
ՈՒՏՈՊԻԱՅԻ ԴՐՄԵՎՈՐՄԱՆ ՆՈՐ ՀՆԱՐԱՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

ՄԵՐԻ ՄԻՔԱՅԵԼՅԱՆ

Իր անցած երկար ճանապարհին մարդն անդադար որոնել է այլ-ընտրանքներ, փորձել դուրս գալ այս իրականության սահմաններից, տեղափոխվել այլ աշխարհներ և տեղակայվել ապագայում, քանզի ֆիզիկական իրականությունը գրեթե միշտ չի բավարարել նրան: Այդ «անդրատենչությունը՝ ուրիշ մի գոյության մեջ հայտնվելու թաքուն փափագը, նրան հնարավորություն է տալիս քայլ առ քայլ հաղթահարելու անհրաժեշտության թագավորության մեջ իրեն պարտադրված սահմանափակությունները»¹: Մարդկային միտքը միշտ էլ ինչ-ինչ տեսլականներ է «հորինել», երբեմն անհասանելի և անիրագործելի մտակառույցներ ստեղծել և փորձել դրանք մարմնավորել իրական կյանքում: Աշխարհը վերափոխելու մարդկային այդ հավակնության մեջ էական դերակատարում ունի «դեռ չգոյողի» (գերմ. Noch nicht sein - դեռ գոյություն չունեցող) նկատմամբ անհագուրդ այն բաղձանքը, որի սոցիալական դրդապատճառն աշխարհի անկատարության ու կիսատության զգացումն է և կամ աշխարհի առկա վիճակի անելանելիությունը: Կարելի է ասել, որ «դեռ չեղածի զգացողությունը» մարդկային կեցության անբաժան մասն է, քանի որ մարդը ոչ միայն մշտապես որևէ բանի պակասություն ունեցող կենդանի է, այլև այնպիսի հորինվածք է, որի մեջ ներփակված է անդրատենչության մի այնպիսի հավակնություն, ինչը դրդում է այս աշխարհը դիտարկել որպես ոչ ամբողջական, անկատար ու անարժան իր «մարդավայել» կյանքի համար: Մարդն այս աշխարհի զավակն է, սակայն, ձգտում է այն դարձնել իր ինսամակալության օբյեկտ, փոխել այն և դուրս գալ նրա սահմաններից, իսկ դա նշանակում է, որ մարդը մշտապես ուտոպիաներ «արտադրող» էակ է: Ի դեպ, էռ. Բլոխը ուտոպիայի կամ հույսի սկզբունքը համարում է մարդկային կյանքի անքակտելի բաղկացուցիչը, որը, ի վերջո, վերածվում է սոցիալականության կառուցարկման և նորացման սկզբունքի: Մարդկային գոյությունը ներծծված է ուտոպիայի ոգով: Այն հանգամանքը, որ մեծ հաշվով կյանքը «դեռ չգոյող» հնարավորությունների անսպառ շտեմարան է, նշանակում է, որ մարդուն վերապահված է «հույսի տարածությունը» իրականության վերածելու մի անզնահատե-

¹ **Էդ. Հարությունյան**, Արտասովոր ապագան ապրված անցյալում, «Բանբեր Երևանի համալսարանի. Փիլիսոփայություն, Հոգեբանություն», № 3 (21), Եր., 2016, էջ 33:

լի առաքելություն: «Դեռ ոչը», կասեր Էռ. Բլոխը, «դեռ չիրագործվածի» իրականացման հնարավորությունն է, սկիզբը²: Աշխարհն ուստոպիական է, քանի որ այն մի յուրահատուկ գիտափորձ է, որի ուղեկիցներն են ռիսկն ու անհայտությունը: Ըստ այդմ՝ այս կամ այն երազանքի, հույսի, ուստոպիայի իրագործման փորձերն ու ընդհանրապես ցանկացած պատմական գործընթաց հանգեցնում են կա՛մ Ոչնչի, կա՛մ Ամենի (Alles): Ամեն ինչ կախված է տվյալ պատմական դարաշրջանի հնարավորություններից ու հանգամանքներից: Այս իմաստով տեղեկատվական տեխնոլոգիաների արագ զարգացման արդի դարաշրջանում փոխվել է մարդու աշխարհընկալումը, և նա այլևս այլ կերպ է զգում իրեն շրջապատող աշխարհն ու դրա բաղադրատարրերը: Մինչ 20-րդ դարի կեսերը մարդու համար աշխարհի գոյաբանական հիմքն անփոփոխ էր, վերջնական տրված և միակը. այն կարելի էր վերաձևել միայն բնության հնարավորության շրջանակներում, սակայն դրանից հետո պատկերը փոխվեց, և մարդն սկսեց հասկանալ և՛ իր, և՛ աշխարհի կեցության ճկունությունը: Մարդու համար իդեալական է թվում հենց այն աշխարհը, որը թույլ կտա նրան իրագործել սեփական ցանկություններն իր ուզած պահին: Իսկ աշխարհն այդպիսին կարող է լինել միայն այն պարագայում, երբ ընկալելի աշխարհը լրիվությամբ իրենն է, ինքն է տերը, ինքն է դրա ստեղծողն ու դեմիոսը: Այս առումով մեր բնական աշխարհն այդպիսին չէ և չի կարող լինել, այսինքն՝ այն ճկուն չէ, իսկ մարդն իրեն երջանիկ է համարում այնպիսի իրականության մեջ, որն անդադար փոփոխվում է ըստ իր ցանկությունների: Մեր իրականության մեջ սահմանապատենշները շատ են (ժամանակային, տարածական, ֆիզիկական, ֆինանսական), որոնք խանգարում են մարդուն ապրել իր պատկերացումներին համապատասխան և իրագործել վերափոխումներ: Այս դիտանկյունից՝ ճկվող և իդեալական է մարդու երազանքների աշխարհը, որում ամեն ցանկություն իրագործելի է: Օրինակ՝ այդպիսի ճկունություն ունի վիրտուալ իրականությունը, որը մարդու իդեալների աշխարհի տարատեսակ է: Ստացվում է այնպես, որ ժամանակակից մարդն ապրում է երկու տարբեր չափումներում. լինելով իրական սոցիալական աշխարհի հիմնական բնակիչ՝ նա իր կյանքի մի որոշակի ժամանակահատված ապրում է գուգահեռ վիրտուալ իրականությունում, որն այս պարագայում իր երազանքները շարունակող աշխարհն է: Այն «իդեալական և հրաշալի տեղը» (հուն. eutopia իմաստով) կարող է գոյություն ունենալ հենց վիրտուալ իրականության տեսքով. այն, ինչը մեր իրականությունում գրեթե անիրագործելի է, հեշտությամբ տեղափոխվում է վիրտուալ տարածություն: Ընթացիկ ակնառու փոփոխություններից մեկն էլ հասարակության այս-

² Տե՛ս **Bloch E.** Das Prinzip Hoffnung. Bd.1, Frankfurt, 1959, էջ 258-288:

պես ասած վիրտուալացման գործընթացն է: Հարկ է նկատել նաև, որ մերօրյա մշակույթը մի շղթայված համակարգ է, որը, ելնելով սպառողականության աճող տեմպերից, ստիպված է արձագանքել առկա պահանջունքներին: Ըստ այդմ՝ հետարդիական աշխարհում, կրելով բազմաթիվ փոխակերպումներ, ուտոպիական մտածողությունը, միախառնվելով նոր աշխարհայացքային մոտեցումներին, սոցիոմշակութային դաշտում միտվել է «վիրտուալ ապրանքի» արտադրությանը: Հետարդիականության մեր ժամանակներում աշխարհը ոչ թե իրերն են կառավարում, այլ դրանց նշանները: Այս շրջափուլում փոփոխվում է ամենայնի ընկալումը կյանքի բոլոր ոլորտներում. օրինակ՝ քաղաքականության մեջ գլխավոր դեր են խաղում ոչ թե իդեալները, այլ իմիջը, իսկ տնտեսության մեջ իրերի արտադրությունը փոխարինվում է նորաձև բրենդներով, հարստությունն այլևս նյութական բնույթ չի կրում և այլն: Սրանք իրողություններ են, որոնք ընդլայնում են ուտոպիական երևակայության և համապատասխան նախագծերի սահմանները: Արդիականության կարծրատիպերը փլուզվում են, և յուրաքանչյուրը կարող է ստեղծել այն աշխարհի մոդելը, որում ուզում է ապրել. չէ՞ որ հենց դա էր ուտոպիստների երազանքը: Այս նույն իրավիճակը, թերևս, ուտոպիա չէ, այլ Ժան Բոդրիարի տերմինաբանությամբ՝ «գերիրականություն», որը մոդելների շնորհիվ ստեղծված իրականն է՝ զրկված նախահիմքից և իրականությունից³: Պարադոքսն այն է, որ համընդհանուր կեղծագործումների գերիրական աշխարհում իրական են թվում հենց ուտոպիական նախագծերը: Իսկ քանի որ իրականությունը գտնվում է հատվածական և ապակառուցողական վիճակում, մարդը սոցիալական տարածության մեջ ապակողմնորոշվածության, անորոշության լուծումը գտնում է ուտոպիական գիտակցության ակտիվացման մեջ, ինչը բխում է նրա լիարժեք գոյության համար իրականության սահմաններն ընդլայնելու անհրաժեշտությունից: Հետարդիականության խճանկարային իրականությունը յուրաքանչյուր անհատի ստիպում է այդ տարասեռ մանրանկարը կենտրոնացնել աշխարհի մեկ ամբողջական պատկերի մեջ, մասնիկ առ մասնիկ ազուցելով միմյանց սեփական կյանքի դրվագային և երբեմն անհասկանալի ընթացքից պոկված հյուլենները: Հետարդիական աշխարհում մարդը, կյանքն ընկալելով որպես խաղ, ընդունում է իրականությունը որպես պայմանականություն և փորձում յուրացնել դրա բաղադրիչների կառավարման ձևերը: Հետարդիականությունն ինքնին իրականացված ուտոպիա է, իդեալական մի նախագիծ: Թերևս մենք այժմ ապրում ենք մի ինստիտուցիոնալ և լեզվական տարածության մեջ, որը կառուցարկել է արդիականությունը, բայց իրավիճակային առումով սա մի ժամանակա-

³ St' u **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляция. Тула, 2013, էջ 16:

հատված է, երբ վերջինս ավարտվել և հասել է իր վերջնակետին:

Մեր օրերում գիտական հայտնագործությունները լրիվ անհրա-
կան նախագծերի իրագործման համար լայն հնարավորություններ են
ընձեռում՝ փոխելով երբեմնի իդեալական նախագծերի դրսևորման
ձևերը: Մարդու ուտոպիական հակումները թաքնված են նրա հոգեկա-
նի անգիտակցական խորքերում և երբևէ չեն անհետանա՝ անկախ ու-
տոպիայի դրսևորման ձևերից և մեխանիզմներից, որոնք ենթակա են
փոփոխության: Եթե արդիականության փուլում շրջանառվում էր այն
գաղափարը, թե որևէ ուտոպիական նախագիծ ինչպես, ինչպիսի պայ-
մաններում հնարավորություն ունի տվյալ սոցիալական իրականությ-
յան մեջ իրագործվելու, ապա հետարդիական ուտոպիան ունի դրսևոր-
ման ևս մեկ լայնարձակ դաշտ՝ վիրտուալ իրականությունը, որը երկ-
րորդային մի աշխարհ է՝ գոյելու իրեն հասուկ եղանակներով: «Վիր-
տուալություն» եզրույթը փիլիսոփայության մեջ օգտագործվել է դեռևս
միջնադարում, բայց, մանրամասն չանդրադառնալով դրա ծագման
պատմությանը, նշենք, որ այն առավել մեծ տարածում ստացավ տեխ-
նոլոգիական զարգացմանը զուգընթաց, երբ շրջանառության մեջ
մտավ «վիրտուալ իրականություն» արտահայտությունը, որը շատ ա-
րագ դրաձավ մարքեթինգային ապրանքանիշ և զանգվածային մշա-
կույթում տարածված եզրույթ: Վիրտուալ իրականությունը պետք է դի-
տարկել ժամանակակից աշխարհում տեղի ունեցող մշակութային,
տեխնոլոգիական և աշխարհայացքային փոփոխությունների համա-
տեքստում: Այս հասկացությունը բավականին լավ տեղավորվում և
պարզաբանվում է հետարդիական աշխարհայացքի շրջանակներում:
Վիրտուալություն ասելով ընդհանուր առմամբ հասկացվում է այն ի-
րականությունը, որը չունի ֆիզիկական սահմաններ և հաստատում,
սակայն միաժամանակ նշենք, որ միայն տեխնիկական, կիրեռնետիկա-
կան տարածությունը չէ, որ պետք է համարել վիրտուալ⁴: Այնուամե-
նայնիվ, այստեղ ուսումնասիրվում է վիրտուալության առավել նեղ
տեխնիկական միջոցներով ստեղծված միջավայրը, որը դարձել է մար-
դու առօրյայի անբաժանելի մասն ու թելադրում է խաղի իր կանոննե-
րը: Ինչպես նկատում է Մ. Կաստելը, ժամանակակից տեղեկատվա-
կան մշակույթում իմաստների ստեղծումը տեղի է ունենում վիրտուա-
լության միջոցով⁵: Չէ՞ որ մենք ապրում և գործում ենք հաղորդակցա-
կան վիրտուալ գործընթացների վրա հիմնված էլեկտրոնային մի մշա-
կույթի շրջանակներում, որը գործառում է տեխնոլոգիաների միջոցով:
Ստացվում է այնպես, որ այժմ վիրտուալությունը պայմանականությ-
ունից վերածվում է անհրաժեշտության, այսինքն՝ այն կեղծ իրակա-

⁴ Տե՛ս **Ярляйн К.** Виртуальность как трансцендентная среда экзистирования // «Բան-
բեր Երևանի համալսարանի. Փիլիսոփայություն, Հոգեբանություն», 2016, № 2 (20), էջ 29:

⁵ Տե՛ս **Кастельс М.** Информационная эпоха: экономика, общество, культура. М.,
2000, էջ 504:

նություն չէ, այլ, հետարդիականության տերմինաբանությամբ՝ գերիրականություն, որը ժամանակակից մարդու համար յուրատիպ կենսամիջավայր է դարձել: Լինելով ուտոպիայի արդյունք՝ գերիրականությունը ձևավորվում է այն պարագայում, երբ մեր իրականությունը նկարագրող մշակութային պատկերացումներն ու արժեքները չեզոքացնում, կորցնում են վերջինիս հետ իրենց կապող օղակը և, ըստ այդմ, լիարժեք ինքնուրույն գոյություն են ստանում՝ վերածվելով «սիմուլյակրների»: «Իրականի պատկերի» ստեղծման փուլերը այսպիսին են. սկզբում այն հիմնային իրականության արտացոլումն է, հաջորդ՝ երկրորդ փուլում այն քողարկում և խեղաթյուրում է վերջինիս, այնուհետև սքողում է հիմնային իրականության բացակայությունը, իսկ վերջում այն արդեն ոչ մի աղբյուր չի ունենում որևէ իրականության հետ և դառնում է սեփական, անաղարտ սիմուլյակրը⁶: Նույն մեխանիզմը գործում է նաև վիրտուալ իրականության պարագայում՝ այդ տարածությանն ընձեռելով ինքնուրույն գոյելու և գոյավորելու հնարավորություն:

Ըստ էության, ուտոպիան կառուցարկում է այլընտրանքային մի աշխարհ, որը չունի ֆիզիկական տարածականություն, ինչը և նույնությամբ տեղի է ունենում վիրտուալ իրականության կառուցարկման ընթացքում: Ինչպես ուտոպիան, այնպես էլ վիրտուալ իրականությունն ուտոպիական գիտակցության արտացոլումն են այլընտրանքային իրականության մոդելների միջոցով: Եթե Կ. Մանհեյմի դիտարկմամբ ուտոպիան կեցության նկատմամբ այնկողմնային պատկերացումների համախումբ է⁷, ապա այդ այնկողմնայնությունը դրսևորվում է նաև վիրտուալության ձևով՝ որպես իրականությունից որոշակի հեռացվածություն: Այսօր վիրտուալ տարածությունը վերածվել է սոցիալական իրականության տեսակի, որը կոնկրետ ուտոպիայի համար մի նոր «տոպոս» է: Չէ՞ որ վերջինս նույնպես սոցիալականի դրսևորման ձևերից է և արդի աշխարհում հաճախ կատարում է ավելի շատ գործառույթներ, քան սոցիալական ինստիտուտները: Այն առարկայացումը, որը պահանջվում էր ուտոպիայից, և որին դժվարությամբ էր բավարարում այդ նախագիծը, վիրտուալի շնորհիվ այժմ վերածվել է ապառարկայականի, քանի որ այն առարկայականի ճիշտ հակառակն է: Եթե համեմատենք մարքայան ընկալման հետ, համաձայն որի՝ մարդկային գործունեությունը միայն առարկայական է, քանի որ այդ գործընթացում մարդը գործ ունի առարկաների հետ և ստեղծում է առարկաներ⁸, ապա պարզ է դառնում, թե ինչպիսի փոփոխություններ են տեղի ունեցել, և որքան տարբեր են հետարդիական աշխարհընկալ-

⁶ Տե՛ս **Бодрийар Ж.**, նշվ. աշխ., էջ 23:

⁷ Տե՛ս **Мангейм К.** Идеология и утопия. М., 1994, էջ 166:

⁸ Տե՛ս **Маркс К.** Критика политической экономии (черновой набросок 1857-1858 годов, первая половина рукописи). **Маркс К., Энгельс Ф.** Собр. соч., изд. 2, т. 46, ч. 1. М., 1959, էջ 324:

ման եղանակները: Այս ապառառկայացումը սիմուլյակրների միջոցով յուրովի ներկայացնում է նաև Ժ. Բոդրիարը՝ նշելով, որ «իրականը» փոխարինվում է «իրականի նշաններով»⁹:

Եթե դասական ուտոպիան ինչ-որ առումով արդեն զիջել է իր դիրքերը, ապա դրան փոխարինելու է եկել «վիրտուալ ուտոպիան», որը բնական կերպով հայտնվում է վիրտուալ իրականության մեջ՝ կորցնելով իրեն ներհատուկ «տոպոսը», քանի որ այստեղ գոյություն չունի տարածականություն: Հետարդիական դիտանկյունից նայելու դեպքում նկատվում է, որ աշխարհը դեկավարում և առաջ են մղում ոչ թե փողը, կորպորացիաները, կուսակցությունները, այլ դրանց ետևում կանգնած այն ուտոպիական նախագծերը, որոնք ընկած են դրանց հիմքում և փոխում են այս աշխարհը ներսից¹⁰: Այս իրադրությունը հասարակության կողմից այդքան էլ չի գիտակցվում և հասկացվում որպես ուտոպիա, սակայն այն կա և աննկատորեն ասում է իր անակնկալ խոսքը: Փաստացի, ոչ իրական աշխարհի մեջ ընկղմվելով, մարդկային գիտակցությունը ենթարկվում է նոր, հորինված ազդեցությունների, բախվում է նոր կողմնորոշիչների և հնարավորությունների: «Հրաշք ապագայի» ուտոպիան շարունակում է ապրել իրական կյանքը շարունակող վիրտուալ ուտոպիայի տեսքով: Վիրտուալ տարածությունը վերածվում է իրականության մի տեսակի, որը կոնկրետ այս պահին չկա, բայց ապագա գոյության ներուժ ունի և իրականությունը հրնթացս փոխարինելու է արհեստականորեն ստեղծված մի կենսամիջավայրով: Վիրտուալը հետըզհետե խտացնում, սահմանափակում, նեղացնում է իրական կյանքի սահմանները՝ բանալով նոր հորիզոններ ուտոպիականի դրսևորման, նոր աշխարհայացքի ձևավորման համար: Մրանով տեղի է ունենում առարկայական աշխարհի արժեզրկում, ուստի ապառառկայացումը դառնում է ավելի ակնառու: Առարկայական աշխարհի շատ երևույթներ և որակներ կարծես թե զիջում են իրենց տեղը, կորցնում իրենց հիմնական իմաստը՝ փոխարինվելով հասկացություններով, նշաններով, ինչի հետևանքով մարդու կողմնորոշումը արդյունքից, առարկայից տեղափոխվում է գաղափարի վրա: Թերևս մերօրյա աշխարհում առավել էական ու առաջնային է դառնում նշանը և ոչ թե դրա նյութական դրսևորումը: Ու թեև իրականն ու նրա նշանը նույնական չեն, բայց նշանը պարունակում է իրականի նախնական իմաստային հիմքը, և վերջնարդյունքում այն բավականին դժվար է տարբերակվում:

Ուտոպիական գիտակցության այնկողմնայնացնող, առկայի, իրականության սահմաններից դուրս բերող հատկությունը վիրտուալ տիրույթում ամենաէականն է, որին միանում է նաև իրականության քննադատությունն ու դրա վերակառուցարկման ձգտումը, որը թույլ է տալիս սահմանագծել ինքնուրույն գործառույթ և եղածից տարբերվող մի

⁹ Бодрийар Ж., նշվ. աշխ., ս. 18.

¹⁰ Տե՛ս Штепа В. В. RUтопия. Екатеринбург, 2004. // <http://flibusta.net/b/153754> [23.08.2017]:

նոր աշխարհ, որում իրավասու են հատկապես մարդու անհատական պատկերացումներն իդեալական աշխարհի վերաբերյալ: Իդեալականացումն այս նոր տարածության մեջ շատ ավելի հեշտ է. դասական ուտոպիայի իդեալները՝ հատկապես ազատության և հավասարության, լիարժեքորեն դրսևորվում են վիրտուալ տիրույթում: Այստեղ հանրությոթը լրիվ հավասար է, իսկ ազատության նման օրինակի մասին ժամանակին դժվար էր անգամ մտածել: Այս վիրտուալ տարածությունը դարձել է նաև ներկայի քննադատության, գաղափարապես իրար մոտ զանգվածների համախմբման և համագործակցության հարթակ: Հետարդիականության դարաշրջանին հատուկ շրջապատի պառակտվածության, խճանկարային ընկալման, ընտրության անսահմանափակության մեջ մարդը դժվարանում է որոշակի ուղու նախապատվություն տալ: Տիրող անորոշությամբ պայմանավորված՝ ուտոպիական գիտակցության դրսևորման ձև համարվող վիրտուալ իրականությունը դառնում է առկա իրականությունից դեպի սեփական աշխարհ փախուստի մի ուղի, որը կախված չէ ոչնչից: Այն մարդու համար դեպի հորինված աշխարհ փախուստի և այդ աշխարհի օրենքներով ապրելու հետաքրքիր տարբերակ է: Վիրտուալ իրականությունն այս տեսանկյունից ուտոպիայի դրսևորման ձև է, քանի որ երկուսն էլ ձգտում են կառուցարկել մի իրականություն, որն իրականում գոյություն չունի: Պարզապես վերջինս ապագայի իր իրականությունն ստեղծում է նորագույն տեխնոլոգիաների շնորհիվ:

Վիրտուալ իրականությունը վերածվում է ենթակառուցված իրականության, որն այսօր վերափոխման է ենթարկել մեզ համար արդեն սովորական շատ բաներ՝ ինչպես անհատական, այնպես էլ սոցիալական տեսանկյուններից, ինչը հանգեցնում է սոցիալական աշխարհի լայնածավալ վերակազմակերպման: Վիրտուալությունը խտացված նշանային համակարգ է և հաղորդակցային մեծ հնարավորություններով օժտված տարածություն: Կիբեռնետիկական տարածությունն ստեղծում է մեր իրականության կանոնների և մեխանիզմների նման գործարկվող մի միջավայր, որը վիրտուալության դրսևորման ժամանակակից ձևն է: Պարզապես, եթե ֆիզիկական աշխարհում դեռ գոյություն չունեցող գաղափարները մի տեսակ վիրտուալության ոլորտից են՝ գոնե նախնական տարբերակով, ապա ուտոպիական նախագծերը նույնպես վիրտուալ բնույթի են, որոնք, հետագայում ներագդելով ֆիզիկական աշխարհի վրա, կարծես առարկայանում են նրանում, իրագործվում կամ ոչ:

Վիրտուալ իրականությունը յուրահատուկ ինքնուրույնության դաշտ է, որը մարդուն դարձնում է ինքնաստեղծ, այսինքն՝ նա ստեղծագործում և արարում է իր ձևաչափով, մտնելով ուտոպիայի ոլորտ՝ ստեղծում է սեփական իդեալների հանգույն մի իրականություն, ինչն անելու և դրսևորելու հնարավորություն մարդը իրական աշխարհում

հաճախ չի ունենում: Այն տալիս է ազատություն առանց պատասխանատվության, որը չկա մեր իրականությունում: Մարդը, հայտնվելով տեխնոլոգիական տարածականության չափումներում, ինքը նույնպես վերածվում է վիրտուալ սուբյեկտի և վարում է գուգահեռ կյանք «այնտեղ» դրան համապատասխան վերափոխելով իր «այստեղը», ներկան¹¹: Վիրտուալությունը կեցության ձև է, գոյության միջոցներից մեկը: Ինչպես սիմուլյակրի դեպքում, այս տարածությունում նույնպես մենք առնչվում ենք ոչ այնքան ֆիզիկական օբյեկտի, որքան դրա վիրտուալ պատկերի հետ¹²: Սիմուլյակրները դարձել են ինչպես առկա իրականության, այնպես էլ վիրտուալ իրականության բնութագրիչներից: Այստեղ է, որ մարդը բախվում է իրականության և նրա նշանի հետ: Սիմուլյացիայի միջոցով ստեղծվում է իրականի պատկերը, որը փոփոխվելով շեղում է իրականը, խեղում, բայց տպավորություն է ստեղծում, որ իրական հիմքը առկա է, այսինքն՝ այլևս գրեթե անհնար է լինում տարբերակել իրականն անիրականից:

Աշխարհի մասին մարդկային պատկերացումները սովորաբար գտնվում են իրականի և իդեալականի միջև առկայող սահմանագոտում, որը ժամանակ առ ժամանակ միաձուլվում է մեկ այս, մեկ այն կողմին: Այս հատկությունը լավագույնս դրսևորվում է ուտոպիայում՝ որպես իդեալական և իրական օբյեկտների միջև տարանջատում, ինչը գրեթե նույն կերպ նկատվում է վիրտուալ իրականությունում: Վիրտուալ իրականությունը հենց այդ սահմանային դաշտն է, որտեղ արդեն իսկ դժվար է կողմնորոշվել՝ վիրտուալն է ֆիզիկական իրականության արդյունքը, թե հակառակը՝ ֆիզիկական իրականությունը՝ վիրտուալի: «Կեղծագործումը (սիմուլյացիան) կասկածի տակ է դնում «ճշմարիտի» և «կեղծի», «իրականի» և «երևակայականի» միջև տարբերությունները»¹³: Այս պարագայում վերանում են «բառերի», «նշանների» և «իրերի», «իրականի» և «հորինվածի» միջև եղած սահմանները: Այսպիսով, ստացվում է եռաչափ մի պատկեր, որի բաղկացուցիչ տարրերը համաչափելի են. առաջին երկուսի (ուտոպիայի և վիրտուալ իրականության) համանմանությամբ սիմուլյակրը նույնպես որպես գերիրականության բաղադրիչ, ընդգծում է ինչպես առկա իրականությունը, այնպես էլ հնարավոր գոյությունը, բաղձալին և իրականը: Դե իսկ ուտոպիական գիտակցության ի հայտ գալու լավագույն նախապայմանն էլ երևակայականի և իրականի միջև լարվածությունն է, այլընտրանքային մտածողությունը, որը մերօրյա տեղեկատվական տեխնոլոգիաների շնորհիվ դրսևորման նոր ոլորտ է հայտնաբերել՝ արտահայտված վիրտուալ իրականության ձևով: Մնալով ֆիզիկական աշխարհում՝ մարդը տեղափոխվում է վիրտուալ իրականություն, որտեղ ստեղծում

¹¹ Տե՛ս **Яралян К.**, նշվ. աշխ., էջ 31:

¹² Տե՛ս նույն տեղը:

¹³ **Бодрийар Ж.**, նշվ. աշխ., էջ 19:

է մի նոր՝ երևակայական աշխարհ, վերանում է իրի իրականության սկզբունքը, դրան փոխարինում են ուտոպիական գիտակցության ձևերը՝ «երազը», նախագիծը և այլն: Վիրտուալ իրականությունը, ուտոպիայի համանմանությամբ, հերքում է առկա իրականությունը՝ կառուցելով նորը: Ուտոպիան ի հայտ է գալիս վիրտուալ իրականության մեջ, որտեղ չկա «տեղ (տոպոս)» երևույթը, բայց և դա այն սկզբնակետն է, որտեղից անհատն ստեղծում է իր սեփական աշխարհը:

Աշխարհը միտում է, ոչ թե օրենք, այն դեռ չգոյն է: Այս առումով «կյանքն ասես կենսաբանական սևագիր տեքստ է, որի վրա օրենսդիր և գործադիր լիազորություններով օժտված բոլոր կենդանի արարածները, ներառյալ նաև մարդը, կարող են ջնջումներ և հավելումներ անել՝ խաղարկելով կյանքի իրենց փորձնական տարբերակը»¹⁴: Ապագան առանց ներկայի վիճարկման, առանց ուտոպիայի կորցնում է այն անհասանելի կողմնորոշիչը, որը պետք է հասարակության զարգացման և առաջընթացի համար: Այսօր այդ սպասելի ապագան մեզ է ներկայանում արդեն նոր ձևաչափերի և չափումների տեսքով, անշոշափելի իրի իրականությունը դառնում է արտասովոր իրականության սովորական երևույթ: Սոցիալական տարածականության այս նոր չափումները մարդուն և նրա երևակայությանը մի տեսակ ձգվածության, տարածվածության հատկություն են ընձեռում՝ թույլ տալով նրան լինել այստեղ և հիմա, բայց և միևնույն ժամանակ զգալ իրեն այլ չափումներում. ընդ որում՝ այդ զգացողությունն այնքան իրական է, որ դժվար է տարբերել իրական գոյությունից: Երբ այլևս վերանում է իրական իրի այն հիմնային շերտը, որը նրան օբյեկտիվ ներկայություն էր ապահովում, այդ պարագայում առավել իրական են թվում սիմուլյակրները, որոնք փոխում են շրջապատող ամեն բանի էությունն ու նյութական առկայություն չեն պահանջում: Ուտոպիայի, գերիրականության, վիրտուալության միախառնումը ստեղծում է խաղարկային մի դաշտ, որը ապացուցողական հիմքեր չի պահանջում, այն պարզապես կա և կյանքի անբաժան մասն է, աննկատելի, տարրալուծված բյուրեղը, որն ուտոպիականի տարբեր դրսևորումներով միշտ առկա է եղել սոցիալական կյանքում և մարդկայինի անհասանելի խորքերում: Ընդլայնվում են մարդկային մտքի, մարդու հնարավորությունները, թե սահմանախախտ են դարձնում նրան այս այլընտրանքային տարածությունները, դժվար է ասել, բայց դա ժամանակի և զարգացող տեխնոլոգիաների հրամայականն է, որին ենթարկվում է մարդը՝ պարզապես սեփական գոյությունը հաստատելու և չհերքելու համար, ցույց տալու, որ իր իսկ հորինած սահմանները քանդվելու և նորեն վերակառուցվելու հակում ունեն, և որ այդ ամեն նորը, իր հերթին, նոր պատնեշ է կյանքը յուրովի կառուցարկելու անհատնում ճանապարհին: Եվ ուրեմն թողնենք

¹⁴ Էդ. Հարությունյան, նշվ. աշխ., էջ 29:

մարդկային միտքը սավառնի՝ փնտրելով իր հանգրվանը, որը երբեք էլ վերջնական չի լինելու:

Բանալի բառեր - *վիրտուալ իրականություն, ուտոպիա, ապագա, սոցիալական իրականություն, հետարդիական աշխարհ, սինուլյակր, գերիրականություն*

МЕРИ МИКАЕЛЯН – Новые возможности проявления утопии. – Благодаря стремительному развитию информационных технологий происходит так называемая виртуализация общества. Образ идеального чудо-будущего приобретает форму виртуальной утопии, которая продолжает реальную жизнь. Виртуальная реальность превращается в надстроенную, которая преобразовала многие вещи, уже обычные для нас как с индивидуальной, так и социальной точки зрения. Постмодернистская утопия широко проявляется в виртуальной реальности, которая представляет собой воображаемый мир, куда человек убегает от действительности.

Ключевые слова: *виртуальная реальность, утопия, будущее, социальная реальность, постмодернистский мир, симулякр, гиперреальность*

MERI MIKAYELYAN – The New Possibilities for Utopia Manifestation. – The so-called virtualization process of the society is up-to-date today, and it occurs as a result of the rapid progress of information technology.

The utopia of ideal wonder future continues to live in the form of a virtual utopia which represents a real-life sequel. The virtual reality is being turned into an inferior reality, but nowadays the latter has transformed many ordinary things for us, both from individual and social perspectives. The postmodern utopia has also another vast field of manifestation, that is virtual reality. The virtual reality is an interesting option for a human to escape to the imaginary world and to live by the laws of that world.

Key words: *virtual reality, utopia, future, social reality, postmodern world, simulacrum, super reality*