

ния, на то, как и сегодня живут люди. Психология Маслоу продолжает ставить уникальные вопросы, ведя вперед к вершинам знаний о человеческой природе. Маслоу дал всем нам новый взгляд на человеческий потенциал, вдохновил новые поколения исследователей на дальнейшие плодотворные поиски, напомнив о том, что величие обязательно присутствует во всех людях и в каждом из нас.

ЛИТЕРАТУРА

1. Биографический энциклопедический словарь. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2001. – С. 380-381.
2. Бодалев А.А., Рудкевич В.П. Как становятся великими или выдающимися? М.: Просвещение, 1997. – 128с.
3. Деркач А.А. Акмеология управления. – М.: «Университетское», 2004. – 214с.
4. Leonard G. Abraham Maslow and the new self // Esquire Magazine, 1983. – № 12 (December). – pp. 326-336.
5. Lowry R.J. A.H. Maslow: An intellectual portrait. – Monterey, CA: Brooks/Cole, 1973. – 182 p.
6. Маслоу А. Мотивация и личность. 3 – е изд./ Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2011 – 352 с.
7. Maslow A.H. A memorial volume. – Brooks/Cole, 1972. – 214p.
8. Nuernberger P. Freedom from stress – A holistic approach. Honesdale, PA: Himalayan Publications. 1981. – 302 p.
9. Пятьсот знаменитых людей планеты. – Харьков: Фолио, 2006. – 991с.

О. Ю. Тургенёва,

кандидат філософських наук, викладач кафедри філософії

К. Ф. Г. Томіліна,

*студентка факультету соціології та права,
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут»*

ПРОБЛЕМА ВІДЧУЖЕННЯ В ЕЛЕКТРОННУ ЕПОХУ

Актуальність проблеми відчуження людини XXI століття обґрунтовується інакше, ніж століття тому. Це пов'язано з тим, що індустріальна епоха лишилася в минулому, і на зміну їй прийшла епоха постіндустріальна, інформаційна, електронна. Ще порівняно недавно дослідники, вивчаючи проблему відчуження, спиралися, переважно, на марксистське розуміння даного феномену, згідно з яким, відчуження – втрата робочим сенсу праці (та, зрештою, сенсу життя) внаслідок капіталістичного способу виробництва.

Західний світ, здебільшого, подолав цю проблему шляхом підвищення заробітної платні, надання робітникам соціальних гарантій, можливості кар'єрного росту, а в останні роки – шляхом зменшення тривалості робочого дня та введення так званої «зарплати громадянина», що, на думку західних дослідників, має призвести до збільшення продуктивності праці, адже «щасливий краще працює» [9]. Крім того, у XX-XXI століттях у так званих «розвинених країнах» проста механічна робота на виробництві була майже повністю автоматизована, і робітники перестали бути «взаємозамінними», позбавилися статусу «додатку до машини» (як це було на початку епохи індустріалізації), адже обслуговування сучасних наукоємних приладів передбачає наявність у робітника освіти та кваліфікації. Цей процес мав дещо інший характер у пострадянських країнах; так, у сучасній Україні ще досі зберігаються морально застарілі верстати та прилади, які не потребують кваліфікованого обслуговування, крім того, у більшості пострадянських країн досі не розвинена сфера соціального забезпечення, яка є значним фактором на шляху до подолання соціального відчуження, а також – наявні специфічні для посттрансформаційних суспільств фактори, які поглиблюють відчуження у суспільстві (маємо на увазі наслідки економічної та соціально-політичної кризи у всьому розмаїтті проявів, котрі не будемо аналізувати в межах даної роботи).

Отже, відчуження є соціально-філософським феноменом; це термін, яким позначається процес «об'єктивації якостей, результатів діяльності та відносин людини, який протистоїть людині як переважаюча сила та перетворює її з суб'єкту на об'єкт впливу» [4]. Відчуження спершу розглядається в межах теорій суспільного договору – як делегування громадянином своїх повноважень правителю (Т.Гоббс, Дж.Локк, Ж.-Ж.Руссо та ін.); пізніше К.Маркс та Ф. Енгельс писали про відчуження в контексті, згаданому нами вище, – «відчуженої праці» [2, с.41-147]: «Відчуження робітника в його продукті має не тільки те значення, що його праця стає предметом, набуває *зовнішнього* існування, проте й те значення, що його праця існує *поза* ним, незалежно від нього, як дещо чуже для нього, і що ця праця перетворюється на самостійну силу, яка протистоїть робітникові; що життя, надане робітником предмету, виступає проти нього як вороже та чуже».

Сьогодні проблема відчуження набуває нової актуальності. У сучасному світі зберігаються згадані вище форми відчуження, зокрема – відчуження людини в процесі виробництва, яке може бути пов'язане не лише зі специфікою процесу виробництва, або ж із властивостями об'єктивних соціально-культурних та соціально-політичних процесів, а й з соціально-психологічними факторами, серед яких – невірний вибір професії, професіональне вигорання, тощо. Проте найбільш значущим типом відчуження у сучасному світі є, на нашу думку, *відчуження від реального світу*.

Найбільш близькими до сучасного порядку речей є, на нашу думку, дослідження фрейдомарксистського теоретика Герберта Маркузе [3]. На відміну від своїх попередників, він розглядав відчуження поза «антагоністичним», пролетарсько-буржуазним, контекстом: не як відчуження робітника від своєї праці, а як відчуження людини від світу взагалі. Причину цього він вбачав, як і марксист, у капіталістичному виробництві, проте такому, що з часом розширює свій вплив на всі сфери суспільного життя через ЗМІ та масову свідомість. У масовізованому суспільстві формується новий тип тоталітаризму – «інформаційний тоталітаризм», ознакою якого є, зокрема, стандартизоване мислення. Тотальний контроль у сучасному, «відкритому», суспільстві здійснюється не примусовим впливом певної групи людей; він є результатом функціонування інформаційної системи взагалі. При тоталітаризмі методом владного впливу є, передусім, прямий терор, безпосередній фізичний тиск, натомість в інформаційному суспільстві основними факторами тоталітарного впливу та контролю є інформація, технічний прогрес та жага до споживання. «Одномірне суспільство» Маркузе у сучасному його вигляді характеризується комфортабельною, мирною, демократичною несвободою, що призводить до нівелювання індивідуальності та знищення критичного мислення на рівні особистості та великих груп. Відчуження у такому світі стає неминучою реакцією індивіда, що ототожнює себе з нав'язаним йому способом буття, розвивається та реалізує себе у одному, визначеному суспільством та системою споживання, вимірі. Так відбувається реіфікація «хибної свідомості».

Однією з форм та результатів виникнення об'єктивної хибної свідомості (викривленого уявлення індивіда про дійсність) є ескапізм, намагання втекти від реальності у світ ілюзій, віртуальної реальності, що досить часто проявляється у сучасному світі, де ескапізм набув нової якості за допомогою електронних приладів. Дж.Р.Р. Толкін у своєму есе «Про чарівні казки» [7] трактує ескапізм як «виправданий акт втечі від потворності сучасності». Це, однак, було виправданим у часи написання есе, та викликаним жахами Світової війни, яка у значній мірі вплинула на творчість Толкіна, визначальним елементом якої було створення особливого світу (до речі, і сьогодні чимало підлітків та дорослих людей, які захоплюються творчістю Толкіна, віддають перевагу фантастичним реаліям світу Середзем'я перед буденністю реального світу), але у сучасному суспільстві ескапізм стає радше результатом відчуження, ніж свідомим вибором людини.

Важливою передумовою сучасного ескапізму став науково-технічний прогрес та, як наслідок, – поява потужного медіасередовища. Віртуальна реальність, на створення якої іде значна частина ресурсів західного світу, розповсюджена настільки, що не залишилось, мабуть, жодної області, не підпорядкованої уявному світові. В останні роки набуває обертів новий феномен – «доповнена реальність», де віртуальний компонент доповнює

об'єктивну реальність (як, наприклад, це відбувається у «гугль-окулярах», у проєктах «розумного дому», чи то навіть у розповсюджених сьогодні gps-навігаторах).

Все це має не тільки полегшити життя людини, проте й додати життю нового виміру, надати нових можливостей для самореалізації та самоактуалізації особистості. Але невід'ємною властивістю віртуальної реальності є, на нашу думку, спрощення всього, що передається за її допомогою. Гіперреальність часто представляється у розважально-ігровій формі, і оскільки вона є частиною дискурсу «одномірного світу», то її побічним наслідком є підтримання людини в межах її «зони комфорту», а відтак – і некритичного стану мислення. Саме непродуктивність мислення та відсутність необхідності створення нових образів відрізняє одномірну гіперреальність від, наприклад, віртуальної реальності мистецтва. Таким чином, обираючи між реальністю та ілюзією, сучасна людина найчастіше іде найлегшим шляхом (пливе за течією), та обирає готову ілюзію, яка не потребує рефлексії та передбачає непродуктивне сприйняття зовнішньої інформації.

Відчуження у інформаційному суспільстві характеризується таким собі постмодерністським методом нарізок. При такому підході, створення предмету мистецтва або процес реалізації особистості відбувається не шляхом логічного аналізу та синтезу інформації, а з використанням розрізнених продуктів чужого мислення, що тим чи іншим чином пристосовуються під власні потреби самовираження [5]. Ця тенденція не є, однак, унікальним надбанням інформаційного суспільства, адже спостерігалася ще в середині ХХ століття, розвиваючись в межах феномену «перформативного повороту» [6, с.422-444] в культурі та мистецтві.

Можна виділити три основні форми відчуження людини у віртуальній реальності [1, с.52]. Першою з них є відчуження людини від суспільства, що проявляється у послабленні соціальних зв'язків та контактів. Інститути, що діють у реальному світі, послаблюють свій вплив у віртуальному суспільстві, спрощуючи процес комунікації до мінімуму.

Другою формою відчуження є відчуження особистості від самої себе. У гіперреальності людина створює «нову себе», віртуальну копію особистості, що має такі якості, яких, на її думку, їй не вистачає у реальному житті. Ця віртуальна копія об'єктивується та може заміщувати собою реальний характер людини. Згідно з першим принципом екзистенціалізму [8, с.319-344], людина визначається своїми вчинками, тобто є тим, що сама з себе робить. Віртуальні вчинки також роблять свій внесок у реальну особистість, оскільки у гіперреальності набагато простіше проявляти себе таким, яким хочеш видаватись.

Третя форма відчуження – це відчуження людини від культури та моралі; вона близька до першої форми, оскільки просто представляє суспільство як інститути, що є його складовими (культура та мораль).

Одним з прикладів занурення людини у віртуальну реальність можуть бути соціальні мережі та онлайн-ігри. Якщо другі є, переважно, сучасним варіантом ескапізму, то перші являють собою досить цікавий феномен, «з'єднуючи тих, хто далеко, та роз'єднуючи тих, хто поряд». Крім того, соціальні мережі є, на нашу думку, довершеною формою масовізації суспільства, що виявляється, передусім, у розмиванні класових ознак. Так, наприклад, студент сьогодні може додати викладача до списку своїх друзів у фейсбуці, копіювати та передавати записи ректора; громадянин може читати твіттер депутата чи президента, тощо. Інтернет, «з'єднуючи тих, хто далеко», допомагає, передусім, долати не фізичний простір, а соціальний, політичний, культурний.

Отже, у сучасному світі соціальні мережі не лише сприяють відчуженню особистості, проте й мають низку значущих переваг. Так, епоха інтернет-соціалізації дозволяє розширити комунікацію до більш широких меж, наприклад, створювати тематичні та навчальні групи в соціальних мережах, швидко зв'язуватися з потрібною людиною, незалежно від її місцезнаходження та соціального статусу, отримувати доступ до будь-якої інформації (особистої, навчальної, соціально- та політично-значущої, тощо). Безумовно, негативним боком такої відкритості інформації є зниження її безпеки та підвищенні можливості для інформаційного маніпулювання, і це треба враховувати, існуючи у віртуальному просторі.

На завершення варто сказати, що відчуженість людини в сучасному світі є дуже складною та багатоплановою проблемою, що потребує дослідження з різних сторін та точок зору. В даній статті було здійснено спробу у загальний спосіб охарактеризувати питання відчуженості у його класичному розуміння та сучасному вимірі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ляшенко Ю.А. Отчуждение человека в виртуальной реальности: основные формы и особенности // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: философия. – 2009. – № 3. – Т.7. – С.50-54
2. Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года / К.Маркс и Ф.Энгельс. – Соч. – Т. 42.– С. 41-174
3. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества / Г. Маркузе; Пер. с англ., послесл., примеч. А.А. Юдина; Сост., предисл. В.Ю. Кузнецова.– М: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 526 с.
4. Отчуждение // Новая философская энциклопедия. – [Электронный документ]. – Режим доступа: <http://iph.ras.ru/elib/2232.html>
5. Рахманинова М.Д. Виртуальная интерактивность и новое отчуждение. – [Электронный документ]. – Режим доступа: <http://www.runivers.ru/philosophy/logosphere/58597/>
6. Савчук В.В. Философ как художник // Я. (А.Слинин) и МЫ: к 70-летию профессора Ярослава Анатольевича Слинина. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. (Серия «Мыслители». Выпуск X). – С.422-444
7. Толкин Д. О волшебных сказках. Перевод А.П. По изд.: «Московский хоббит». – М., 1988. – [Электронный документ]. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Article/_Tolkin_Skazki.php
8. Экзистенциализм – это гуманизм. Ж.-П.Сартр. В кн.: Сумерки богов. – М.: «Политиздат», 1989. – С. 319-344
9. Sex timmars arbetsdag – full lön. – [Електронний документ]. – Режим доступу: http://www.svd.se/naringsliv/karriar/sex-timmars-arbetsdag-full-lon_8897910.svd