

**ЕМПІРИЧНА ПОДОБА ДІЙНОСТІ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ
РЕАЛЬНОСТІ
(КОМП'ЮТЕРНЕ ВІДМЕЖОВУВАННЯ ВІД «МИРСЬКОГО» ЖИТТЯ)**

У статті аналізуються основні тенденції культурологічного, технологічного, соціального світосприйняття, які мають велике значення для визначення рівня соціальної відчуженості сучасної людини в умовах зростання ролі комп'ютерних симулякрів. На основі традиційного лінгвістичного і філософського порівняльного аналізу таких понять як "віртуальна реальність", "комп'ютерна реальність", "дійсність" на гіпотетичному рівні визначається важливість подальшої онтологічної характеристики схожих категорій на емпіричному рівні досліджень в майбутньому.

Ключові слова: *дійсність, комп'ютерна реальність, емпірична подоба, симуляція, віртуальна реальність, симулякр, схима, мантійне чернецтво, велика схима.*

Постановка проблеми. Ця стаття за основну мету ставить розгляд основних на наш погляд питань щодо емпіричної подоби дійсності та комп'ютерної реальності. Використовуючи комплексний мовний, культурологічний та деякі філософські аспекти дійсності ми спробували поєднати в статті різні погляди на цю проблему в єдиний емпіричний комплекс сучасного сприйняття «дійсності та комп'ютерної реальності».

Важливість використання традиційного лінгвістичного та філософського поглядів на феномен комп'ютерного відмежування від «мирського» життя дозволить нам не лише глибше зрозуміти його в семантичному плані, але і зробити деякі гіпотетичні передумови подібності логік еволюції «реального» суспільства та еволюції «віртуального» співтовариства (далі - гіпотетичність подібності еволюцій).

Завдяки відповідному аналізу деяких культурних, технологічних та світоглядних тенденцій сьогоденного світу, ми зможемо гіпотетично виявити місце людини у світі інформаційних потоків та її ролі в проникненні комп'ютерних симулякрів* у таку здійснену реальну категорію, як дійсність**.

Ступень розробленості проблеми. Сучасний різновид Інтернетної самотності людей як втеча від реальності не має всіх тих рис, що були притаманні середньовічній схоластиці, хоча йому повністю притаманні її основні постулати. Синтез християнського (католицького) богослов'я та

логіки Аристотеля поступово переорієнтовувались у зворотному напрямку від актуальної діючої сили до поняття «virtus». Інакше кажучи, поодинокі та тимчасові події стають абсолютними сутностями, які повністю керують нашими спонуканнями. Певно, Фомі Аквінському [11] варто було б опинитися у сучасних реаліях, щоб дати відповідь на одну з ключових проблем середньовічної філософії – співіснування душі мислячої, душі тваринної, душі рослинної. Іоанну Дунсу Скотту [15, р. 109–128], опинись той у сучасній системі цінностей людини, вдалося б подолати те незбагненне, що роз'єднує формально єдину реальність від нашого безкінечно неупорядкованого досвіду його концепції реальності. Генетична космологія Д. Скотта, яка отримала більш повний розвиток ідей його співвітчизника ХІХ століття Герберта Спенсера та інших послідовників, завдяки «virtus» змогла набути цілком конкретного типу у формі фізичного поняття до позначення елементарних об'єктів – віртуальних часток. Епітет «віртуальна реальність» для подібного позначення тривимірних макромоделей реальності за допомогою комп'ютера був застосований у Масачусетському Технологічному Інституті у 70-х роках ХХ століття [16].

Сучасне поняття віртуальності до кінця 70-х років у тлумачних словниках іншомовних слів трактувалось як щось можливе – таке, що може чи має з'явитись за певних умов. Так, у словнику іншомовних слів під редакцією С.М. Локшиной можна прочитати наступне: «Виртуальный – [ср.-лат. virtualis] – возможный; могущий проявиться; который должен проявиться» [7, с. 49]. У цьому випадку цікаво спостерігати семантичну трансформацію цього поняття в реальні категорії. У словнику подається такий приклад використання поняття віртуальність: «Виртуальная длина – ж.д. условная длина горизонтального пути, на прохождение которого затрачивается такая же работа (столько же времени, топлива), как на действительном участке со всеми подъемами». На цьому ж прикладі ми можемо спостерігати ще одне семантичне трактування віртуальності – умовність дії. Проте якщо співвіднести з тим, як цей термін розуміють та сприймають зараз, можемо сказати, що він з'явився завдяки Жарону Ланье^{***} наприкінці 70-х років.

Зараз, нажаль, ми лише можемо говорити про «віртуальну реальність», як про своєрідну метафору, доволі далеку від наукового трактування. Однак не враховувати це явище під час подальших наукових розробок наших концепцій, пов'язаних із різноманітними комп'ютерними та технологічними змінами в нашому постмодерністському інформаційному суспільстві та, враховуючи їх взаємовплив на людину, ми не можемо. Поки що, це – лише непряме повідомлення у вигляді історії чи образного вираження, яке використовує порівняння – симуляцію реальності, це мовленнєвий зворот, що складається з використання поняття «віртуальність» у переносному значенні на основі зовнішньої аналогії з «реальністю», подібністю, порівнянні з поведінкою людини в новій суспільній формації.

Мета. Гносеологічні аспекти дійсності та комп'ютерної реальності вимагають від нас їх порівняльного аналізу як на емпіричному, так і на теоретичному рівнях. Сучасні загальні тенденції глобалізації суспільства

ведуть до розгляду більш окремих, але не менш важливих, питань, які відносяться практично до всіх сфер нашого життя. У цій статті ми хотіли б звернути увагу на ті питання, які на емпіричному рівні нам відомі щодо сучасного етапу розвитку суспільства й піддаються детальному розгляду, в плані їх подальшого дослідження на гіпотетичному рівні, для визначення онтологічних категорій «симіліративність» – «аффінітивність» дійсності та комп'ютерної реальності.

Виклад основного матеріалу. Два терміни, які характеризують дійсність – «симіліративність» та «аффінітивність», ми вводимо в цю статтю для більш точної характеристики емпіричної подібності дійсності та комп'ютерної реальності. Через те, що поняття «подібність» – більш універсальне в нашому випадку та несе в собі онтологічні (узагальненні) характеристики, ми спробуємо за їх допомогою описати та припустити, чим подібне те, що ми бачимо на екрані монітору і те що є в дійсності. Ці два терміни вводяться нами для більш чіткої дефініції двох характеристик подібності – зовнішнього та внутрішнього світогляду сучасної людини. На наш погляд, це дуже важливо при подальшому розгляді теми нашої статті.

Спочатку розглянемо поняття «симіліративність» та «аффінітивність». Поняття «симіліративність» сприймається нами як найкращий термін для опису зовнішньої подібності. У Кембриджському словнику значення слова «similarity», подається, як «looking or being almost, but not exactly, the same» для класичної англійської мови, та, як «the state of being almost the same, or a particular way in which something is almost the same» для американського варіанту англійської мови [13]. Американський варіант трактування цього поняття розширюється таким доповненням, як «специфічна подібність», тобто щось одне може дуже сильно, через певні особливі ознаки, нагадувати дещо інше, але за своєю сутністю зовсім відрізнятись від першого.

Розглянемо з лінгвістичної точки зору друге, введене нами поняття – «аффінітивність». Відповідно названого словника, класичне англійське значення подається так «a liking or sympathy for someone or something. Especially because of shared characteristics»*, а в американському варіанті – як «a close similarity between two things, or an attraction or sympathy for some or something, esp. because of shared» [13].

Особливо хотілося б акцентувати увагу на походженні цих слів та часі їх появи. На одному з етимологічних сайтів, який користується найбільшою довірою в західному науковому світі, – Online Etymology Dictionary [14] – ми знаходимо, що слово «similarity» потрапляє в ужиток з 1660 р. від французької мови, як форма розширення зі старолатинського «semol», яке, в свою чергу, має відношення до етимології протоіндоєвропейського варіанту «sem»/«som» (порів. суч. англ. сл. «same»).

Для порівняння: слово «affinity» з'являється в ужитку англійської мови з 1300 р., як термін, який передає поняття «кровного споріднення», як фігуральне поняття, яке використовується в хімії, філології і т. п. у значенні «природна, натуральна привабливість» з 1610 р.

Цікаво звернути увагу і на те, що час появи цих понять у їх повному семантичному вигляді, співпадає з періодом розвитку філософії Нового Часу у західній Європі в XVII–XVIII століттях. Цей період характеризується становленням капіталізму, дуже активним розвитком науки та техніки, формуванням експериментально-математичного світогляду. У цей час наукової революції з'являється цілий ряд видатних філософів та вчених, таких як: Френсіс Бекон, Томас Гоббс, Рене Декарт, Блез Паскаль, Бенедикт (Барух) Спіноза, Готфрід Вільгельм Лейбніц, Девід Г'юм та ін. Час появи цих термінів співпадає з перехідним періодом від епохи Відродження до епохи Просвітництва та є початком епохи лінгвістичного історизму, тобто епохи сучасної лінгвістики.

Не зайвим було б звернути увагу на збіг періоду появи терміна «affinity» (1300 р.) з появою мовленнєвої діакронії – перш за все, наступності романських мов по відношенню до латини, історичні та соціальні ознаки мов, соціальні та географічні діалекти, які в значному чи меншому вимірі можна віднести до лінгвістичних поглядів Данте в його трактатах «Про народне красномовство» та «Бенкет» [4].

Хотілося б також відзначити, що вивчення конкретних відповідностей етимології з соціально-культурологічними та філософськими аспектами в певних часових періодах вимагає детальнішого розгляду и не передбачається у межах цієї статті. Однак, важливість цієї роботи в майбутньому – дуже актуальна для більш урівноваженого аналізу термінів, які використовуються зараз.

Трактування тих чи інших понять різними спільнотами було й залишається найважливішим аспектом будь-якого дискурсивного аналізу. Воно важливе і для нашої статті, бо цілком пов'язане із засобами комунікації, а також із описом емпіричної схожості понять дійсності та комп'ютерної реальності. Попереднє введення нових термінів («симіліративність» та «аффінітивність») обумовлено, перш за все, недостатньо чіткою семантичною супозицією, тобто зміною значення слова в залежності від контексту та конкретної ситуації.

Не даремно нами порушені деякі часові аспекти проблеми адекватності мовленнєвого вираження мислення та походження протиріч між ними, проблеми розвитку мислення та мови, які висувала філософія XVII–XVIII століть. Ці дослідження також дуже важливі з точки зору прикладного застосування їх результатів під час латентно-семантичного аналізу**** сучасних інформаційних потоків.

У нашому випадку поняття «віртуальна реальність», як було зауважено раніше, змістовно є доволі розлогим та, як правило, пов'язане з комп'ютерною сферою. Тим не менш, останнім часом ми все частіше зустрічаємо його у контексті, що абсолютно виходить за межі комп'ютерних технологій. Зараз кожному відомі, такі, зовсім нещодавно непоєднані поняття, як «віртуальні гроші», «віртуальний магазин», «віртуальна демократія», «віртуальна студія» і т. ін. Це говорить про те, що експансія глобальної «віртуалізації» настільки вийшла за межі спеціальних наук, що

вже можна говорити про її впровадження в соціальну сферу та особисте життя людини. Причому, у даному випадку мова не може йти про те, щоб применшити значення комп'ютерних технологій, а навпаки – варто акцентувати увагу на найпозитивніших сторонах цього процесу, і в той же час, спробувати подолати ті негативні сторони впливу на людину, які нині, на жаль, домінують у суспільстві. Тут не зайвим було б скористатися таким поняттям, як «симулякр». В репрезентативній моделі застосування цього поняття можна звернутися до найбільш яскравого представника цієї моделі – Платона. У контексті цієї статті також варто відзначити, що саме він першим поставив питання про те, що в структурі буття присутні об'єкти, які зараз би ми розуміли, як «віртуальні». На прикладі діалогу «Софіста» можна уявити розуміння Платоном терміна симулякр, як копію копії, що спотворює початкову дійсність, як таку, що губить свій онтологічний статус. Отже, вона має бути засуджена, як звичайна вигадка чи просто – привид. Платон, кажучи про сад з великою кількістю доріжок, які розходяться, має на увазі, що симуляція – це безкінечний процес, де нові симулякри стають суттю та змістом для тисячі їм подібних [9, с. 129].

У кінці «Софіста», як відмічав Делез [5, с. 333], у межах репрезентативної концепції, спостерігається не репрезентативна модель, в якій симулякри виходять за межі опозиції «оригінал-копія» та не передбачають більшого співставлення з якими б то не було референтами.

Закінчуючи короткий теоретичний огляд даної проблематики у межах нашої статті, хотілося б відзначити ще одного дослідника у цій області – французького соціолога, культуролога та філософа-модерніста – Жана Бодрійяра. Саме він зосереджує увагу на соціальних сторонах симуляції, виводячи на зміну реальності «гіперреальність», як завершальний етап розвитку знаку [12, р. 85].

Таким чином, розглядаючи далі гіпотетичність подібності еволюцій, ми зобов'язані відмітити, що людина завжди прагнула зробити оточуючий її світ, як і саму себе, більш досконалим, створюючи міфи, легенди, утопії, релігії і т. ін. Не є виключенням і «віртуальний комп'ютерний світ». Іманентність сутності людини передбачає повторення в більш закамуюльованій формі, яку, в нашому випадку, можна уявити, як замкнуту систему симулякрів 2-го чи 3-го порядку, приводячи її до апіорних форм пізнання І. Канта, що визначають можливість будь-якого досвіду та оформлюють прагнення до емпіричного пізнання. Кажучи про «*prototypus transcendentalis*» у своїй «Критиці чистого розуму» [6], Кант відзначає: «Если, следовательно, полное определение в нашем разуме имеет в основе трансцендентальный субстрат, который содержит в себе как бы весь запас материала, откуда могут быть взяты все возможные предикаты вещей, то этот субстрат есть не что иное, как идея всей реальности (*omnitudo realitatis*). В таком случае все истинные отрицания суть не что иное, как границы (*Schranken*), каковыми они не могли бы быть названы, если бы в основе не лежало безграничное (все).

Благодаря такому обладанию всей реальностью понятие вещи в себе представляется как полностью определенное, а понятие некоторого *ens realissimum* есть понятие единичной сущности, так как из всех возможных противоположных друг другу предикатов один, а именно тот, который безусловно присущ бытию, всегда имеется в ее определении. Следовательно, в основе полного определения, необходимо присущего всему, что существует, лежит трансцендентальный идеал, составляющий высшее и полное материальное условие возможности всего существующего, к которому должна сводиться всякая мысль о предметах вообще касательно их содержания. Более того, это единственно подлинный идеал, доступный человеческому разуму, так как только в этом единственном случае само по себе общее понятие о вещи полностью определяется самим собой и познается как представление об индивидууме».

Отже, ми бачимо, що для Канта трансцендентальне пізнання – це пізнання апіорних умов можливого досвіду, і для нас дуже важливо зуміти правильно скористатися цим положенням для визначення рівня гіпотетичності подібності «реальної» та «віртуальної» еволюцій. «Ідоли» людської свідомості перетворили дійсність в її симуляцію у вигляді «комп'ютерної реальності», завдяки розвитку сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій.

Добровільна схима^{*****} – інакше не назвеш сучасний спосіб життя людини в модерністському – постмодерністському суспільстві. «Мантійне чернецтво»^{*****} людини в віртуальній реальності, зумовлене розвитком інформаційних технологій, у майбутньому може перетворитись у «велику схиму»^{*****}.

У цьому, вируючому пристрастями, світі з'являється характерний тип українського «комп'ютерного схимника», який знову, опинившись на роздоріжжі глобальних соціальних та технологічних змін, лишився по своїй суті аксаковським «казаком-хуторянином, не богатим паном, гильдейским купцом, мещанином» [1, с. 98]. Його втеча від реальності обумовлена природним, культурним та історичним спадком, яким він досі дорожить. Боячись розплескати джбан своїх, назбираних по крупичях духовних цінностей, затоптаний сімдесятилітньою матеріалістичною мораллю, наш «комп'ютерний схимник» знову йде в «хутора», де «плодородная земля, ласковая природа легко удовлетворяют незатейливые потребности сельского народонаселения, не вызывают на борьбу и деятельность, не порождают сами по себе – промышленного и торгового духа» [1, с. 93]. Далі, описуючи українські ярмарки, російський публіцист, поет, суспільний діяч, один із лідерів слов'янофільського руху – І. С. Аксаков – констатує те, що й на сьогоднішній день простежується в характері українця, в незалежності від того, який у нього соціальний статус: «Нет сомнения, что все эти условия местности отражаются и в характере народном, особенно в яркой поэтической стороне его духа, в тонком чувстве красоты, в нежном характере его песен и мелодий. Но почва также плодородна в Тамбовской и Саратовской губернии, климат и природа богаче и роскошнее в Греции и

Южной Франции; однако же ни греки, ни жители Прованса не подвергаются упреку в лени. Ленив или нет малороссиянин от природы, решить трудно; но нет сомнения, что теперь он ленится, что он, как будто отдыхая после напряженной исторической деятельности, еще не пускает в ход всей своей внутренней силы. Упорно держась своего быта, создавшегося под воздействием исключительных исторических обстоятельств, он с удивлением и недоумением смотрит на все, совершающееся с ним, и сам себе не решил вопроса о своем гражданском призвании» [1, с. 93].

Спостерігаючи за поведінкою наших «схимників» у різноманітних комунікаційних системах, з великим задоволенням для себе можна відзначити, що «дача» Пантелеймона Куліша не втратила своєї актуальності – «схимники», ніби спостерігаючи за комунікаційною суетою зі сторони, вторять нашому земляку: «Нехай тільки перейде кілька поколінь господарів неледарів і не спекулянтів – дві згубні і для культури крайнощі, - нехай благословенна династія розумних власників поцарює над цим клаптиком землі (над цим неораним полем різноманітних комп'ютерних систем – авт.) два-три століття, – і його вигляд, його характер, грандіозність і краса творінь природі зміняться до неспогоданої міри» [8, с. 60].

Таким чином, констатуючи вищезазначену емпіричну подібність характерних національних рис, які простежуються через багато поколінь наших співвітчизників, ми хотіли б акцентувати увагу на необхідності більш детального дослідження цих паралелей у різних сферах діяльності людини.

Для сучасної людини характерним є відхід від традиційного ідолопоклонства, йому притаманні редукування в сучасність двох базових соціокультурних феноменів середини XIX та кінця XX століть у Європі: Свободи та Прогресу. Один із них – Свобода, завжди був відмінною рисою нашої нації. Спосіб виживання в повсякденній боротьбі, дав українцям розуміння найвищої цінності цього ідеалу.

Можливо, створюючи такого роду ідеали, сучасний «комп'ютерний схимник» намагається створити власну віртуальність-утопію. Досить актуальною у зв'язку з цим є робота Андрія Товкачевського «Утопія та дійсність», в якій він показав «активних та пасивних утопістів»: «В своїм стремлінні пристосувати форми суспільного життя до вимог власної природи, людина зустрівається з одною неприємною для неї річчю, а саме – повільним розвитком суспільного життя. Суспільне життя не підлягає раптовій зміні, а людина хоче зараз бути щасливою, щасливою не щастем прийдешніх поколінь, а своїм власним. Рятуючись перед гіркою дійсністю, сильні, дійсно творчі натури кидаються в бій з несприятливими обставинами во ім'я свого ідеалу, слабші – заспокоюються думкою, що людство і без них дійде куди йому треба» [10, с. 230].

Отже, далі Товкачевський ділить людей на реформаторів, революціонерів та безсилах перед дійсністю. Проводячи сучасні аналогії з думками Товкачевського, ми можемо з упевненістю сказати, що джерела «самітництва в комп'ютерній реальності» та «пасивного утопізму», які він показав ще на початку XX століття, все ще лишаються для нас актуальними. «Джерелом

пасивного утопізму все є безсильність людини перед дійсністю. Чим гостріші суперечності існуючого ладу, тим більший порив до утопії; чим менше надії змінити його, тим більше розвивається пасивний утопізм» [10, с. 230].

У сучасному українському суспільстві «активний утопізм» «помаранчевої революції» перетворився в «пасивний утопізм» президентських виборів і створив велику кількість «комп'ютерних схимників».

Висновки. Таким чином, ми виділяємо у системі «дійсність – комп'ютерна реальність» кілька взаємопов'язаних підсистем, які працюють, як автономно, так і чинять вплив одна на одну. В першу чергу, вони симулюють самих себе (тобто вони самостійно розвиваються) за допомогою взаємної конкуренції, що має як позитивні, так і негативні сторони. Ця система формує нові екологічні, соціально-культурні відношення глобального порядку, які розвиваються у більшій мірі хаотично, через те, що ознаки емпіричної подібності цієї системи знаходяться поки ще на гіпотетичному рівні вивчення. Однак, загроза – в тому, що дійсність, останнім часом, все частіше замінює соціальну реальність на її комп'ютерну симуляцію – «комп'ютерну реальність».

Збільшення оперативної пам'яті комп'ютерів, нарощування їх швидкодії – автоматично конвертується вже не тільки у вдосконалення образних сприйняття, але й у конкуренцію таких *дійсних* глобальних корпорацій, як Microsoft та Apple Inc. – з їх ідеальною лінійкою персональних комп'ютерів Macintosh, що базуються на операційних графічних системах сімейства Unix. Також, слід замислитись над тим, що все частіше визначення соціальних явищ відбувається за допомогою «комп'ютерної дійсності». Скоріш за все, це можливо тоді, коли відбувається заміщення конкуренції «образів» на конкуренцію інституціональних дій – економічних, політичних та ін., коли відбувається спроба компенсувати дійсність чи соціальну реальність комп'ютерними симуляціями. При цьому, людина стає самітником у «комп'ютерній реальності» - для неї сенсом життя стає не тільки пусте проведення часу, але і цілеспрямоване занурення у світ симуляцій. Українські «комп'ютерні схимники», як нам здається, поки що мають своєрідний природний імунітет, який виробився завдяки певним історичним обставинам до всіх цих деструктивних симулякрів.

Але вірогідність того, що в майбутньому вони не стануть домінуючими в певних соціально невірноважених ситуаціях, дуже незначна. Наша найголовніша задача – з'ясувати це якнайшвидше, щоб цинічні комп'ютерні Іракські, Югославські, Афганські та інші війни не змогли дисплеями відділити розуміння молодих людей про жахіття, які ці війни приносять у дійсності. Виникають парадоксальні почуття від цих військових компаній: з одного боку – американське «комп'ютерне покоління», виховане на комп'ютерних іграх. Воно не відчуває страждання і болі дійсності, і тільки, потрапляючи у полон, розуміє розчарування власного вгодованого та солодкого життя – і в цьому сенсі їх *дійсно* шкода. З іншого боку – *дійсні* трагедії тисяч людей у країнах, на які запускали смертоносні ракети,

виключені з універсуму війни військові, які керують бортовими комп'ютерами літаків та кораблів коаліції.

Завершуючи свою статтю хотілось би звернути увагу на сутність емпіричної подоби сучасної української дійсності та української комп'ютерної реальності, та сутність українського комп'ютерного самітництва, які найкращім чином виголошуються в роздумах Юліана Вассіяна про «Пацифізм і психологію української миролюбності»:

«Динаміка української миролюбності майже покривається з крайовидом українського селянства. Український селянин виграв свою історичну офенсиву, як це видно з підбоїв його плуга. В розмаху українського плуга є власне вікінгський мотив нашого селянство» [3, с. 118].

Коментарі

***Симулякр** – під цим терміном автор має на увазі 2-ий чи 3-ій порядок симулякрів Жана Бодрійяра, припускаючи, що 1-ий порядок (порядок комп'ютерного Ренесанса) вже існує. Див.: Simulacra and Simulation (1981); Бодрійяр Жан «Симулякры и симуляция» (http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml)

****Дійсність** – цей термін пропонується автором, як реальність не лише речей, але й – опрідметнених ідей, цілей, ідеалів, суспільних інститутів, загальноприйнятого знання в плані реалістичної доктрини гносеологічного позитивізму.

*** **Жарон Ланьє** – американський комп'ютерний вчений, візуальний художник та письменник. Народився в Нью-Йорку, популяризував термін «Віртуальна Реальність» для області, в якій був одним з першопрохідців у 1980-их. Журнал «Тайм» назвав Жарона одним з найбільш впливових людей світу в 2010 р. Його книга «Ти не гаджет» (You are not a gadget) була також видана на початку 2010 р. Жарон пише та говорить про ряд тем, включаючи хайтек-бізнес, соціальний вплив технологічних практик, філософію свідомості та інформації, Інтернет-політику й майбутнє гуманізму (<http://www.really.ru/news/events/>)

******Латентно-семантичний аналіз (ЛСА)** - метод обробки інформації природною мовою, що дозволяє проаналізувати взаємозв'язок між колекцією документів і термінами, які в них зустрічаються. Зіставляє деякі фактори (теми) всім документам і термам. (<http://uk.wikipedia.org/wiki>)

*******Схима** – від д.-грец. σκῆμα — образ.

Етимологічний російськомовний словник Фасмера трактує це поняття так: «самый строгий устав в монашестве, покаянная одежда», схимник, д.-рос., рос.-цслав. скима, схима (I Новгор. летоп., Нестор, Жит. Феодос., Кіпр., 1390 г.; див. Срезн. III, 373 та ін.). З д.-грец. "монашеское облачение"; див. Маценауэр, LF 19, 252; Фасмер, ИОРЯС 12, 2, 274; Гр.-сл. эт. 195 и сл.

*******Мантіїне чернецтво** – другий ступінь православного чернецтва. Автором статті обрано, як стилістичний перифраз, що дає образне уявлення про користувача комп'ютером, який проводить більшу частину свого активного життя перед монітором комп'ютера.

*******Велика схима** – третій ступінь православного чернецтва. Взятий автором, як стилістичний перифраз, який дає образне уявлення про можливе майбутнє користувача в соціумі.

Література

1. Аксаков, И. С. Украинские ярмарки / И. С. Аксаков // Русская Беседа. – М., 1858. – Кн. 10. – С. 93–98.

3. Вассиян, Ю. Пацифізм і психологія української миролюбності / Ю. Вассиян // Українська історіософія (XIX – XX ст.): антологія: у 2 ч. / [упоряд. В. О. Артюх]. – Суми: Сумський державний університет, 2011. – Ч. 2. – С. 111–119.
4. Данте, Алигьери. О народном красноречии [Електронний ресурс] / Алигьери Данте // Великие Люди: Данте Алигьери (Dante Alighieri): О народном красноречии. Книга 1, Ч. XVII – XIX. – Режим доступу до ресурсу: <http://dante.velchel.ru/>
5. Делез, Ж. Симулякр и античная философия. Логика смысла / Ж. Делез. – М.: , 1995. – 333 с.
6. Кант, И. Критика чистого разума. [Електронний ресурс] // Philosophy.ru. Философский портал. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.philosophy.ru/library/kant/02/3.html>
7. Краткий словарь иностранных слов. [уклад. Локшина С. М.]. – М.: Советская энциклопедия, 1971. – 804 с.
8. Куліш, П. Хутірська філософія і віддалена од світу поезія / П. Куліш // Українська історіософія (XIX – XX ст.): антологія: у 2 ч. / [упоряд. В. О. Артюх]. – Суми: Сумський державний університет, 2011. – Ч. 1. – С. 60–66.
9. Платон. Софист / Платон; [пер. с древнегр. С. А. Ананьина] // Собрание сочинений: в 4 т. – М.: Мысль, 1993. – Т. 4. – С. 275–345.
10. Товкачевський, А. Утопія і дійсність. / А. Товкачевський // Українська історіософія (XIX – XX ст.): антологія: у 2 ч. / [упоряд. В.О. Артюх]. – Суми: Сумський державний університет, 2011 – Ч. 1. – С. 229–235.
11. Фома Аквинский. Сумма теологи [Електронний ресурс] / Фома Аквинский // Новая философская энциклопедия: в 4 т. – М.: Мысль, 2001. – Т. 3. – Режим доступу до ресурсу: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/9142/
12. Baudrillard, J. Simulacra and Simulation. – Michigan: University of Michigan Press, 1994. – 326 p.
13. Cambridge Dictionaries online [Електронний ресурс] // Cambridge University Press: Online products: search box. – Режим доступу до ресурсу: <http://dictionary.cambridge.org/>.
14. Etymoline.com [Електронний ресурс] // Online Etymology Dictionary: Etymology of words: Search box. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.etymoline.com>
15. Heim M. The Metaphysics of virtual reality / M. Heim. – New York: Oxford University Press, 1993. [Електронний ресурс] // Stanford university:Libraries: Stanford University Libraries. – Режим доступу до ресурсу: http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael_Heim/HeimEssenceVR.html.
16. Massachusetts Institute of Technology (MIT) [Електронний ресурс] // Wikipedia : The Free Encyclopedia. – Режим доступу до ресурсу: http://en.wikipedia.org/wiki/Massachusetts_Institute_of_Technology

Резюме

В статье анализируются основные тенденции культурологического, технологического, социального мировосприятия, которые имеют большое значение для определения уровня социальной отчужденности современного человека в условиях возрастания роли компьютерных симулякров. На основе традиционного лингвистического и философского сравнительного анализа понятий «виртуальная реальность», «компьютерная реальность», «действительность» на гипотетическом уровне определяется важность дальнейшей онтологической характеристики подобных категорий на эмпирическом уровне дальнейших исследований в данном направлении.

Ключевые слова:

действительность, компьютерная реальность, эмпирическое подобие, виртуальная реальность, симулякр, схема, мантийное монашество, великая схема.

Resume

The basic tendencies of culturological, technological, social perception of the world, that matter very much for determination of the modern man's alienation level in the conditions of growing role of computer simulacra, are analyzed in the article. On the basis of traditional linguistic and philosophical comparative analysis such concepts as "virtual reality", "computer reality", «validity" at hypothetical level are determined by the importance of further ontological description of similar categories at the empirical level of the further researches in this area.

Keywords:

internal validity, computing reality, empirical similarity, virtual reality, simulacrum, Schema, Simple monastic mantle, the great Orthodox monasticism.

КАРТКА

Початко Сергій Васильович – викладач кафедри іноземних мов Сумського державного університету.

Початко Тетяна Володимирівна – старший викладач кафедри іноземних мов Сумського державного університету.