстве, претендующим на правдивую репрезентацию реальности, но даже в искусстве эскапистском

образы «реальны», не имея реального референта. Никакая область искусства не способна создавать столь выразительные образы «иномирия» как Интернет. С одной стороны, в его паутине попадает все то, что создано на протяжении тысячелетий представителями самых разных творческих профессий. Кажется, все мировое искусство уже оцифровано, а по любому музею или памятнику можно совершить виртуальную прогулку (которая нередко заменяет прогулку реальную). Произведение искусства в эпоху его цифровой воспроизводимости (перефразируя В.Беньямина) стало одним из самых обширных областей киберпространства. С другой стороны, сам компьютер стал источником нового вида искусства, широко применяющегося, в частности, для создания привлекательных образов «иномирия» в кино. Благодаря компьютерным технологиям стало возможным без особых затрат создать самые фантастические визуальные образы и перенести на экран массу произведений фантастической литературы. Так родились самые успешные проекты последних десятилетий – «Властелин колец», «Хроники Нарнии», «Гарри Поттер» и другие. Фантазийные образы, населявшие вначале страницы книг (что требовало от читателей значительных усилий и воображения, чтобы погрузиться в их миры), затем перешли к киноэкрану, где обрели зримые (а в 3D технологиях и объемные) очертания, распространившись вскоре и на компьютерные игры и прочие гаджеты компьютерного века.

Но не только тексты популярной культуры создают колоссальное эскапистское пространство в Интернете. Как мы отмечали, искусство классическое также заполнило многочисленные сайты в оцифрованном виде, сделав посещение любого музея увлекательной виртуальной экскурсией. Сразу оговоримся, что далеко не все искусство в Сети носит эскапистский характер – несомненно, оно выполняет важную просветительскую роль, делая для человека доступными музеи и коллекции всего мира, которые вряд ли возможно посетить даже самому заядлому путешественнику. Тем не менее, оцифрованное искусство значительно отличается от своих реальных референтов. Обращаясь снова к В.Беньямину, мы можем заметить, что Интернет влияет на аутентичное произведение искусства несколько по-иному, чем технические средства первой половины XX века, которые, по мнению исследователя, лишали его ауры. Искусство в Сети, несомненно, не несет ауры подлинника, оно, скорее, создает новую ауру, которая способна увлечь и сделать виртуально знакомство с шедеврами весьма увлекательным приключением. Технические средства придают работам художников и скульпторов яркость, «глянец» и объемность, по сравнению с которыми подлинник может показаться бледным и невыразительным. Знакомство с реальным музеем гораздо утомительнее (и, возможно, скучнее), чем прогулка по музею виртуальному, создающая образ привлекательного «иномирия», в которое можно, благодаря все тем же технологиям, войти и почувствовать себя «внутри» пространства произведения искусства.

Еще одной важной эскапистской возможностью является возможность реализовать свои собственные творческие наклонности в Сети. В случае компьютерного искусства само понятие «искусства» ставится под вопрос, как и понятие авторства. Творчеством в Сети увлекаются как профессионалы, так и любители в области визуальных искусств, музыки, поэзии, причем грань

между ними практически стирается. «Адекватно ли традиционное понятие искусства для образов, музыки и поэзии, которую они создают? В чем смысл, в области компьютерной музыки, таких терминов как “сочинение музыки”, “инструмент” или исполнение? В области изобразительного искусства слова “художник”, “рисовать” и “модель”? В литературе понятий “автор”, “писать” и “читать”? Когда компьютерное искусство интерактивно, становится ли потребитель художником? Когда компьютерное искусство коллаборативно, равна ли машина по статусу художнику? Является ли искусственная реальность произведением искусства или становится ли произведением искусства человека, который охвачен ею? Находясь на вершине современных технологий, компьютерные художники не должны отвечать на эти вопросы. Их взгляд устремлен в туманные, синие дали абстракции, зачарованный странными, видимыми наполовину, скользящими красивыми формами, которые они создали» [22].

Сеть также создает пространство для произведений искусства, не нашедших места в реальном мире. Она стала настоящим прибежищем для всех несостоявшихся художников, артистов и музыкантов, которые могут реализовать свои мечты, создав собственные произведения на компьютере или «выложив» в то или иное пространство Интернета продукты своего творчества, не принятые официальной культурно индустрией. Ничем не примечательный в реальной жизни человек в Сети может почувствовать себя Поэтом, Творцом, Артистом, что создает особое личностное пространство спасения от стрессов и депрессии повседневных проблем. Виртуальное искусство уже имеет своих звезд, фанатов и прочих персонажей, традиционно заполнявших пространство искусства реального. В киберпространстве тоже есть творцы, исполнители и публика, возросшая в глобализованном информационном пространстве до невиданных масштабов. Страсти на Интернет-порталах ничуть не менее интенсивны, чем у реальных фанатов, будь это любители рока в его различных вариантах или поклонники классической оперы. Искусство, в особенности музыка, по своей природе обладает колоссальным эскапистским потенциалом. А Сеть дает дополнительные возможности погрузиться в необыкновенно разнообразную картину художественной жизни настоящего и прошлого, стать участником многочисленных форумов, почувствовать себя частью «воображаемого сообщества» (термин М.Кастельса) меломанов, киноманов или любителей других видов искусства, далеко превосходящего все временные и пространственные границы. Создать свой мир, где так легко укрыться от рутин повседневности.

Кроме возможностей уйти в миры мифа и религии, романтических отношений и искусства, киберпространство имеет еще одну черту, очень привлекательную не только для убежденного эскаписта, но для человека «посткультуры» в целом. Мы имеем в виду создание собственной идентичности в виртуальном пространстве, что является одной из наиболее важных причин компьютерных пристрастий не только подростков, но и вполне взрослых, но не вполне состоявшихся людей. О кризисе субъекта, о множественной идентичности в наши дни написано много работ как научных, так и публицистических. Фрагментация субъекта стала одной из излюбленных тем исследователей постмодернистского направления, но и приверженцы более

традиционных исследовательских направлений бьют тревогу по поводу судьбы индивида в условиях глокализации и мультикультурализма. Роль масс медиа в формировании личности информационного общества настолько велика, что медийное влияние признается доминантой современной культуры, конструирующей субъекта эпохи постмодерна с его особым складом личности и видением мира. «В XX веке электронные медиа поддерживают глубинную трансформацию культурной идентичности. Телефон, радио, фильм, телевидение, компьютер, а теперь их интеграция в "мультимедиа" переструктурируют слова, звуки и образы таким образом, чтобы культивировать новые конфигурации личности. Если общество модерна воспитывало индивида, который был рациональным, автономным, центрированным и устойчивым,... то возникающее общество постмодерна создает идентичность отличную и даже противоположную этому. Электронные коммуникации значительно усиливают эти постмодернистские тенденции» [23]. М.Постер писал это в конце XX века. Но и сейчас, спустя больше десятилетия, можно сказать, что глобальное распространение Интернета создает все новые возможности для создания своей идентичности в Сети по своему вкусу и выбору. Можно сказать и о практически безграничных возможностях самопрезентации, что, несомненно, является эскапистской стратегией, связанной уже не только с уходом в «иномирие», но и с позиционированием виртуального «Я» как героя этого «иномирия».

Фрагментарность постмодернистской личности во многом связана с технологическими возможностями составить свое «Я» из тех элементов, которые привлекают человека в самых разных персонажах, реальных и фикциональных, что в результате дает химерический коллаж, немыслимый в реальности, но свободно существующий в лабиринтах Сети. В этом контексте постмодернистское утверждение о фрагментации субъекта представляется просто признанием факта. «Многие влиятельные теоретики постмодерна с шумом атакуют понятие идентичности, или человеческой сущности, утверждая, что идентичность в действительности множественна и представляет собой подвижный «социальный конструкт», сбитый при участии массы изменчивых культурных и исторических сил» [24].

Вопрос в том, насколько постмодернистская идентичность стала результатом виртуализации реальности и реализации предоставляемых ей возможностей для осуществления человеком своего личностного идеала. На наш взгляд, суть виртуальной постмодернистской идентичности лучше всего отражается в понятии «аватара», одном из самых распространенных терминов киберпространства, уходящим корнями в индуистскую мифологию. Аватара, согласно учению вишнуизма, – перевоплощение бога Вишну в форму какого-либо живого существа (рыбы, черепахи или великого героя) с целью сохранить мир от очередной угрозы злых сил. Аватара двойственна по своей природе – с одной стороны, это проживание вполне реальной земной жизни, со всеми ее перипетиями, жизненным циклом и сопутствующими земной жизни проблемами. С другой стороны, в аватарах всегда присутствует божественное начало Вишну, которое проявляется в небывалых возможностях этого божества, принявшего ту или иную земную форму. «Аватары обладают двойной идентичностью. С одной стороны, они отделены от

божества, при них остается лишь часть божественного духа. Но с другой стороны, аватары неотделимы от божества, поскольку божество остается в постоянной связи с тем, к чему оно прикоснулось» [25]. Многочисленные легенды, в особенности касающиеся таких любимых в Индии героев как Рама и Кришна, тоже считающихся аватарами Вишну, рассказывают о том, как в деяниях этих героев их божественная суть иногда предстает перед смертными, осознающими в этот момент всю важность их поступков и все величие Вишну. В аватарах киберпространства также присутствует двойственность – человек изобретает для себя новое лицо, но остается и реальной личностью, к которой он возвращается, выйдя из Сети.

Взаимоотношения между реальной личностью человека и созданной им аватарой, их взаимовлияние представляются весьма проблематичными и вызывают дискуссии в среде представителей различных исследовательских направлений. Вопросы, не имеющие однозначных ответов, при этом неизбежны. «Скрывают ли эти маски наше «Я» или являются фигурами Желания? Может быть, они – энергетические вампиры? Или одноразовые фишки в компьютерных играх? Как мы можем установить с ними связь? Какова их онтология?» [26]. Не вызывает сомнения только то, что появление цифровых двойников усложнило проблему человеческой идентичности. Но, с другой стороны, создало новые возможности для самоидентификации в сложном мире «посткультуры», давая возможность реализовать самые причудливые фантазии, представить себя героем самых невероятных историй и событий, отойти на время от своего привычного «Я» в своем привычном окружении, то есть полностью погрузиться в эскапистское пространство. В нем человек может представить себя Иным, во всех отношениях более привлекательным, чем в «первичной реальности», в частности и в отношении своего физического облика. Технические возможности превращения ничем не примечательного человека в оцифрованного красавца или красавицу, делают ненужными изнурительные диеты и опасные и дорогостоящие пластические операции. «Цифровые технологии в киберкультуре позволяют создать действительно постчеловеческие идеалы красоты: это невероятно красивые фотомодели, взирующие на нас со страниц модных женских журналов и рекламных плакатов, которые существуют лишь в виде цифровых фотографий, подретушированных в компьютерных программах» [27].

Но и обычному пользователю Интернета совсем не трудно изменить облик своего цифрового двойника в соответствии со своим идеалом красоты, или даже сменить пол. Какое «Я» в случае такого тотального морфинга преобладает? Сохраняется ли двойственность аватара или происходит уход в тотальный эскапизм, обещающий лучший мир, свободный от гнета повседневности и ограничений собственной телесности? Является ли виртуализация личности показателем глубокого кризиса идентичности или полной сменой представлений о человеческом субъекте? Все эти вопросы неизбежно встают перед всеми нами, в той или иной степени приобщенными к киберкультуре, как бы мы к ней ни относились. То, что в процессе тотальной компьютеризации возникают опасности для существования как в «первичной» реальности, так и в виртуальном мире, является очевидным. К этим опасностям мы и обратимся в заключительной

части этого краткого обзора киберпространства как самого распространенного убежища для сегодняшнего эскаписта.

Обманы и опасности в Сети

Эскапизм – явление противоречивое. С одной стороны, он может облегчить «стресс монотонии», о котором мы говорили выше, дать человеку заряд энергии, дабы выдержать тяготы, скуку, а зачастую и унижения повседневного существования, даже самого благополучного. С другой стороны, погружаясь в эскапистское пространство, есть опасность дойти до «точки невозврата», когда путь назад, в обыденность, становится или слишком трудным, или нежеланным, или человек просто утрачивает способность различать между «первичной» и «виртуальной» реальностью. В таком случае эскапизм становится опасным с психической, социальной и даже физиологической точек зрения. В киберпространстве опасностей на пути эскаписта не меньше, а даже, пожалуй, и больше, чем в традиционных видах эскапизма.

Одной из наиболее опасных и в то же время наиболее распространенных и универсальных эскапистских практик является погружение в экстаз, а затем и в измененное состояние сознания. Экстатические состояния были с древних времен неперенным атрибутом религиозных мистерий и магических ритуалов. С глубокой древности люди прибегали к помощи различных веществ и снадобий, чтобы достичь состояния экстаза, являвшегося противоположностью обычному состоянию человека в повседневной жизни. В той или иной форме к ритуальному трансу прибегали представители различных религий, а форма экстатической практики или вхождения в измененное состояние сознания зависела от особенностей социокультурного контекста. Распространенность такого рода ухода от повседневной действительности подчеркивает В.Хачатурян в своем исследовании нео-архаики: «ИСС оказались практически полностью связанными со сферой религиозного опыта и религиозных переживаний, причем преимущественно в элитарной или маргинальной сферах культуры» [28]. Со снижением роли культуры в обществе практика ИСС переместилась в другие сферы. Закономерным, по мнению исследователей, можно считать тот факт, что «в культурной жизни Западной Европы, где ритуальные массовые ИСС изживались наиболее последовательно, столь значительную роль играли массовые празднества, карнавалы и пародийные мессы, еще сохранявшие связь с древними ритуалами, и наряду с этим массовые психозы» [29]. Последние связаны с тягой западного человека к поискам иной реальности, отличной от комфортабельного мира, созданного в течение веков западной цивилизацией и оказавшегося несостоятельной перед иррациональными желаниями человека. «Нормальность», которая утверждалась как норма государственными и религиозными институтами, в XX веке была поставлена по вопросам философии, психологией и людьми искусства. Американский психолог Ч.Тарт, изучавший феномен измененных состояний сознания, приходит к заключению, что «земной мир, который мы воспринимаем в обычном состоянии, с которым мы взаимодействуем и который мы постигаем при помощи «здорового смысла» в физиологическом и психологическом смысле, является симуляцией,

продуктом, обусловленным в значительной степени произвольными фильтрами восприятия, рефлексам, привитыми культурой и привычными способами считывания книги мира, восходящими корнями к нашему биологическому прошлому» [30].

Что же представляет собой киберпространство с точки зрения изменения сознания зашедшего в лабиринты Сети путника и какие экстатические состояния возможны без телесного участия, необходимого для любого транса, начиная от шаманского действия до двигательного соучастия публики в рок-концерте? Экстаз человека XXI века – это, говоря словами Ж.Бодрийяра, «экстаз коммуникации», но в этом экстатическом путешествии «психонавта», как и всякого путешественника в неизвестные пространства, поджидает масса опасностей. Прежде всего, опасность ухода в киберпространство заключается в том, что человеку трудно выйти обратно, в мир повседневности, поскольку он перестает различать, где же находится истинная реальность. Как всякий наркотик, виртуальный мир создает яркие и привлекательные образы, сильные ощущения, которые делают мир обыденной реальностью бледной и скучной видимостью. Кибертеоретик М.Хейм называют зависимость от виртуальной реальности «синдромом альтернативного мира», который делает обыденность неприемлемой. «После часов погружения в виртуальную реальность, пишет Хейм, «первоначальная реальность... кажется скрытой под тонким слоем видимой».... Хейм... строит предположение, что, если наша культура не сумеет ассимилировать новые технологии симуляции и телеприсутствия, синдром альтернативного мира может приобрести патологические пропорции» [31].

Другой опасностью, подстерегающей путешественника по виртуальным мирам, является потеря идентичности, растворение в громадной ризоме киберпространства, потеря пути назад. В экстазе экспериментирования со своим внутренним миром и внешностью легко потерять ощущение своего «Я» и его локализации во времени и пространстве. «Человеческая идентичность подвергается риску распада. Пышный букет сексуальных возможностей и телесных изменений ввергает нашу стабильную личность из плоти и крови и определенного пола в пучину сомнений... Личность буквально разваливается на части» [32].

Это связано с общей дезориентацией в реальном/виртуальном пространстве. О социокультурных последствиях распространения Интернета еще в последние декады прошлого века предупреждал П.Вирильо. Он приводит многочисленные примеры проявлений крайнего техницизма, когда главным критерием оценки человека становится его «любовь к Интернету» в корреляции с «любовью к Америке». Замена искусственным миром естественного, с точки зрения П.Вирилио, приводит к полному отрыву человека от природы и утраты им собственной сущности. Для французского исследователя это «размывание» человеческой сущности представляется трагедией нашего времени, вызывающей озабоченность и тревогу. П.Вирилио утверждает, что создание виртуального образа является формой катастрофы. Но для эскаписта возможность затеряться в киберпространстве далеко не всегда страшна – напротив, для «экзистенциального» эскаписта это воплощение мечты, тотальный разрыв с повседневностью, о котором мечтали еще

романтики и который так выразительно воплощен Гофманом в образе поэта Ансельма из «Золотого горшка».

В своем экстремальном выражении эскапизм может привести к суициду, к полному и окончательному уходу от проблем повседневной реальности. Виртуальный эскапист продолжает свое физическое существование, но оно становится для него иллюзией, надоедливой необходимостью, серой скукой в сравнении с яркостью переживаний виртуального мира. В результате происходит разрыв семейных и социальных связей, дезадаптация и, в конечном итоге, ментальное расстройство, которое всегда сопутствовало наиболее страстным эскапистам (вспомним Мечтателя из «Белых ночей» Достоевского или того же Ансельма из сказки Гофмана). На страницах романа эти персонажи могут выглядеть весьма привлекательно, но в реальной жизни их «инобытие» создает для окружающих не меньше проблем, чем другие «пагубные пристрастия». Эскапизм, таким образом, имеет два лица – помогающее человеку справиться со «стрессом монотонии» и деструктивное, увлекающее его в глубины виртуального безумия.

Проведя краткий обзор киберпространства с точки зрения его эскапистских возможностей, можно понять, насколько эти возможности расширились с распространением Интернета. Все формы эскапизма, внутреннего и внешнего, все области культуры нашли свое воплощение в цифровых формах Сети, сделав путь эскаписта легким (на первый взгляд) и не требующим больших усилий и затрат. В то же время, на наш взгляд, не стоит (или слишком рано) говорить о тотальной виртуализации эскапистского субъекта, поскольку традиционные эскапистские стратегии реализуются в многочисленных культурных практиках. Люди продолжают ездить в экзотические уголки Земли, удовлетворяя свою тягу к дальним странствиям, любители искусства погружаются в волшебные миры музыки или изобразительного искусства, физически присутствуя в концертных залах или музеях, медитативные практики получают все более широкое распространение – эскапизм нуждается в телесном и чувственном подтверждении радостей «иномирия». И все же новое, легкодоступное виртуальное пространство увеличивает количество эскапистов, что заставляет задуматься: а каковы же альтернативные пути примирения с повседневной реальностью в мире глокализации, масс медиа, культуры потребления и распространяющейся все шире компьютерной Сети? Пока что эти вопросы остаются вопросами, а ответы на них очень важны для всех людей, чтобы не затеряться окончательно в глобальной паутине.

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] Различные виды эскапизма и пути их реализации проанализированы автором в статьях: Шапинская Е.Н. Динамика повседневности и феномен эскапизма // Культура и искусство, №4, 2011; Путешествие на Восток как бегство от повседневности: феномен туристического эскапизма// Международный журнал исследований культуры. – 2011. – № 4.

[2] Гидденс Э. Трансформация интимности. Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2004. – С. 62.

-
- [3] Орлова Э.А. Социология культуры. – М.: Академ. проект, 2012. – С. 261.
- [4] Понятие «посткультура» объясняется в статье автора: Шапинская Е.Н. Культурологический дискурс после постмодернизма // Обсерватория культуры. – 2010. – №6.
- [5] Poster M. The Second Media Age. – Cambridge: Polity Press, 1995. – P. 24.
- [6] Hardison O. Disappearing through the Skylight. – NY: Penguin, 1990. – P. 12.
- [7] Винер Н. Человек управляющий. Пер. с англ. [Текст] – СПб.: Питер, 2001.
- [8] Дэвис Э. Техногнозис: мир, магия и мистицизм в информационную эпоху. Пер. с англ. [Текст] – Екатеринбург: Ультра. Культура., 2008. – С. 271.
- [9] Там же. С. 274.
- [10] Там же. С. 269.
- [11] Эко У. Шесть прогулок в литературных лесах. Пер. с итальянского. [Текст] – СПб.: Symposium, 2007. – С.15.
- [12] Дэвис Э. Техногнозис... С. 458.
- [13] Орлова Э.А. Социология культуры... С. 244.
- [14] Дэвис Э. Техногнозис... С. 290.
- [15] Poster M. The Second Media Age... P. 24.
- [16] Там же. С.39.
- [17] Хачатурян В.М. «Вторая жизнь» архаики: архаизирующие тенденции в цивилизационном процессе. [Текст] – М.: Academia, 2009. – С. 209.
- [18] Дэвис Э. Техногнозис... С. 292.
- [19] Хачатурян В.М. «Вторая жизнь» архаики... С. 224.
- [20] Гидденс Э. Трансформация интимности... С. 63.
- [21] Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. Пер. с англ. [Текст] – М.: АСТ; Екатеринбург, Ультра. Культура. 2008. – С. 279.
-

- [22] *Hardison O.* Disappearing through... P. 281.
- [23] *Poster M.* The Second Media Age... P. 24.
- [24] *Дэвис Э.* Техногнозис... С. 316.
- [25] Там же. С. 318.
- [26] Там же. С. 317.
- [27] *Хачатурян В.М.* «Вторая жизнь» архаики... С. 324.
- [28] Там же. С. 273.
- [29] Там же. С. 277.
- [30] *Дэвис Э.* Техногнозис... С. 224.
- [31] Там же. С. 338.
- [32] Там же. С. 316.

© Шапинская Е.Н., 2013.

Статья поступила в редакцию 16 июня 2013 г.

Шапинская Екатерина Николаевна,

доктор философских наук, профессор,
начальник Отдела прикладных культурологических исследований
и образования в сфере культуры и искусства,
Российский институт культурологии (Москва)
e-mail: reenash@mail.ru

UDC 140.8+316.77

Shapinskaya E.

ESCAPISM IN CYBERSPACE: LIMITLESS POSSIBILITIES AND NEW DANGERS

Abstract. The article deals with specific features of escapism in the space of Internet. Three main problems are put forward: what are the features of cyberspace, what are its attractions for human being and what dangers does it contain. Special attention is given to the contradictory nature of technologies

playing the key role in contemporary culture. On the one hand, they are the embodiment of the triumph of rational science, on the other hand they are becoming the medium for transmitting fantastic ideas and images, acquiring thus magic qualities. Virtual worlds of Internet are regarded as a part of postmodern culture with its accent on endless fragmentation and rhizoma-like construction. Escapist has endless possibilities in this space. Such domains of human life as religion, love and art, especially attractive for an escapist, have been examined in the article. Different religious cults and magic practices are flourishing in the Net creating an eclectic picture of spiritual life allowing people to realize most contradictory and irrational drives. Love in the Net is also a possibility to realize in virtual life the hopes that did not come true in reality. Art in its digital form presents unlimited opportunities both from the point of view of perception and self-realization. The article also deals with dangers of computer escapism connected with the possibility of total immersion in virtual worlds and the difficulty of returning to “primary” reality and also with the problem of human subject who has lost orientation in real/virtual world and is facing grave problems in real life.

Key words: escapism, culture, cyberspace, virtual reality, Internet, identity, religion, love, art, postmodernism, subject, fragmentation.

Shapinskaya Ekaterina Nikolaevna,

Doctor in Philosophy, Professor,

Head of Department of Applied cultural research

and education in the sphere of culture and art,

Russian Institute for Cultural Research (Moscow),

e-mail: reenash@mail.ru.