

І. М. САВКА, викл.
(Львівський інститут МАУП)

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ПОСТМОДЕРНОГО СУСПІЛЬСТВА І ПСИХОЛОГІЧНЕ ЗДОРОВ'Я ОСОБИСТОСТІ

Наукові праці МАУП, 2003, вип. 11, с. 46–49

Розглядаються проблеми визначення характеру сучасного суспільства як пост-модерного, в якому процеси виробництва і впливу набувають ознак “дискурсу” — знакової маніпуляції. Система речей, праця постають як “знаки реального”, що свідчить про віртуалізацію суспільства, тобто про радикальну трансформацію способу існування цивілізації. Суспільство модерну, на думку автора, є суспільством з розподіленими і диференційованими суспільними підсистемами, де місце релігійних вірувань і почуттів зайняла механістична раціональність, де економіка як простий спосіб життя перетворюється на власне життя суспільства, де сутність людини відчувається не в соціальну, а у віртуальну реальність. У цьому суспільстві відбувається також симуляція інновацій, а гроші перетворюються з “крови” на “мову жестів” економіки. При цьому афект як атрибут підсвідомості набуває небезпечної сили і починає загрожувати психічному здоров'ю людей.

Світове наукове товариство вже призвичаїлось до думки дивитись на перспективу розвитку у третьому тисячолітті країн, що успішно розвиваються, через призму ідеї постіндустріалізму. Постіндустріальне суспільство на відміну від індустріального розглядалось насамперед як суспільство інформаційне. Таке бачення утвердилось завдяки зусиллям плеяди теоретиків: Д. Белла, А. Турена, З. Бжезинського, А. Тоффлера.

Узагальнюючи написане ними в 60–70-х роках ХХ ст. з приводу майбутнього, можна подати такі базові ознаки постіндустріального суспільства [3]:

- визначальним фактором суспільного життя загалом є теоретичне знання. Воно витісняє працю (ручну і механізовану) в її ролі фактора вартості. Функції капіталу переходять до інформації. Основним інститутом стає університет як центр виробництва, переробки і нагромадження знань;
- рівень знань, а не власність стає визначальним фактором соціальної диференціації. Розвивається і виокремлюється інформаційний бізнес, стаючи “четвертим” сектором економіки.

Проте інформаційне суспільство в жодній країні не реалізувалось. Університет не замінив промислову корпорацію як базовий інститут “но-

вого суспільства”, власне ж знання інкорпоровано у процес капіталістичного виробництва.

Ближче до розуміння характеру сучасного суспільства виявилися теоретики постмодернізму. Праці одного з лідерів цього напрямку — Ж. Бодрійара наприкінці 60 — на початку 90-х років ХХ ст. і праця Ж. Дельоза і Ф. Гваттарі “Капіталізм і шизофренія: Анти-Едіп” (1972) особливо актуальні для адекватного тлумачення проблем і перспектив сучасного суспільного розвитку.

У пізньо- та постіндустріальну епоху, яка збігається з епохою постмодернізму, процеси виробництва і вжитку набувають, висловлюючись термінами постмодерністів, характеру “дискурсу” — знакової маніпуляції. Система речей, праця постають як “знаки реального”, які кодують імператив соціальної реальності [3]. Ці констатації можна інтерпретувати як опис одного з аспектів *віртуалізації* суспільства. **Віртуалізація суспільства** — радикальна трансформація способу існування цивілізації [2].

Суспільство модерну — це суспільство з розподіленими і диференційованими суспільними підсистемами. Насамперед релігія, релігійна свідомість, які пронизували всі відносини середньовічного суспільства, відокремилась від нього — з'являється світське суспільство; місце релігійних

вірувань і почуттів зайняла механістична раціональність. Економіка як простий засіб до життя перетворюється на власне життя суспільства. Вона більше не є безпосередньою складовою суспільства, а стає самодостатньою системою [1]. Процес модернізації як реалізації цінностей, суть яких полягає у володінні й забезпеченості сущим, впливає у процес *реіфікації*, уречевлення суспільства, коли відносини між людьми набувають форми відносин між речами. Реалізація цінностей перетворює людину на функціональний елемент і ресурс суспільства, а соціальні інститути — на автономну реальність. Про витворення ринкового характеру як відображення цього процесу у психіці багато писав соціальний психолог Е. Фром [4]. Коли ж процес модернізації-уречевлення підходить до логічного завершення, цінності перестають бути аутентичною реальністю, “референтом”, стосовно чого артефакти і соціальні технології суть “знаки”. Те, що вважається соціальною структурою, втрачає стійкість і визначеність. “Знаки” не обмінюються більше на “означуване”, вони замкнуті самі на собі. Очевидним є процес розречевлення: сутність людини відчужується не в соціальну, а у віртуальну реальність, де людина має справу не з річчю (тим, що в наявності), а із симуляцією (зображуваням).

Видатний філософ Ж. Дельоз і видатний психіатр Ф. Гваттарі вважають предтечею цього процесу момент, коли в капіталістичній системі виникає банківська подвійність між утворенням засобів платежу і структурою фінансування: “...не одні й ті самі гроші потрапляють до кишені найманого робітника і вписуються в баланс підприємства. В одному випадку — це безсилі грошові знаки обмінної вартості, потік засобів платежу... в іншому — це знаки могутності капіталу... система диференційних потоків виробництва, яка функціонує як аксіоматика абстрактних кількостей... Банківський кредит продукує демонетизацію або дематеріалізацію грошей... За цих умов капітал стає цілим тілом, новим соціумом або квазіпричиною, яка привласнює собі всі продуктивні сили” [2, 236–238]. Інституційний лад суспільства симулюється, а не ліквідується, тому що він зберігає атрибутику реальності, є своєрідним віртуальним середовищем, де зручно створювати і демонструвати образи і яке відкрите для входу/виходу. Капіталізм привласнює вже не людей, а органи — руки, мозок, дітородну систему тощо. Отже, доходимо висновку, що капіталізм (тут не розрізняються його стадії) має шизофренічну природу.

Цей процес першими відчували представники мистецтва. Не дивно, що такий лад провокує

пошматований живопис, як у С. Далі та його послідовників, віртуальну прозу, як у Гарсія Маркеса, рухи на зразок дітей-квітів хіппі, феноменологічну філософію. Суттєвим додатком стають химерні об’єкти квантової фізики, які дають змогу ототожнити протилежності без жодних опосередковуючих ланок. Вихована на квантових об’єктах-монстрах діалектична уява вже не потребує варифікації своїх концептів на рівні наочної предметності довкілля. Створюється нова світосприйняття, а з ним нова естетика.

Комп’ютерні технології, і насамперед технології віртуальної реальності, виявились найефективнішим інструментом симуляції. І тепер імператив симуляції веде до перетворення комп’ютерних технологій на інфраструктуру всякої людської дії і до перетворення логіки віртуальної реальності на парадигмальну для такої дії. Воля до віртуальності трансформує всі сфери життєдіяльності з таких, що склались у процесі модернізації.

Виробництво будь-якої речі після двох століть технологічної революції вже не є реальною проблемою. Але сюрреальність капіталістичного виробництва, за Дельозом, полягає якраз у тому, що це вже не виробництво заради задоволення потреб, а заради виробництва, яке змушене включати і антивиробництво, тобто забезпечувати споживання виробленого [2]. Першою “ластівкою” такого антивиробництва, включеного у виробництво, була індустрія війни. Наступним кроком стала індустрія реклами. Для споживача така сама проблема постає як проблема вибору з різноманітності марок — товарних знаків. Товар — це насамперед знак. Соціальний статус товарного знаку визначає, скільки коштує річ, а не її реальні властивості й не затрати праці. Виробляється не річ (шампунь, костюм, автомобіль), а образ. Симуляція речі в рекламному посланні починає переважати над власне річчю.

Ще однією можливістю віртуалізації стає симуляція інновацій. Модифікації, що не торкаються функціональних властивостей речі й не потребують реальних трудових затрат, у віртуальній реальності виглядають як “переворот”, “нове слово” тощо. Водночас нові інформаційні та комунікаційні технології роблять можливим організацію робочого місця практично всюди: вдома, у готелі, автомобілі, літаку. Організація праці як розпорядку присутності в офісі чи опису виконання технологічних операцій втрачає економічний зміст, але зберігає соціальне значення (підтримується, наприклад, практика калькуляції собівартості на основі часових затрат праці). За

таких обставин “позаконотвірні”, соціально-психологічні аспекти організації праці та функціонування підприємства — офісний дизайн, підтримка атрибутів образу робітника і працюючої організації, культивування публік рилейшнз набувають безпосереднього економічного змісту. Вони стають популярним товаром. У перспективі симуляції продуктивності симптоматичним є виникнення і перетворення на загальноприйнятту практику такої організаційної форми, яка дістала назву “віртуальна корпорація”.

Процес віртуалізації економіки поглибив і симуляцію грошей. Як право на отримання позики людина вже не повинна пред’явити метал, папір чи пластикову картку, достатнім є *образ* платоспроможності. Цей образ “того, хто має право на позику”, можуть симулювати і приватні особи, і функціонери фінансових інститутів. “Фіктивна частина тотального грошового агрегату M_3 не може одночасно конвертуватися в готівку з тієї простої причини, що ця частина — продукт мультиплікації... Одночасна вимога всіх вкладів у банках і всіх виплат за страховками фізично неможлива, хоча юридично допустима. Банк навіть при виконанні норми резерву — симулянт платоспроможності” [3]. Якщо явище неспроможності виплати банками одночасно всіх вкладів відоме з часів Великої Американської депресії, то симулятивність страхового фонду як образу надійності — винахід пізніший і цілком у руслі повної віртуалізації економіки. Гроші нині не “кров” (Гобс), а “мова жестів” економіки.

Віртуальний продукт, віртуальна інновація, віртуальна праця, віртуальна організація, віртуальні гроші демонструють, що інформаційна економіка не відбулась. Не інформація як така, тобто раціональна денотація, а образ, що мобілізує афективні коннотації, приносить прибуток. Не гіпертрофована раціональність стає небезпечною, а афект — атрибут підсвідомості — набирає небезпечної сили.

На віртуалізацію і як наслідок шизофренізацію постмодерної економіки вже звертали увагу, зокрема Д. В. Іванов [3]. Але шизоїдність капіталістичної економіки відгукується в усіх сферах суспільства, як бачимо на прикладі мистецтва, а використання комп’ютерних технологій не обмежується тільки економічним полем. Віртуальне спілкування аж до віртуальних сексуальних стосунків, віртуальне подолання комплексу меншовартості, віртуальність соціальних структур, які через засоби масової інформації проникають у найпотаємніші куточки індивідуального жит-

тя і господарюють там поза нашою свідомістю. Усе це входить у наше життя з дитинства. Віртуальність як неможливість відрізнити реальність від фантазму є своєрідною “соціальною сенсорною депривацією”. Як відомо з психології, повна сенсорна депривація, тобто блокування сигналів від усіх органів чуття, дуже швидко призводить до клінічних психіатричних станів, насамперед до розвитку шизофренії. То чи не стане за умови дедалі швидшого і всеохоплюючого процесу віртуалізації широка розбудова психіатричних лікарень найперспективнішим соціальним проектом майбутнього?

Натяк відповіді на це запитання так само можна знайти у Ж. Дельоза і Ф. Гваттарі. Уявлення, що шизофренія є хворобою 70-х років ХХ ст., часу написання книги, на їхню думку, є хибним. Не предтечею масових виявів клінічної психіатрії є сюрреалістичне мистецтво, а своєрідною “шизофренічною втечею” як реакцією на механістично-раціональний тиск соціуму на особистість, якій вже ніде від цього тиску не сховатися, бо соціум, набираючи шизофренічної розірваності, перестає бути раціонально фіксованим. Така собі “прогулянка шизофреніка” раптом відкрила нові перспективи виживання в цьому світі, залишаючись самим собою [2].

Подальша віртуалізація соціуму свідчить, що такий спосіб виживання почав легалізуватись і вже власне життя підстроюється під нього. Факт, що наші діти так полюбили комп’ютерні віртуальні ігри і шизофренічні образи покімонів, які так лякають багатьох, свідчить більшою мірою про дитячу підвищену креативність і здатність їх подальшої адаптації до реалій світу, де їм доведеться жити. Адже діти завжди через ігри засвоювали моделі реального життя. Те, що і за часів Пікасо серед митців, і в наш час серед дітей дещо підвищилась статистична кількість випадків клінічної шизофренії, свідчить не так про шизогенність цього процесу віртуалізації, як про нелегкість такої необхідної перебудови психіки. Не процес сам по собі патологічний, а психіка не завжди буває готовою.

Отже, не демонізація процесу є виходом із ситуації, що склалася, а пошук шляхів оптимального його перебігу. Не заборона комп’ютерних ігор і серіалів про покімонів, оскільки їх серед маси інших обрало життя, а клопіткий процес підготовки психіки дітей, та й дорослих до здатності інтегрувати реальну дійсність в усій її, як нам видається, чудернацькій різноманітності — ось раціональність нинішнього часу.



Література

1. *Веселов Ю. В.* Экономическая социология постмодерна // Журн. социологии и социальной антропологии. — 1998. — Т. 1.

2. *Дельоз Ж., Гваттари Ф.* Капіталізм і шизофренія: Анти-Едіп. Пер. з фр. — К.: КАРМЕ-СІНТО, 1996.

3. *Иванов Д. В.* Постиндустриализм и виртуализация экономики // Журн. социологии и социальной антропологии. — 1998. — Т. 1.

4. *Фромм Э.* Иметь или быть?: Пер. с англ. — К.: Ника-Центр, 1998.