

УДК 141.7:316

<http://doi.org/10.5281/zenodo.2535677>

[orcid.org/0000-0003-3896-9741](https://orcid.org/0000-0003-3896-9741)

*Аліна Новохатько*

*НОВОХАТЬКО Аліна Володимирівна – аспірантка кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка. Сфера наукових інтересів – соціальна філософія, комунікативна філософія, історія філософії.*

## **ЕСКАПІЗМ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНЕ ЯВИЩЕ СУЧАСНОСТІ**

*Стаття присвячена розгляду ескапізму як соціокультурного явища. Проаналізовано тенденції розвитку сучасного суспільства, пов'язані з глобалізацією, інформатизацією, трансформацією існуючих соціокультурних моделей, які можна вважати каталізаторами виникнення та безпосередніми причинами поширення ескапізму, який проникає в усі сфери життя індивіда, впливаючи на світогляд, цінності та стиль життя людини. У суспільстві віртуалізації реальності, медіатизації, індивідуалізації ескапізм стає масовим явищем, яке виражається в створенні «іншого світу», іншої реальності, відмінної від соціальної дійсності, можливості людини «втєкти» від реальної буденності.*

***Ключові слова:** ескапізм, медіа, соціокультурна модель, постмодерн, самоідентифікація, світ реальний, віртуальний світ.*

**Актуальність теми.** Поява ескапізму як культурного феномена багато в чому пов'язана з реаліями постіндустріального суспільства, де, з одного боку, індивіда оточують образи медіасередовища, яке комплексно інтегрує інформаційні технології в культурний простір, а з іншого – зростаюча ціннісна орієнтація на споживання і дозвілля, що переважає в культурі починаючи із ХХ століття. Вже сьогодні ескапізм є характерним явищем для сучасного суспільства споживання і детермінується реаліями соціального буття. Звідси безсумнівно високий ступінь актуальності вивчення ескапізму саме в соціокультурному контексті.

Ескапізм є альтернативою існування індивіда в загальноприйнятому культурному просторі – способом його самореалізації. Можливість вибору способів і характеру життєвої реалізації означає, що людиною

© А. В. Новохатько, 2018

може бути обрана імітація і симуляція свого життя, вчинків замість їх переживання і здійснення в реальності, а також поступовий відхід від свого справжнього існування через розваги, пасивне споживання інформації. Саме посилення споживчої складової в культурі пов'язано з ескапізмом в тому аспекті, що життєва активність зміщується в бік орієнтації на речі, матеріальне володіння ними, що призводить до недійсності. Свого часу Ж. Бодрійяр характеризував цю передумову феномена ескапізму як пристрасть до втечі. За допомогою речей людина йде від реальності, створюючи свій бажаний образ. Ескапізм сприймається як спроба і прагнення сховатися від лякаючої дійсності в якомусь вигаданому світі. Дж. Р. Р. Толкіна одним з перших безпосередньо порушує питання про ескапізм. У 1939 році в Університеті Сент-Ендрюз він прочитав лекцію під назвою «Про чарівні казки», в якій розмірковує про літературний напрям, який називає «ескапістським». Для нього «втеча» (escape) – це відхід від ворожої людині сучасності в світ фантазії, як можливість зберегти моральну чистоту і щирість, це щось героїчне [1].

Сьогодні уявлення про ескапізм не зафіксовано в чіткому науковому або філософському понятті категоріально не визначено. Хоча цей термін на слуху і у багатьох на вустах, і є одним із найвагоміших явищ сьогодення, яке в просторі культури виникає при взаємодії антропологічних та культурних передумов в сучасному медіанасиченому суспільстві. Поширення ж цього явища обумовлено актуальними тенденціями соціального розвитку, серед яких – інформатизація, глобалізація і повсюдні модифікації соціальних і культурних моделей. Численні зміни в соціальній системі призводять до процесів, які неоднозначно впливають на соціум. Так, інтенсифікація інформаційного обміну, а також взаємозалежність комунікаційних і соціальних трансформацій змушують сучасну людину постійно адаптуватися до контекстів перманентних змін соціальних парадигм. У подібних умовах нав'язуваної соціалізації у людини з'являється відчуття фрустрації, яка, в свою чергу, може бути каталізатором ескапізму. Життєва стратегія, яка виникає в результаті переосмислення загальноприйнятих норм і уявлень і проявляється в ухилянні від соціальної дійсності в сконструйований індивідом або іншими людьми і медіаканалами соціокультурний простір. Також причиною виникнення ескапізму можуть слугувати відхилення в соціалізації, внаслідок яких норми і цінності засвоюються некоректно або не засвоюються зовсім.

У визначенні даного поняття існують деякі розбіжності. З одного боку, ескапізм можна вважати негативним явищем, яке розриває комунікативні та соціокультурні зв'язки, призводить до деформації

цінностей сучасної молоді в середовищі якої зустрічається практика ухилення від виконання громадських, професійних, сімейних обов'язків. З іншого – можна відзначити позитивний ефект, який чинить даний феномен на особистість, дозволяючи людині позбутися стресу і рутини повсякденності.

Ескапізм можна трактувати як стихійний бунт, протест проти існування в соціальній дійсності, закинутості в світ соціальних відносин і рамок, які необхідно дотримуватися для забезпечення нормальної життєдіяльності. Існує точка зору згідно з якою ескапізм тлумачиться як відхилення в соціалізації молоді, адже саме в процесі первинної соціалізації у людини має сформуватися лояльне ставлення до системи цінностей і норм поведінки, які побутують в суспільстві. Відповідно ескапізм розглядається через адаптацію до соціального середовища. Виділяються соціальні процеси, з якими пов'язаний даний феномен; маргіналізація суспільства, що виникає через відсутність можливості реалізувати свої прагнення; антисоціальна і девіантна поведінка; радикальна молодіжна активність; участь в акціях протесту; участь в неформальних об'єднаннях політичної спрямованості, внаслідок відсторонення молоді від традиційних інститутів соціалізації; аполітичність, яка проявляється в ухиленні від участі у громадсько-політичного життя. протягом останніх років відбувається поступовий процес відмови публіки від більш складного розуміння і аналізу політичного, економічного, соціального та культурного життя пострадянського суспільства, а значить, і від осмисленої участі в ній, можливості на неї впливати.

Не випадково саме в епоху постмодерну починають широко використовуватися поняття віртуальної реальності. Віртуальна реальність стає необхідною для людини в нашому динамічному суспільстві. Людям складно приймати дійсність, що сприяє поширенню сучасних гаджетів, які дають можливість зануритися в інший світ, де немає необхідності постійно змінюватися заради успішної соціалізації в реальному світі з усіма його труднощами і кризами. Сучасне суспільство не може дати людині впевненості в завтрашньому дні. Також полікультурне і динамічне суспільство не може дати однозначні соціальні орієнтири. Часто молодь не має уявлення про власні довгострокові цілі або прагне взагалі уникнути їх. «Безсилля, неспроможність – ось назви пізньомодерністської, постмодерністської хвороби – *das Unbehagen der Postmoderne*. І це не боязнь непристосованих – це нездатність пристосуватися, не жах, викликаний порушенням заборон, а терор повної свободи. Це не вимоги, що перевищують можливості особистості, а безладні дії в марних пошуках надійного і

безперервного шляху».[2, с. 55] І саме в цьому контексті ми можемо сказати, що на зміну активізму приходять так звані слактивізм (від slack – «ледар» і activism – «активізм») – термін, що став популярним в останні роки і означає онлайн активність, яка не має відчутного впливу на політичні та соціальні проблеми, але створює в людей, які беруть у ній участь, – слактивістів – ілюзію причетності до політичних процесів завдяки виконанню простих дій в Інтернеті – вступу до групи у Facebook, під-писання онлайн-петиції тощо. Найближчим за змістом перекладом терміну може бути «активізм для ледачих». Це дає людям хибне відчуття причетності, відчуття того, що вони зробили щось важливе. Можна також стверджувати, що слактивізм – це один із наслідків віртуалізації суспільства, до якого ставляться неоднозначно: одні вважають, що слактивізм зменшує політичну та громадянську участь в реальному житті, другі ж вважають, що слактивісти привертають увагу до соціальних проблем, допомагають донести інформацію до інших, але на віртуальних просторах. У будь-якому випадку, людина створює свій симулякр у віртуальному просторі.

У зв'язку з тим, що деякі мережеві практики знаходять своє втілення в дійсності, а інші залишаються в мережі інтернет, можна виділити два види віртуального ескапізму. Перший ми назвемо продуктивним. Він є інструментальною стратегією соціальної поведінки, яка тим не менш слугує засобом втечі від реальності хоча, в цьому випадку ескапізм виступає одновимірною (односпрямованою) дією індивіда або соціальної групи, яка, ставить за мету звільнення від гнітючої реальності і, по суті, є актом самоідентифікації людини або групи людей. Продуктивний ескапізм існує як можливість для соціальної самореалізації та культурного розвитку, використання і розвитку своїх розумових і фізичних здібностей. Це також може бути поява нових субкультур, пошук власної ідентичності, заробіток в Інтернеті, створення груп по інтересах, навіть захоплення комп'ютерними іграми – це – не втеча від проблем реального життя, а своєрідний спосіб вирішення їх.

Другий вид ескапізму можна назвати деструктивним. Він полягає в реалізації себе у віртуальній реальності, відхід у вже існуючий соціокультурний простір і пасивній участі у ньому. Віртуальна реальність дійсно для багатьох виконує компенсаторну функцію. В Інтернеті людина може бути, ким завгодно, і спільнота дає людині шанс утвердитися хоча б у віртуальному середовищі, дає можливість самореалізації. Деструктивний ескапізм проявляється в практиках, які залишаються віртуальними. Наприклад, проведення великої кількості часу на форумах чи спільнотах, що лише імітує соціальну взаємодію,

не створюючи реальних міжособистісних зв'язків і відносин. Таким чином, основна відмінність цих двох видів ескапізму в тому, що при деструктивному ескапізмі соціальні практики стають віртуальними, а при продуктивному – віртуальне стає соціальним, переміщаючись з інтернет мережі в дійсність.

Незважаючи на те, що підходів до визначення поняття «ескапізм» досить багато, дослідники часто називають одні й ті ж причини і наслідки. Серед причин поширення ескапізму можна виділити наступні: інформатизація, індивідуалізація, рутинізація соціального життя, поширення масової культури, відсутність у сучасної молоді стійких ціннісних орієнтацій, медіатизація, віртуалізація, поширення мережі інтернет та вплив постмодерністської культури. Основними рисами, що продукують його передумови є: розширення культурного простору свободи, посилення споживчої складової в культурі, виникнення медіасередовища, яке комплексно інтегрує інформаційні технології в культурний простір, відсутність ієрархії, криза метанаративів, невизначеність, децентрація, фрагментарність, плюралізм, мінливість, динамізм. Виходячи з такого розуміння, ескапізм може бути інтерпретований як дія або сукупність дій, які є реакцією на соціальний (або соціально нестерпний) подразник. У цьому контексті доцільно згадати припущення норвезького психолога Фрода Стенсега про те, що «відповідь ескапізму симетрична подразнику у всьому» [3, с 24].

Ескапізм можна розглядати як реакцію на суспільні зміни, як форму адаптації до постмодерного суспільства, що виявляється у формуванні нових соціокультурних просторів і ухилянні від стандартів соціуму. У таких випадках на перший план ставиться плюралізм сучасного суспільства, де не існує однієї, чітко визначеної для всіх системи цінностей і поведінки. У людей виникає недовіра до метанаративу, під яким розуміються глобальні теоретичні ідеології і принципи, що чудово показано у книзі німецького соціолога У. Бека «Суспільство ризику: на шляху до нового модерну», де автор пише про зникнення найважливіших класових відмінностей і орієнтації суспільства на зростання багатства, разом з якими з'являється загальна невпевненість у майбутньому, розгубленість і страх [4, с. 105]. Отож, в основі ескапізму може лежати сумнів в доцільності і необхідності використання існуючих моделей взаємодії та, як наслідок, спроба критичного переосмислення загальноприйнятих норм.

Іншою причиною поширення ескапізму може бути інформатизація. Ще у 1959 році американський соціолог Ч. Р. Міллс писав, що швидкість, з якою нині історія знаходить нові форми, випереджає здатність людини

орієнтуватися в світі відповідно справжнім цінностям, і це змушує людей відчувати себе безпорадними, не здатними зрозуміти тої епохи в якій живуть. З інтенсифікацією процесу інформатизації ця проблема загострюється. Засновник конференції TED (аббревіатура від англ. *Technolog, Entertainment, Design* – Технології, Розваги, Проекти) Річард Сол Вурма навіть ввів такий термін, як «інформаційне занепокоєння»: коли інформації занадто багато, люди часто не можуть прийняти рішення, тому намагаються уникати цього процесу. І сучасність дає нам безліч способів відволіктися на інші справи і навіть на інші світи. До того ж, засоби масової інформації вже не відображають дійсності, а стають навіть більш реальними, ніж існуюча дійсність. За словами Ж. Бодріяра, люди живуть в гіперреальності, в реальності симулякрів і підтвердженням цьому можуть слугувати сучасні телевізійні шоу, які не рідко пропонують глядачам спотворені факти і вигадки, тим самим пропонуючи їм іншу реальність. У результаті цього дійсність стає підпорядкованою цій гіперреальності шоу, а потім і зовсім зникає, втрачається грань між реальним і віртуальним. У гіперреальності часто складно відрізнити вигадку від реальності, особливо з урахуванням того, що кожен суб'єкт отримує можливість самостійно вибирати для себе канали отримання новин. Образи починають жити своїм життям завдяки сучасним технологіям, що дає людині набагато більше можливостей для побудови віртуальних реальностей, які можуть не тільки імітувати, але і симулювати дійсність (наприклад, окуляри віртуальної реальності).

Ще однією причиною є широке поширення масової культури, зокрема, фентезійної ескапістської літератури. Одним з найвідоміших творів цього жанру є робота, раніше згаданого нами англійського літературознавця Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перстнів». Він ретельно здеталізував свій уявний світ Середзем'я за допомогою пісень, мови і фольклору, ретельно змалювавши ельфів, ентів, людей і хоббітів і майстерно продумавши топографію. Звісно, що така деталізованість дає читачеві можливість повністю зануритися в уявний світ і повірити в його існування, а сам автор вважає втечу під «вторинні світи» суто позитивним явищем. Однак, першою утопією зазвичай вважають твір Платона «Держава» (427-347 рр. до н.е.), де він протиставляє земному світу свій «ідеальний» світ. «Утопія» Томаса Мора (1516 р.), «Місто Сонця» Томмазо Кампанелли (1602 р.), «Нова Атлантида» Френсіса Бекона (1627 р.). Це говорить про те, що ескапістські мотиви вже давно присутні в творчості. Побудова цих віртуальних світів допомагала вижити в жорстоких умовах реального світу не тільки авторам, але і читачам цих книг. Хоча, варто зауважити, що навіть реалістичний

твір зрештую, описує модель якоїсь альтернативної реальності, в яку читач переноситься завдяки уяві. Сучасні ж літературні твори відрізняються своєю багатоплатформністю. Вони існують не тільки як книги, а й як фільми, вистави, відеоігри. Велику популярність в молодіжному середовищі набувають так звані «фанфіки», аматорські твори за мотивами фільмів, серіалів, аніме і комп'ютерних ігор. Саме ця мультиплатформність робить занурення у віртуальний світ ще простішим.

Отже, можемо зробити **висновки** про те, що ескапізм досить розповсюджене явище, каталізаторами якого є динамічний і мінливий розвиток суспільства. Хоча погляди на це явище неоднозначні, зазначимо, що у широкого розповсюдження ескапізму є свої позитивні і негативні наслідки: із одного боку зростає кількість людей, які обирають самотність. Для багатьох стирається грань між реальним і віртуальним, відбувається розрив сімейних і соціальних зв'язків, з'являється політична і соціальна апатія, політичний абсентеїзм. Повернення з віртуального світу в повсякденність виявляється занадто складним; з іншого боку – ескапізм може сприяти адаптації до динамічного сучасного суспільства, зменшенню рівня стресу і реалізації творчих здібностей людини, індивід може знайти позитивне одкровення своїх власних духовних шукань і моральних вчинків.

#### *Література:*

1. *Tolkien on Fairy-stories: Expanded Edition, with Commentary and Notes*// Harper Collins Publishers; UK, 2008. —p. 326.
2. *Бауман З. Индивидуализированное общество / З. Бауман. – Москва: Логос, 2005. – 390*
3. *Stenseng F. Rise J. Activity engagement as escape from self: the role of self-suppression and self-expansion // Leisure Sciences: and Interdisciplinary Journal, 2012.P.19-38.*
4. *Beck U. Risk society: Towards a New Modernity// New Delhi:Sage, 2000—383 p.* 5) *Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – Москва: Добросвет,2000.–387с.*
5. *Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. / Э. Дэвис. – Екатеринбург. : Ультра Культура, 2008. – 352 с.*
6. *Evans A. This Virtual Life : Escapism and Simulation in Our Media World// London : Fusion Press UK,2001. — 275p.*
7. *Козырева Л. В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации / Л. В. Козырева. – 2011. – №3. – С. 8–12.*
8. *Warmelink H., Harteveld C., Mayer I. Press Enter or Escape to play: Deconstructing escapism in multiplayer gaming //Proceedings of DiGRA. – 2009. P.5*
9. *Sudzina F., Razmerita L. Escapist Motives for Playing On-Line Games: Preliminary Results from an Exploratory Survey //25th Bled eConference eDepend-*

ability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. – 2012. – P. 507.

10. Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition //Journal of Communication. – 2001. – Vol. 51. – №. 1. – P. 117

1. Tolkien on Fairy-stories: Expanded Edition, with Commentary and Notes// Harper CollinsPublishers; UK,2008. -p. 326.

2. Bauman Z. Individualizirovannoe obščestvo / Zigmunt. Bauman. – Moskva: Logos, 2005. – 390 s.

3. Stenseng F. Rise J. Activity engagement as escape from self: the role of self-suppression and self-expansion // Leisure Sciences: and Interdisciplinary Journal, 2012. P.19-38.

4. Beck U. Risk society: Towards a New Modernity// New Delhi:Sage,2000 – 383 p.

5. Bodrijâr Ž. Simboličeskij obmen i smert' / Ž. Bodrijâr. – Moskva: Dobrosvet,2000.–387s.

6. Dèvis È. Tehnognozis: mif, magiâ i misticizm v informacionnuû èpohu. / È. Dèvis. – Ekaterinburg.: Ul'tra Kul'tura, 2008. – 352 s.

7. Evans A. This Virtual Life : Escapism and Simulation in Our Media World// London : Fusion Press UK, 2001. – 275p.

8. Kozyreva L. V. Social'naâ determinaciâ èskapizma: opyt konceptualizacii / L. V. Kozyreva. – 2011. – №3. – S. 8–12.

9. Warmelink H., Harteveld C., Mayer I. Press Enter or Escape to play: Deconstructing escapism in multiplayer gaming //Proceedings of DiGRA. – 2009. P.5

10)Sudzina F., Razmerita L. Escapist Motives for Playing On-Line Games: Preliminary Results from an Exploratory Survey //25th Bled eConference eDependability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. – 2012. – P. 507.

10. Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition //Journal of Communication. – 2001. – Vol. 51. – №. 1. – P. 117.

*Novohat'ko A.V.*

### **ESCAPISM AS A SOCIOCULTURAL PHENOMENON OF THE MODERNITY**

The article analyzes the development trends of modern society associated with globalization, informatization, transformation of the existing socio-cultural models that can be considered catalysts of existential escapism. Moreover, the study showed that changing the existing paradigms of social systems development leads to difficulties of adaptation and identification, where the intensification of social changes naturally disrupts the mechanisms of human inclusion in social communities, and the frequency of changing information systems and increasing the amount of information itself leads to difficulties in its assimilation and the need to



develop new mechanisms for the perception, archiving and updating of information databases. As a result, requiring connection to the most diverse meanings and value systems, the orientation in social practices to change the way of life and way of life requires special social mobility and sociocultural adaptability from a person. This situation leads to a shift in a person's ideas about himself and the world around him, as a result, it creates a sense of social and informational frustration, which leads to a person's escape from the existing reality and his orientation to strategies of existential escapism. This fact testifies to the relevance of the study of escapism, a sociocultural phenomenon characterizing the development of modern society.

The article gives an understanding of the characteristics of the spread of escapism and the fact that escapism acts as a life strategy that emerges in people as a result of rethinking common values and norms and leads to a departure from social reality into sociocultural spaces constructed by people or media channels; analyzes the approaches to the definition of escapism, the causes and consequences of the spread of escapism, reveals the features of the manifestation of escapism in the virtual space. Moreover, escapism in the virtual space is considered as a means of self-identification and the life strategy of people in a modern dynamic society. We have shown studied the features of the spread of escapism in the modern virtualized society of the postmodern era. This phenomenon is considered as a mechanism of adaptation to the post-modern society. It has been studied in connection with mass culture and the phenomena of individualization and informatization. The paper identifies the main consequences of escapism, including the increase in the number of single people, political and social apathy. To sum up, the article concludes that the two types of virtual escapism. Productive escapism contributes to the social self-realization of man and his cultural development, allows you to transfer social practices from the virtual space into reality. With destructive escapism, on the contrary, social practices move into virtual reality, allowing a person to realize himself in a virtual environment.

**Key words:** *escapism, sociocultural model, postmodern, self-identification.*

Надійшла до редакції 17.09.2018 р.