

Іщенко Ю.А., *док. філос. н., професор Центру гуманітарної освіти НАН України*

КОНФЛІКТ І СИМУЛЯКР

Своєрідним прологом до теми можуть слугувати, наведені Жаном Бодріаром в його відомій книжці «Симулякри і симуляція», слова: симулювати не означає вдавати. Той, хто вдає хворобу, може просто лягти у ліжку й переконувати, що він хворий. Той, хто симулює, знаходить в себе її окремі симптоми. Вдавання, чи дисимуляція лишають незайманим принцип реальності: різниця завжди зрозуміла, вона лише прихована. Симуляція ж ставить під сумнів різницю між «істинним» і «хибним», між «реальним» і «уявним» [1,с.8].

Сформулюємо декілька тез.

Конфлікт можна тлумачити як прояв неузгодженості, або як незгоду між двома чи більше сторонами (особами або групами), коли кожна сторона намагається зробити так, щоб було прийнято саме її позицію чи цілі (наміри), і стати на заваді іншій стороні чинити те саме. Це може вести й до таких експлікацій конфлікту як «хвороба спілкування», «нечесна», «несправедлива», «незрозуміла» гра [див.напр.:2,с.155]. З іншого боку, конфлікт може виникати внаслідок дисонансу або смислової, ціннісної неспівмірності (ідентифікації) намірів і цілей людини з її ціннісним світом (ціннісно-смисловою ідентичністю, «цілісністю»). Відтак потлумачення конфлікту пов'язується з поняттями «норм» і «цінностей», і більш широко, із сенсами і смыслом буття людини в соціальних взаємодіях, комунікації як такої.

«Симулякр – це зовсім не те, що приховує істину, це істина, яка приховує, що її немає», - іронізує, посутньо вдаючись до симуляції, Ж. Бодріар в епіграфі до вищенаведеної праці[1,с.5]. Та трохи нижче він пише - це перехід від знаків, які щось приховують, до знаків, які приховують, що нічого не має. Перші, зазначає Ж.Бодріар, відсилають до теології істини і таємниці, другі відкривають еру симулякрів і симуляції, коли вже не існує Бога, тобто, скажемо ми, абсолютних смислових і ціннісних критеріїв, і відбувається «виробництво» реального та референційного на ґрунті інфляції первісних міфів і знаків реальності, яке завжди випереджає стратегія апотропії - «залякування-притягування», «відстрашування» [1, с.13].

Конфліктна ситуація – обставини, релевантні конфлікту. Центральне місце в конфліктній ситуації посідає конфліктна проблема – це дисонанс у внутрішньому світі людини, що іманентно включає дисонанс особистості і її оточення. Вона постає з відчуття небажаності чогось, потім йде до усвідомлення того, що викликає дисонанс. Визначення проблеми, як зазначає А.Ішмуратов, – це вже уточнення того, чого хотілось би, щоб не було дисонансу. Вирішення проблеми - це знання того, як досягти бажаного чи уникнути небажаного. Усунення проблеми – це прийняття рішення діяти певним чином і реалізувати намічуване [2, с.85]. Симулякри виникають вже на стадії розуміння, відповідно, визначення і формулювання (для себе)

конфліктної проблеми. *Герменевтика* (усвідомлення-тлумачення проблеми, її *феноменологія* (сприйняття та опис), так би мовити, переходить в її *дискурс*, позаяк відпочатку пов'язані з її висловлюванням (формулювання «для себе» імпліцитно містить – передбачає - формулювання для іншого). Отже, виникнення симулякрів в конфлікті - дискурсне і пов'язане з мовою і мовленням, відтак вираженням смислу чогось, про що йдеться, його концепіюванням з метою усвідомлення, що завжди передбачає Іншого в якості наявного чи уявного другого – деякого учасника чи суддю конфлікту, взагалі певного реципієнта і комунікатора.

Отже, розглядати і описувати виникнення симулякрів в конфліктних ситуаціях можна, по-перше, в контексті теорії соціальної дії, розуміючи під останньою будь-яку дію заплановану суб'єктом з урахуванням соціальних норм, або ж її реалізацію, результат якої оцінюється у термінах соціальних норм. Втім, суб'єктивний, тим паче, інтросуб'єктивний виміри конфлікту, власне відпочаткова вміщеність конфлікту у простір комунікації, окреслює не просто психологію конфлікту, але й її дискурсний характер. Тому, по-друге, нині відома дискурсна психологія, і більш широко, дискурс-аналіз, також якнайкраще можуть прислужитися в розкритті неодмінних тут симуляцій та постановки власне симулякрів, пов'язаних з імплізією смислу в комунікаціях. Роблячи акцент на тому, що ми завжди сприймаємо дійсність за допомоги мови (як тільки людина намагається, визначити значення події, вона неодмінно попадає у пастку мови), цей тип дискурс-аналізу дає змогу розкрити способи формування і зміни особистості, її думок і емоцій у соціальній взаємодії.

Симулякр тут – смислова гра, гра зі смислами. Позаяк конфлікт - це майже завжди «гра не за правилами», тобто гра правила якої порушуються, то симулякри конфлікту – це завжди порушення правил кодування сенсу. На суб'єктному рівні - це завжди гра з намаганням зберегти ідентичність водночас зі зміною знакової репрезентації носіїв (суб'єктів та речей) певних соціальних чи культурних функцій. Певною мірою симулякр є «витівкою» психологічного компромісу особи із самою собою (своєю ідентичністю), проте не зводиться до нього. Поскілки компроміс тут не згода, а *угода*, що укладається між різними агональними ціннісними світами з метою збереження певної ідентичності, то тут «толеруються» сенси у спосіб маніпуляції ними. Якщо йти за класифікацією А.Ішмуратова, й зважати на такі види нормативних «порушень» в спілкуванні як прагматичний, комунікативний, легітимний, то очевидно можна говорити, що симулякр - своєрідний симбіоз всіх цих видів компромісу.

Та якщо б це все зводилось лише до свідомих намірів та соціальних дій, або ж усвідомленої гри, тоді б ми не мали б права говорити про симуляцію, відтак й симулякри. Симулякри – це не карта, без території, це, говорячи образно, й не «хвіст, який крутить кішкою», хоча це, безумовно, має місце. Тут симулякри мають набагато глибше коріння, що занурене в *імплізію смислу*. Мається на увазі, коли всі значення смислу поглинаються єдиною домінуючою формою його повідомлення Іншому – адресату - чи-то собі, чи-то іншій(им) особам. Інтерактивно утворювані соціальні і комунікативні структури

розчинюють смисл і соціальне в чомусь схожому на туманність, призначеному не для зростання нового, навпаки, для тотальної ентропії [1, с.120]. Діснейленд – чудова модель усіх порядків симулякрів, що поплуталися, гра уяви та ілюзії [1,с.20]. Недаремно, у всі часи людина втікаючи від конфліктів ховалася у казку. Сучасні соціально-гуманітарні технології, маніпулюючи свідомістю людини, залюбки використовують її смислові ресурси, мультиплікуючи у такий спосіб все нові невідомі раніше симулякри...і конфлікти.

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. К.: Основи, 2004. – 230с.
2. Ішмуратов А.Т. Конфлікт і згода. Основи когнітивної теорії конфліктів. К.: Наукова думка, 1996. -190с.

Чернобровкін В.М., доктор психологічних наук,
професор, завідувач кафедри
психології та педагогіки НаУКМА

ОСОБЛИВОСТІ ПОВЕДІНКИ ВЧИТЕЛЯ В КОНФЛІКТНИХ СИТУАЦІЯХ ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Проведене нами емпіричне дослідження процесу прийняття рішень у проблемних ситуаціях педагогічної діяльності базується на обґрунтованому нами положенні про принципово відмінні механізми та детермінанти поведінкового і діяльнісного рівнів активності вчителя. Поведінка педагога в ситуації виконання професійних завдань відрізняється від його діяльності тим, що детермінується ситуаційними чинниками, а також залежить від дії несвідомих психічних патернів. В цьому випадку вчитель не стільки активно діє, покладаючись на свідомий вибір напрямку дій, скільки реагує на проблемні ситуації педагогічної діяльності. Оскільки поведінка вчителя в складних ситуаціях спілкування формується під впливом емоційної напруги та часової й інформаційної обмеженості, важливим наслідком таких поведінкових реакцій стає зростання напруги і конфліктності у стосунках з учнями та іншими фігурантами шкільного життя [1;2].

Для емпіричної перевірки цих припущень ми обрали проективний метод. Розроблена нами проективна методика СФСП (ситуації фрустрації у спілкуванні педагогів – модифікація тесту малюнкової фрустрації Розенцвейга) поєднує в собі задачний та проективний підходи. Кожне стимульне завдання моделює певну напружену (фрустраційну, конфліктогенну) ситуацію педагогічної діяльності, при цьому сприймання завдань та їх виконання досліджуваними відбувається в режимі «прямої мови» і першої відповіді, тобто у режимі реагування. Завдяки цьому процедура тестування за методикою СФСП враховує таку важливу ознаку поведінки, як реактивність, тобто залежність від дії ситуаційних стимульних чинників [3].