

УДК 130.2:004

Сергій ПОЧАТКО, Тетяна ПОЧАТКО

## ЕМПІРИЧНА ПОДОБА ДІЙСНОСТІ 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 за умов 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 у майбутньому.*

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

**Постановка проблеми.** Важливість використання традиційного лінгвістичного та філософського поглядів на феномен комп'ютерного відмежування від “мирського” життя дозволяє 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 сьогоdnішнього світу, можна буде гіпотетично виявити місце людини у світі інформаційних потоків та її ролі в проникненні комп'ютерних симулякрів<sup>1</sup> у таку здійснену реальну категорію, як дійсність<sup>2</sup>.

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.

**Аналіз актуальних досліджень.** 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 Арістотеля 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 в 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 ХХ ст. у тлумачних словниках іншомовних слів трактувалось як щось можливе – таке, що може чи має з'явитися за певних умов. Так, у словнику іншомовних слів за редакцією С. М. Локшиної можна прочитати таке: “Віртуальний [від лат. – *virtualis*] – можливий; такий, що може проявитися; який повинен проявитися” [7, с. 49]. У цьому випадку цікаво спостерігати семантичну трансформацію цього поняття в реальні категорії. У словнику подається такий приклад використання поняття віртуальність: “Віртуальна довжина – зал. умовна довжина горизонтального шляху, на проходження якого витрачається така ж робота (стільки ж часу, пального), як на дійсній ділянці з усіма підйомами”. 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 Ланьє<sup>3</sup> наприкінці 70-х років ХХ ст.

Зараз, на жаль, ми лише можемо говорити про “віртуальну реальність” як про своєрідну метафору, досить 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, зважаючи на 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 використовуваного поняття “віртуальність” у переносному значенні на основі зовнішньої аналогії з “реальністю”, подібністю, порівняно з поведінкою людини в новій суспільній формації.

**Метою цієї статті** є 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”.

Автори намагаються 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 містить у собі онтологічні (узагальнені) характеристики, ми спробуємо за їх допомогою описати й припустити, чим подібне те, що ми бачимо на екрані монітора, 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 варіанта 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 відрізнятися від першого.

Розглянемо з лінгвістичної точки зору друге, введене нами поняття – “аффінітивність”. Відповідно до названого словника, класичне англійське значення подається як “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 часові 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, у свою чергу, має відношення до етимології протоіндоевропейського варіанта “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 з 1610 р. використовується в хімії, філології і т.д. у значенні “природна, натуральна привабливість”.

Цікаво звернути увагу і на те, що час появи цих понять у їх повному семантичному вигляді збігається 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 і вчених, таких як Френсіс Бекон, Томас Гоббс, Рене Декарт, Блез Паскаль, Бенедикт (Барух) Спіноза, Готфрід Вільгельм Лейбніц, Девід Г’юм та ін. Поява цих термінів збігається 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 діахронії – насамперед наступності романських мов стосовно 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 і 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 з засобами комунікації, а також із описом емпіричної схожості понять дійсності та комп’ютерної реальності. Попереднє введення нових термінів (“симіліративність” та “аффінітивність”) обумовлено передусім недостатньо чіткою семантичною супозицією, тобто зміною значення слова залежно від контексту та конкретної ситуації.

Недаремно 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<sup>4</sup> сучасних інформаційних потоків.

У нашому випадку поняття “віртуальна реальність”, як було зазначено раніше, змістовно є доволі розлогим та, як правило, пов’язаним із комп’ютерною сферою. І все ж останнім часом ми все частіше зустрічаємо його в 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 в 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”. У 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 ми розуміли б як “віртуальні”. На прикладі діалогу “Софіста” можна уявити розуміння Платоном терміна симулякр як копію копії, що спотворює початкову дійсність як таку, котра втрачає свій онтологічний статус. Отже, вона має бути засуджена як звичайна вигадка чи просто – привид. Платон, кажучи про сад із 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 нерепрезентативна модель, в якій симулякри виходять за межі опозиції “оригінал-копія” та не передбачають більшого зіставлення 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 та ін. Не є винятком і “віртуальний комп'ютерний світ”. Іманентність сутності людини передбачає повторення в більш закамуюфльованій формі, яку, в нашому випадку, можна уявити як замкнуту систему симулякрів другого чи третього порядку, приводячи її до апріорних форм пізнання І. Канта, що визначають можливість будь-якого досвіду та оформлюють прагнення до емпіричного пізнання. Кажучи про “*prototypon transcendentalis*” у своїй “Критиці чистого розуму” [6], Кант відзначає: “Якщо, таким чином, повне визначення в нашому розумі має в основі трансцендентальний субстрат, який включає ніби весь запас матеріалу, звідки можуть бути взяті всі можливі предикати речей, то цей субстрат є не що інше, як ідея всієї реальності (*omnitudo realitatis*). У такому випадку всі істинні заперечення суть не що інше, як межі (*Schranken*), якими вони не могли б бути названі, якби в основі не лежало безкінечне (все).

Завдяки такому володінню всією реальністю поняття речі-в-собі уявляється як повністю визначене, а поняття деякого *ens realissimum* є поняттям одиничної сутності, оскільки з усіх можливих протилежних один одному предикатів один, а саме той, який безумовно властивий буттю, завжди наявний у її визначенні. Таким чином, в основі повного визначення, з необхідністю властивого всьому, що існує, лежить трансцендентний ідеал, який складає вищу й повну матеріальну умову можливості всього існуючого, до якого повинна зводитися будь-яка думка про предмети взагалі відносно їх змісту. Більше того, це єдино справжній ідеал, доступний людському розуму, оскільки тільки в цьому єдиному випадку саме по собі загальне поняття про речі повністю визначається самим собою і пізнається як уявлення про індивідуума”.

Отже, ми бачимо, що для Канта трансцендентальне пізнання – це пізнання апріорних 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 завдяки розвитку сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій перетворили дійсність в її симуляцію у вигляді “комп'ютерної реальності”.

Добровільна схима<sup>5</sup> – інакше не назвеш сучасний спосіб життя людини в модерністському – постмодерністському суспільстві. “Мантійне чернецтво”<sup>6</sup> людини у віртуальній реальності, зумовлене розвитком інформаційних технологій, у майбутньому може перетворитись у “велику схиму”<sup>7</sup>.

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 аксаківським “козаком-хуторянином, небагатим паном, гільдейським купцем, міщанином” [1, с. 98]. Його втеча від реальності обумовлена природним, культурним та історичним спадком, яким він досі дорожить. Боячись розплескати жбан своїх, назбираних по крупичях духовних цінностей, затоптаний сімдесятилітньою матеріалістичною мораллю, наш “комп'ютерний схимник” знову йде на “хутори”, де “родюча земля, лагідна природа легко задовольняють скромні потреби сільського народонаселення, не викликають на боротьбу і діяльність, не породжують самі по собі – промислового і торгового духу” [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, незалежно від того, який у нього соціальний статус: “Нема сумніву, що всі ці умови місцевості відображаються і в характері народному, особливо в яскравому поетичному боці його духу, в тонкім почутті краси, в ніжному характері його пісень і мелодій. Але ґрунт також родючий у Тамбовській і Саратовській губернії, клімат і природа багатші й розкішніші в Греції й Південній Франції; проте ж ні греки, ні жителі Провансу не піддаються докору в лінощах. Лінивий чи ні малоросіянин від природи, вирішити важко; але нема сумнівів, що тепер він лінуються, що він, ніби відпочиваючи після напруженої історичної діяльності, ще не пускає в хід усієї своєї внутрішньої сили. Завзято дотримуючись свого побуту, що склався під впливом виняткових історичних обставин, він зі здивуванням і розгубленістю дивиться на все, що відбувається з ним, і сам собі не вирішив питання про своє громадянське покликання” [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 суєтою 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, констатуємо 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 ідопоклонства, йому притаманні редукування в сучасність двох базових соціокультурних феноменів середини XIX та кінця XX століть у Європі: Свободи й 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”: “У своїм стремлінні пристосувати форми суспільного життя до вимог власної натури, 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 безсилих 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 ... 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”.

Завершуючи свою статтю, хотілось би звернути увагу на сутність емпіричної подоби сучасної української дійсності й української комп’ютерної реальності, та сутність українського комп’ютерного самітництва, які найкращим 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. У розмаху українського плуга є власне вікінгський мотив нашого селянства” [3, с. 118].

**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. У першу чергу вони стимулюють 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 здебільшого 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’ютерна реальність”.

Збільшення оперативної пам’яті комп’ютерів, нарощування їх швидкодії – автоматично конвертується вже не тільки у вдосконалення образних сприйнять, 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. Слід також замислитися над тим, що все частіше визначення соціальних явищ відбувається за допомогою “комп’ютерної дійсності”. Скоріше 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 перетворюється на самітника в “комп’ютерній реальності” – для неї сенсом життя стає не тільки пусте проведення часу, але й 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. Наше найголовніше завдання – 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.

### *Коментарі*

- <sup>1</sup> **Симулякр** – під цим терміном автори мають на увазі другий чи третій порядок симулякрів Жана Бодрійяра, припускаючи, що перший порядок (порядок комп'ютерного Ренесансу) вже існує (див.: *Simulacra and Simulation* (1981); Бодрійяр Жан. Симулякры и симуляция // [http://lit.lib.ru/k/kachalow\\_a/simulacres\\_et\\_simulation.shtml](http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml)).
- <sup>2</sup> **Дійсність** – цей термін пропонується авторами як реальність не лише речей, але й – опредметнених ідей, цілей, ідеалів, суспільних інститутів, загальноприйнятого знання в плані реалістичної доктрини гносеологічного позитивізму.
- <sup>3</sup> **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-х. 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/>).
- <sup>4</sup> **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>).
- <sup>5</sup> **Схима** – від д.-грец. *σχῆμα* – образ. Етимологічний російськомовний словник Фасмера трактує це поняття так: “найбільш суворий статут у чернецтві, покайний одяг”, схимник, д.-рос., рос.-ц.слов. *схима*, *схима* (I Новгород. літоп., Нестор, Жит. Феодос., Кіпр., 1390 г.; див. Срезн. III, 373 та ін.). З д.-грец. “чернече убрання”; див. Маценауэр, LF 19, 252; Фасмер, ИОРЯС 12, 2, 274; Гр.-сл. ет. 195 і наст.
- <sup>6</sup> **Мантієне чернецтво** – другий ступінь православного чернецтва. Авторами статті обрано як стилістичний перифраз, що дає образне уявлення про користувача комп'ютером, який проводить більшу частину свого активного життя перед монітором комп'ютера.
- <sup>7</sup> **Велика схима** – третій ступінь православного чернецтва. Взятий авторами 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 : в 2 ч. / [упоряд. В. О. Артюх]. – Суми : СумДУ, 2011. – Ч. 2. – С. 111–119.
4. Данте Алигьери. О народном красноречии [Электронный ресурс] / Алигьери Данте // Великие Люди: Данте Алигьери (Dante Alighieri) : О народном красноречии. – Книга 1. – Ч. XVII–XIX. – Режим доступа : <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 [Электронный ресурс] // Philosophy.ru. Философский портал. – Режим доступа : <http://www.philosophy.ru/library/kant/02/3.html>
7. Краткий словарь иностранных слов [уклад. С. М. Локшина]. – М. : Советская энциклопедия, 1971. – 804 с.
8. Куліш П. Хутірська філософія і віддалена од світу поезія / П. Куліш // Українська історіософія (XIX–XX ст.) : антологія : в 2 ч. / [упоряд. В. О. Артюх]. – Суми : СумДУ, 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 : в 2 ч. / [упоряд. В. О. Артюх]. – Суми: СумДУ, 2011 – Ч. 1. – С. 229–235.
11. Фома Аквинский. Сумма теологии [Электронный ресурс] / Фома Аквинский // Новая философская энциклопедия : в 4 т. – М. : Мысль, 2001. – Т. 3. – Режим доступа : [http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_philosophy/9142/](http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/9142/)
12. Vaudrillard J. Simulacra and Simulation. – Michigan : University of Michigan Press, 1994. – 326 p.
13. Cambridge Dictionaries online [Электронный ресурс] // Cambridge University Press: Online products : search box. – Режим доступа : <http://dictionary.cambridge.org/>
14. Etymonline.com [Электронный ресурс] // Online Etymology Dictionary: Etymology of words: Search box. – Режим доступа : <http://www.etymonline.com>
15. Heim M. The Metaphysics of virtual reality / M. Heim. – New York : Oxford University Press, 1993. [Электронный ресурс] // Stanford university: Libraries: Stanford University Libraries. – Режим доступа : [http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael\\_Heim/HeimEssenceVR.html](http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael_Heim/HeimEssenceVR.html)
16. Massachusetts Institute of Technology (MIT) [Электронный ресурс] // Wikipedia : The Free Encyclopedia. – Режим доступа : [http://en.wikipedia.org/wiki/Massachusetts\\_Institute\\_of\\_Technology](http://en.wikipedia.org/wiki/Massachusetts_Institute_of_Technology)

Отримано 01.02.2012

### *Summary*

***Pochatko Serhiy, Pochatko Tatiana. Empirical semblance of reality and computer reality (computer detachment from “usual” life).***

*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.*