

М. Л. Гаспарова. Общ. ред. и вступ. ст. А. Ф. Лосева – М.: Мысль, 1979. – 624 стр. – (Серия «Философское наследие»)

4. **Йоан Павло II.** Лист до митців // Християнин і світ. № 3 (4). 2010. – сс. 12-18.

5. **Кальвіно І.** Собрание сочинений. Наши предки: Романы. Т. 1. – СПб.: Симпозиум, 2000. – 458 с.

6. **Селин Л.-Ф.** Феерия для другого раза. Феерия для другого раза II (Норманс). Бойня. – Х.: Фолио, 2003. – 606 с.

7. **Nurowska Maria.** Drzwi do piekła. – Warszawa: Wydawnictwo Znak, 2012 – 272 str.

УДК 130.2

**А. В. Борисенко**

## СИМУЛЯКР ЯК УНІВЕРСАЛЬНИЙ ЗНАК ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

**Розглядають: віртуальність як інтерактивне, штучне середовище в різних культурних контекстах; проблеми віртуальної реальності як невід’ємної складової інфосфери та місця існування людини virtus; симулякр як універсальний знак антропологічної віртуальної реальності.**

**Ключові слова:** віртуальна реальність, людина virtus, симулякр, інфосфера, інтерактивне штучне середовище.

**Рассматриваются: виртуальность как интерактивная искусственная среда в различных культурных контекстах; проблемы виртуальной реальности как неотъемлемой составляющей инфосферы и среды обитания человека virtus; симулякр как универсальный знак антропологической виртуальной реальности.**

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, человек virtus, симулякр, инфосфера, интерактивная искусственная среда.

Cultural and anthropological processes of the modern world reflect the growing trend of rationality transformation as a worldview, ideological component and person's ability to understand itself in this world. Comprehensive studies of virtual reality, as an integral part of the infosphere and a place of a new human type existence, are becoming more relevant. Definition of the term "virtual", first of all, is associated with the modern cultural context, usually it is applied to phenomena that were created artificially and are controlled by the individual. The increased level of interest in virtual, by right, is associated with the rapid development of cyber-communication culture and infoculture in general. Such popularity, on the one hand, is caused by the flexibility of the virtuality concept, which provides an adequate description of the different phenomena and variable multilevel outlook; on the other hand, comes out a certain polysemy of the term "virtual reality".

**Considered: virtuality as an interactive artificial environment in different cultural contexts; problems of virtual reality as an integral part of the infosphere and human environment virtus; simulacrum as a universal sign of anthropological virtual reality.**

**Key words:** virtual reality, human being virtus, simulacrum, infosphere, interactive artificial environment.

© А. В. Борисенко, 2012

**Постановка проблеми.** Культурні і антропологічні процеси сучасного світу відображають наростаючу тенденцію до трансформації раціональності як світобачення і світоглядної складової, як здатності людини зрозуміти себе в цьому світі. Все більшої актуальності набувають всесторонні дослідження віртуальної реальності, як невід’ємної складової інфосфери та місця існування людини нового типа. Поняття «віртуальність», перш за все, співвідносять з сучасним культурним контекстом, застосовуючи його до явищ, які були створювані штучно та контролюються людиною. Підвищений рівень інтересу до віртуальності правомірно пов’язують із стрімким розвитком кібер-комунікаційної, а зрештою інформаційної культури. Така популярність обумовлена, з одного боку, гнучкістю концепту віртуальності, яка забезпечує опис різних феноменів адекватно багатовимірному і варіативному світобаченню. З іншого боку, виявляється певна полісемія самого поняття «віртуальна реальність».

Віртуальність як інтерактивне штучне середовище розглядається в різних культурних контекстах, її осмислення лежить в основі оновлення практично всіх гуманітарних теорій.

Концепт віртуальної реальності, що виник в рамках естетики постмодерна і розвивається сьогодні, розкриває віртуальність як синтетичний феномен, як симулятивне середовище. Симуляція, поряд з іншими концепціями структуралізму (Ж. Дерріда, Ж. Делез, Ж.Ф. Ліотар і ін.), визначила сучасне розуміння віртуальності в загальнокультурному контексті. Сучасність характеризується розмиванням кордонів між реальністю та її уявленням, підтвердженням цьому є розширення симулятивного середовища, простору симулякрів, які мають відношення лише до власної уявної реальності.

В центрі уваги перебуває інтерактивність штучного віртуального середовища: людина виявляється вельми схильною до її впливу, що понад усе викликає зацікавленість дослідників. Але штучна реальність лише одна з проєкцій нетехногенної, «природної» віртуальності, яка виявляється за допомогою діалогу природного та символічного; в центрі цього діалогу, на наш погляд, знаходяться неспокій, самопізнання та внутрішній досвід.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Історико-теоретичні аспекти осмислення феномену віртуальності були розглянуті в роботах Ф. Хемміта, М. Хайма, Дж.П. Барлоу, які відзначали перспективи розширення сфери впливу кіберпростору за допомогою максимальної антропологізації інформаційного поля. Дослідження Ж. Бодрійара і Ж. Делеза сформували концепцію симуляції, в основу якої покладені філософські аспекти віртуалізації суспільства. У роботах вітчизняних авторів: Н.А. Журба (друга реальність людського буття), В.Д. Ісаєв (людина як присутність), Т.В. Лугуценко (людина *virtus*) і ін. зроблена спроба осмислити проблеми віртуалізації з позицій культури і цивілізації.

**Мета роботи** – дослідити роль симулякра як продукту симуляції та джерела антропологічної віртуальної реальності.

**Основна частина.** Підкреслимо, що віртуальна реальність позначається як продукт постіндустріальної інформаційної електронної цивілізації. Виникненню цього продукту передувало вдосконалення технічного відтворення, що привело до створення світу віртуальних об'єктів – симулякрів. Один з перших теоретиків віртуальної реальності був Ф. Хемміт, який бачив історичні передумови її становлення в розвитку синтетичних можливостей кіно і кино-симулякрів. Саме кінематограф задав цілий ряд функцій, які об'єднують його естетику з естетикою комп'ютерної віртуальності. Квазіреальна присутність ірреального, уподібнення глядача Богові, що творить, та може переживати враження дійсності, має можливість вийти за межі екзистенціальної обмеженості (здолати смерть, час, тривогу, самоту і тому подібне), – це лише деякі паралелі між кінематографом та комп'ютерною віртуальністю. З'явившись із сплавом мистецтва та техніки, сьогодні віртуальна реальність має можливість впливати на нас за допомогою ілюзії трьохмірності, перетворюючи глядачів в учасників.

Невід'ємною складовою сучасного концепту віртуальної реальності є симулякр. У філософію ХХ століття поняття «симулякр» ввів Ж. Батай, визначаючи таким чином «суверенні моменти». «Суверенні моменти» виступають як «приклад досвіду непостійності та втечі буття», вони «недосяжні в їх раптових явищах» [14]. Головною характеристикою «суверенних моментів» є їх надмірність, безцільне і безглузде марнотратство, «витрата, що полягає в чистій і простий витраті», яку неможливо виразити за допомогою понять.

Згодом симулякр став предметом розгляду багатьох дослідників. Зокрема, Ж. Бодрійар, інтерпретуючи поняття симулякр стосовно сфери соціокультурного досвіду (на відміну від «внутрішнього досвіду» Ж. Батая), розвиває власну концепцію симуляції. Щоб зрозуміти принцип симуляції, який, на думку Ж. Бодрійара, є пануючим в сучасному світі, автор створює своєрідну генеалогію симулякрів, виділяючи три різновиди симулякрів: підробка, виробництво, симуляція [5]. Концепція симуляції Ж. Бодрійара, в якій просліджується зв'язок постмодерністської естетики з постнекласичним науковим знанням, високими технологіями, інформатикою і засобами електронної інформації, є одним із сполучних ланок філософії мистецтва та віртуальності. Оригінальне класичне мистецтво, згідно Ж. Бодрійару, виявляє симулякри першого різновиду, масове серійне – симулякри другого різновиду, «чисту» ж симуляцію знаменують фотографія та кінематограф, які знищили репрезентацію [5]. Сучасна культурна ситуація демонструє розширення місця існування симулякрів, які переходять з художньої області в дійсність, трансформуючи її в нелінійну, спірально-видну систему без початку і кінця.

Слід відзначити, що Ж. Делез запропонував інтерпретацію симулякра у зв'язку з проблемою ідентичності, проблемою «проведення відмінностей між річчю як таковою та її образами, оригіналом і копією, моделлю і симулякром» [10, с.54]. Він висуває для розгляду дві формули: «розрізняється лише те, що подібно», і «лише різне може бути подібно один до одного» [10, с.55]. Ці два способи прочитання світу визначають відповідно світ копій і світ симулякрів. Сумнів, іронія, гра, згідно концепції Ж. Делеза, здатні перетворити наслідування на процес симуляції,

невід'ємний від вічного повернення, яке перевертає зображення або скидає встановлений світ репрезентації.

Особливий інтерес, на наш погляд, представляє віртуалістика, фундаторами якої є Н.А. Носов і С.С. Хоружій, які підкреслюють необхідність доповнення поняття об'єкту наукового дослідження поняттям реальності як середовища існування безлічі різномірних і різноякісних об'єктів, репрезентують віртуальну реальність, як складається із стосунків різномірних об'єктів, розташованих на різних ієрархічних рівнях взаємодії і породження об'єктів (поліонтична модель) [16]. Віртуалістикою розроблені сучасні концепції філософії віртуальної реальності (онтологічна проблематика віртуальної реальності) і психології віртуальної реальності (антропологічна проблематика віртуальної реальності).

Сучасне уявлення про віртуальну реальність більш ніж відповідає характеристикам концепту в постнекласичній філософії, об'єднуючи тим самі різні ракурси: онтологічний (С.С. Хоружій), гносеологічний (Л.А. Мікешина, М.Ю. Опеньків), соціологічний (Ж. Бодрійар), психологічний (Н.А. Носов) і ін. Будь-який з цих ракурсів зв'язаний з антропологічною проблематикою, яка безпосередньо або побічно присутня в роботах більшості авторів. Проблема антропологічного буття віртуальної реальності тісно пов'язана з породженням символічного простору інформаційної культури, і її дослідження, на наш погляд, здатне, значно збагатити як концепт віртуальності, так і сучасне розуміння культури.

Зосередивши свою увагу на антропологічному аспекті віртуальної реальності, ми, імовірно, зможемо позначити витоки виникнення антропологічної віртуальної реальності, модули її вираження і існування, а також роль в процесі символізації світу людиною. На наш погляд, симуляція є парадоксальною спробою «схоплювання» сенсу буття. Ми можемо сказати, що промовлена думка є симуляком, який витягує зі світу тіней і створює світ порожніх знаків. «Симулякр (фр. simulacres, від simulation – симуляція) – термін філософії постмодернізму, в онтологічній проекції фіксує спосіб здійснення події, яка реалізується в акті семіозиса і не має іншої форми буття, окрім перцептивно-символічної; у гносеологічній своїй проекції використовується для позначення зрозумілого засобу фіксації трансгресивного досвіду. Генетично відноситься до терміну «симуляком», який позначав у Платона «копію копії» [14, с.900]. Тут ми виявляємо ключ до розуміння реальності симулякра: вона з'являється як «перцептивно-символічна». Лише згурбованість здатна оживити симулякр, що знаходиться на межі істинного та помилкового. Сенс як буття, неможливо передати, його можна лише пережити, а, переживши, виразити як «знак миттєвого стану», який у відомій інтерпретації П. Клоссовські є батаєвський симулякр. Слід відзначити, що П. Клоссовські, інтерпретував симулякр Ж. Батая як «знак миттєвого стану», нездібний і не претендуючий на встановлення обміну між розумами або фіксацію досвіду, що представляється ним, відзначає, що симулякр не є співвідносим ні з якою реальністю, але в той же час, він сам в певному значенні реальність, позбавлена ідентичності. Ідентичність є долею понять, не здатних виражати занепокоєння. Симулякр ж знаходить сенс за допомогою сприйнятливості співбесідника, тобто за допомогою співпереживання. На думку П. Клоссовські, стосунки, породжені симуляком, можна позначити як «співтовариство»: «намагаючись потрапити в співтовариство, симулякр пробуджує в тому, хто випробовує його, особливий рух, який того і дивися зникне» [20]. Такі стосунки нестійкі, але здатні відкрити горизонт події, фіксуючи стани досвіду, що не фіксуються. Таким чином, симулякр Ж. Батая – це модус занепокоєння, яке «фіксує» миті буття, знак буття, який дозволяє інтерпретувати знакову сферу як єдину і самодостатню реальність (позиція, характерна для постмодернізму в цілому).

Світ екзистенціального занепокоєння, який народжується з потрясіння життям, є джерелом антропологічної віртуальної реальності. Її прояви – симулякри – утворюють світ об'єктивної реальності, тоді як сама віртуальна реальність позбавлена суб'єктно-об'єктних стосунків. Життєвим простором сучасної людини є світ симулякрів – знакове середовище, яке обмежує можливість зіткнення людини з дійсністю як світом експресії. Ця проблема ретельно досліджена Ж. Бодрійаром в його книзі «Симулякри і симуляція». Існування людини в світі симулякрів приводить до «субституції» - «заміни реального знаками реального», коли будь-який реальний процес експресивного вираження запобігає його запрограмованою бездоганною оперативною копією. «Більше ніколи реальне не матиме можливості виявити себе – в цьому полягає життєва функція моделі в системі смерті, або вірніше в системі передчасного воскресіння, яке не залишає жодного шансу навіть події смерті» [5, с.7].

Культура еволюціонує в процесі симуляції: на зміну парадигмі віддзеркалення реальності приходить маскування її відсутності. Як ілюстрація підробки або фальшивки першого різновиду Ж. Бодрійар вказує на неймовірні досягнення штукатурки (гіпсу) в мистецтві бароко: у соборах та палацах штукатурка надає об'єму всім формам, імітуючи будь-які матеріали — оксамитові



завіси, дерев'яні карнизи, безпристрасних ангелів, все це знаменує собою триумф демократії штучних знаків. Знаки першого різновиду – складні, повні ілюзій, з двійниками, дзеркалами, театром, іграми масок – з приходом машин перетворюються на знаки грубі, нудні, одноманітні, функціональні і ефективні. У цьому бачить Ж. Бодрійар відмінність симулякрів першого різновиду від симулякрів другого, називаючи цей процес «радикальною мутацією». Симулякри другого різновиду утворюються в технічну епоху відтворення, якою властива серійність. У симулякра першого різновиду відмінність ніколи не відмінюється, це дає змогу передбачати можливість суперечки між симулякром і реальністю (їх гра досягає особливої тонкості в ілюзіоністській живопису, але і взагалі все мистецтво живе завдяки зазору між ними). У симулякрі ж другого різновиду проблема спрощена шляхом поглинання відімоностей ліквідації реальності; так або інакше, тут встає реальність без образу, без віддзеркалення, саме така праця, така машина, така система промислового виробництва в цілому, оскільки вона принципово протистоїть театральній ілюзії. Немає більше ні схожості, ні відмінності» [5, с.67]. Симулякри третього різновиду виникають за допомогою моделювання відмінностей. «Сенс має схожість лише з моделлю, і все не відбувається згідно власної цілеспрямованості, а виводиться з моделі, з того, що «референтно означає», створюючого як би випереджаючу цільову установку і єдиний чинник правдоподібності» [5, с.43]. «Модуляція» приходить на зміну серійної відтворюваності, підстановка елементів – на зміну еквівалентності, структурний закон цінності – на зміну ринковому (товари артикулюють в аспекті знаковою, а не споживчій вартості). Ж. Бодрійар відзначає, що вперше зробив важливі висновки з принципу відтворення В. Беньяміна в статті «Витвір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності». Слід визначити, що В. Беньямін був першим, хто побачив в технології виробництва засіб, форму і принцип абсолютно нового покоління сенсів. «Витвір мистецтва в принципі завжди піддавався відтворенню. Те, що було створене людьми, завжди могло бути повторене іншими. Подібним копіюванням займалися учні для вдосконалення майстерності, майстри – для ширшого поширення своїх творів, нарешті, треті особи з метою наживи. Але в порівнянні з цією діяльністю, технічна репродукцією витвору мистецтва є новим явищем, яке, хай і не безперервно, а всеж таки є розділенням великого часового простору [2].

Слід підкреслити, що Ж. Бодрійар вважав, що В. Беньямін, а за ним Х.М. Маклюєн, бачили, що дійсний сенс полягає в самому акті відтворюваності. Охоплена лихоманкою безкінечної відтворюваності, система приходить до утворення третього різновиду симулякрів, де створюються моделі, від яких походять всі форми. Лише вірність моделі має значення, оскільки ніщо більше не розвивається відповідно до своєї мети. Моделювання фундаментальніше, ніж серійне відтворення, тут взаємозамінювання знаків є принциповим. Сигнали кода як програмні матриці зховані глибоко, здається, на безкрайній відстані від «біологічного» тіла, вони як «чорні ящики», де у зародку містяться будь-яка команда і будь-яка відповідь. Простір більше не лінійний або вимірюваний, але клітинний: він нескінечно відтворює одні і ті ж сигнали. Цикли сенсів стають набагато коротшими в циклічному процесі «питання/відповідь», що зводиться до байта. Такий цикл просто описує періодичне використання одних і тих же моделей. Великі симулякри, створені людиною, не належать світу природних знаків, а перебувають в світі розрахованих сил: кібернетичний контроль, модульовані відхилення, зворотний зв'язок байтів інформації і ін.

Збудувавши ієрархію симулякрів, Ж. Бодрійар відзначає, що кожен новий різновид симулякрів підпорядковує собі попередній. «Подібно до того, як підробка була поставлена в серійне виробництво (а мистецтво в цілому перейшло на «автоматизм»), так і весь порядок виробництва зараз обертається операційною симуляцією» [5]. Симуляція виступає як «заміна реальності знаками реального», породження «гіперреального» за допомогою моделей, що є свідомим переживанням недостовірності світу, даного нам в культурному досвіді. В рамках своєї концепції Ж. Бодрійар демонструє симулятивний характер широкого спектру соціальних феноменів: культура здійснює симуляцію реального, спекулятивний образ реальності домінує над реальністю як таковою: ми приречені переігравати одного дня розіграні сценарії саме тому, що вони вже були розіграні реально або потенційно. Автор оцінює сучасний стан культури як стан симуляції. «Ми життя серед незчисленних репродукцій ідеалів, фантазії, образів і мріянь, оригінали яких залишилися у минулому. Зникла ідея прогресу — але прогрес продовжується. Ідея багатства, що колись виправдовувала виробництво, також скасована — а само виробництво продовжується, причому з ще більшою активністю, ніж раніше. У політичній сфері ідея політики зникла, але продовжується політична гра. З усіх боків ми бачимо убування сексуальності і розквіт якоїсь «початковою» стадії, де безсмертні асексуальні істоти розмножуються простим діленням єдиного навпіл» [5].

«У епоху промислової революції виникає нове покоління знаків і речей. Це знаки без

кастової традиції, що ніколи не знали статусних обмежень, – а отже, їх і не доводиться більше підроблювати, оскільки вони спочатку виробляються у величезних масштабах. Проблема ідентичності і унікального походження для них вже не стоїть: походять вони із техніки і є сенсом володіння лише як промислові симулякри. Це і є серійність» [5, с.122]. Її панування представляється авторові генеалогії симулякрів вельми нетривалим і незначним як в порівнянні з попереднім періодом – ерою підробки, так і подальшим – ерою симулякрів третього різновиду (симулятивних моделей). Серійність, ще річ яка застрягла між реальністю і ідеалом: реальність в ній вже відчужена від себе самій, вже захоплена чужим для неї сенсом (орієнтацією на модель, що випереджає її), але ніколи не зможе досягти ідеальності самої цієї моделі. В «нематеріального» ж симулякр за визначенням немає матеріального тіла, і для нього позаду залишається вже його ідеальна суть, від якої він відірвався і яку він безнадійно прагне наздогнати. Лінійна темпоральність матеріальних симулякрів згортається в петлю на рівні цих безтілесних подібностей, захопленим безплідним «кружлянням репрезентації», запаморочливою зміною суті, порівнянної з нав'язливим повторенням при неврозі. В результаті виходить парадоксальна ситуація, яку Ж. Бодрійар в одній з наступних робіт позначив як «процесію симулякрів», – передування подібностей власним зразкам.

«...Справжній ультиматум полягав в самому відтворенні. А виробництво як таке не має сенсу – його соціальна цілеспрямованість втрачається в серійності. Симулякри беруть гору над історією. Втім, ця стадія серійної репродукції, стадія промислового механізму, конвеєра, розширеного відтворення і так далі, триває недовго. Як тільки мертву працю бере верх над живим, тобто із завершенням первинного накопичення, серійним виробництвом поступається першість моделям, що породжують. ... Всі форми міняються з того моменту, коли їх вже не механічно відтворюють, а спочатку замислюють виходячи з їх відтворюваності. ... Як результат основу всього складає не серійна відтворюваність, а модуляція – не ринковий, а структурний закон цінності» [5, с.124]. Сучасна реальність у всіх її аспектах (політичному, соціальному, економічному і ін.) ґрунтується на «естетичній галюцинації реальності», симулятивному гіперреалізмі. Це обумовлено перетворенням реальності на гру і ігри в реальність: «реальне і уявне злилися в одне ціле, у всьому присутні естетичні чари: ми підсвідомо, якимсь шостим відчуттям, сприймаємо знімальні трюки, монтаж, сценарій – вже не як простір виробництва, а намагнічену знаками стрічку для кодування і декодування інформації; реальність естетична вже не через обдуманий задум і художню дистанцію, а через її зведення на другий рівень, завдяки випереджаючій іманентності кода» [5, с.153]. У цей момент мистецтво і вступає в процес безкінечного відтворення: «все, що дублює само себе, навіть якщо це банальна реальність побуту, тим самим виявляється під знаком мистецтва, стає естетичним» [5, с.154]. Штучність, пронизлива реальність наскрізь, визначила її долю: «Сама реальність, цілком просочившись естетикою своєї власної структурності, злилася зі своїм чином. ...Принцип симуляції запанував і над принципом реальності, і над принципом задоволення» [5, с.154].

«Стан постмодерна», як стверджував Ж. Бодрійар, – це постапокаліптичний стан, коли «приходить кінець» історичним інститутам, звичним людству по стадії «політичної економії», – виробництву, політичному представництву, революційному руху; вони не руйнуються насильницькими діями, але непомітно замінюються подібностями, що позначають їх «у натуральну величину» і «в реальному часі». Порядок симулякрів бере повну перемогу над реальним світом, оскільки він зумів нав'язати цьому світу свій час симулякрів, свої моделі темпоральності. Ця ситуація відповідає стану абсурду. «Симулякрам третього різновиду необхідно, протиставити як мінімум настільки ж складну гру — а чи можливо це? Чи існує теорія або практика, яка була б субверсивно. через більшу алеаторність, чим сама система?» [5, с.46].

Концепції Ж. Батая, Ж. Бодрійара розвертаються навколо проблеми недостовірності (несумірності, невідповідності) світу даного нам в культурному досвіді. Симуляція як мімікрія щоб вижити (на тваринному рівні) і симуляція як стратегія гіперреальності, не дивлячись на прірву між ними та генеалогією симулякрів, запропонованих Ж.Бодрійаром підпорядковані принципу неспокою. Неспокій-споглядання на рівні симуляції поступається місцем неспокою-діяльності, яке абстрактно може бути визначено як «боротьба проти неможливості жити, ...борьба проти смерті всередині життя» [9, с.78]. Слід підкреслити, що порожній знак гіперреальності Ж.Бодрійара співзвучний стратегії відлякування (відлякування смерті), як і раніше, що випереджає стратегію симуляції. В зв'язку з цим, виникає ряд роздумів про перетворення симулякра Ж. Батая в симулякр Ж. Бодрійара. Перший – «суверенний момент», «знак миттєвого стану», спонтанний знак буття, що змінює суб'єкта, відчужувавши його ідентичність; він розрахований на розуміння (діалог), надлишковий по відношенню до сущого, будучи чистою, безцільною витратою, витратою без жодного відшкодування. Другий – являє

собою надлишок суцього, він звернений до знання, технологічний, автоматичний, корисний, а головне, його можна придбати, він – товар, надбання мас, його середовище – комунікація. Скасування ідентичностей можливо лише за допомогою батаєвського симулякра (суверенних моментів: сміху, туги, екстазу), ідентифікація ж відбувається за допомогою симулякрів Ж. Бодрійяра. Набуваючи симулякр-товару – копії, підробки, техніки (виробництва) або технології відтворення артефактів, ми набуваємо того або іншого статусу в світі грошей, моди і громадської думки. Симуляція Ж. Батая несвідома, будучи своєрідною еманациєю «магічного світу» (якщо використовувати поняття Ж.П. Сартра), симуляція, що описується Ж. Бодрійяром, свідомо і прагматична. Що ж загального між ними? – вони здатні звертатися. Тут сповна доречно нагадати, що «будь-яке припущення дійсності включає визначальний мотив символічного формування», а експресивна функція виступає як «справжній прафеномен, первоздатність і своєрідність, якої передбачається також в будові теоретичної свідомості і теоретичної дійсності». Людина виступає в ролі медіума неспокою впродовж всієї своєї історії. Неможливість «передати» відчуття, продовжити їх, зробивши безсмертними, штовхала людину на все витонченіші способи вираження своїх емоцій. Так формувався символічний простір, символічне місце існування Людини, визначуване нами як культура.

**Висновки.** В ході дослідження на основі аналізу процесу символізування були виявлені основні рівні об'єктивування антропологічної віртуальної реальності – експресія, вистава, позначення. Результатом символізування є симулякр – знак буття віртуальної реальності, а симуляція – способом об'єктивування антропологічної віртуальної реальності. Антропологічний вимір віртуальної реальності є джерелом символічного місця існування людини, що формується за допомогою об'єктивування переживання – симуляції і симулякрів (мистецтво, підробка, тиражування, виробництво знаків).

#### Бібліографічні посилання:

1. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики / М.М.Бахтин. – М.: Худ. лит., 1975. – С.7
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Вальтер Беньямин. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.
3. Блэк М. Метафора / М.Блэк // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С.153 – 172.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж.Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 389 с.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры і симуляція / Ж.Бодрийяр. – К.: Вид-во Соломії Павличко Основи, 2004. – 230с.
6. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж.Бодрийяр. – М.: Рудомино, 1999. – 68с.
7. Борчиков С.А. Метафизика виртуальности / С.А.Борчиков // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. – М.: Ин-т Человека РАН, 2000. – С.21–22.
8. Василюк Ф.Е. Философия переживания (анализ преодоления критических ситуаций) / Ф.Е.Василюк. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984. – 200 с.
9. Великовский С. Умозрение и словесность: Очерки французской культуры / С.Великовский. – М.; СПб.: Университетская книга, 1998. – С.78.
10. Делез Ж. Кино / Ж.Делез. – М.:Изд-во «Ад Маргинем», 2004. – С.54 – 55.
11. Кассирер Э. Философия символических форм / Э.Кассирер. – М.; СПб.: Университетская книга, 2002. – 272 с.
12. Лугуценко Т.В. Культура віртуальної комунікації / Т.В.Лугуценко, А.В.Борисенко // Філософські дослідження: Зб. наук. праць. – Луганськ: Изд-во СХУ ім.В.Даля, 2011. – Вип. 14. – С.52 – 59.
13. Лугуценко Т.В. Трансформація цінностей людини як фактор формування інформаційної цивілізації / Т.В.Лугуценко // Філософські дослідження: збірник наукових праць СХУ ім. В.Даля / Гол.ред.В.К.Суханцева. – Луганськ: Вид-во СХУ ім.В.Даля, 2012. – С.33 – 41.
14. Новейший философский словарь: 2-е изд., переработ. и дополн. – Мн: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – С.900.
15. Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н.А.Носов // Вопросы философии. – 1999. – №10. – С. 65.
16. Носов Н.А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства / Н.А.Носов. – М.: Магистр, 1997. – 192 с.
17. Хайдеггер М. Бытие и время / М.Хайдеггер. – М.: Рудомино, 2000. – С.18.
18. Штанько В.І. Інформаційне суспільство в контексті філософії постмодерну / В.І. Штанько // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2002. – №553. – С. 19.
19. Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 9. – М.: , 2000. – С.
20. Skolimovsky H. Model of Reality as Mind, 769 –788 // A. van der Merwe(ed). Old and New Вип. 22 (2) 2012



УДК 316.647.8+167/168

К. Н. Вергелес

«ПРЕДРАССУДОК» Х.-Г. ГАДАМЕРА И «ПАРАДИГМА» Т. КУНА

**Автор рассматривает интерпретацию понятия предрассудка Х.-Г. Гадамером и показывает, что понятие предрассудка связано с понятиями прецедента, модели и образца. Через понятия прецедента, модели и образца автор показывает, как можно связать понятие предрассудка в интерпретации Х.-Г. Гадамера с понятием парадигмы в концепции нормальной науки Т. Куна.**

**Ключевые слова:** предрассудок, парадигма, прецедент, модель, образец.

**Автор розглядає інтерпретацію поняття упередження Г.-Г. Гадамера та показує, що поняття упередження пов'язане з поняттями прецеденту, моделі та зразка. Через поняття прецеденту, моделі та зразка автор показує, як можна пов'язати упередження в інтерпретації Г.-Г. Гадамера з поняттям парадигми в концепції нормальної науки Т. Куна.**

**Ключові слова:** упередження, парадигма, прецедент, модель, зразок.

**The author considers the H. G. Gadamer's interpretation of the concept of prejudice and shows that the concept of prejudice can be linked to the concepts of precedent, model and example. Through the concepts of precedent, model and example the author shows how to link the H. G. Gadamer's concept of prejudice to the T. Kuhn's concept of paradigm.**

**Key words:** prejudice, paradigm, precedent, model, example.

© К. Н. Вергелес, 2012

В статье «Н. И. Кондаков и Х.-Г. Гадамер: Две точки зрения на роль предрассудков в научном познании» [1] автором настоящей работы рассматривались две альтернативные точки зрения на роль предрассудков в научном познании: первую точку зрения автор обозначил как «точка зрения Н. И. Кондакова», вторую – как «точка зрения Х.-Г. Гадамера». В ходе анализа обеих точек зрения автор пришёл к мысли, что ориентация на точку зрения Х.-Г. Гадамера является перспективной в исследовании роли предрассудков в научном познании.

В настоящей работе автор хочет показать, что предлагаемая Х.-Г. Гадамером концепция «предрассудков», которые формируют «предпонимание», может быть приложима в философии истории науки, яркими представителями которой являются К. Поппер, Т. Кун, И. Лакатос, Дж. Холтон. В связи с форматом предлагаемой работы автор хочет остановиться только на концепции «нормальной науки» Томаса Куна, более известной как концепция научных парадигм и научных революций. Автор предполагает, что допустимо исследовать роль предрассудков в научном познании, опираясь на концепцию «предрассудка» Х.-Г. Гадамера и концепцию «нормальной науки» Т. Куна. Поэтому в настоящей статье будет показано, как можно связать (соотнести) концепцию «пред-рассудка» Ханса-Георга Гадамера и концепцию «(научной) парадигмы» Томаса Куна.

Х.-Г. Гадамер полагает, что Просвещение подвергло дискредитации понятие «предрассудок» с целью устранить опору на традицию и авторитет и всё подчинить разуму [2, с. 329-344]: «Историко-понятийный анализ показывает, что лишь благодаря Просвещению понятие предрассудка получает привычную для нас негативную окраску. Само по себе слово “предрассудок” (*Vorurteil*) означает пред-суждение, то есть суждение (*Urteil*), вынесенное до окончательной проверки всех фактически определяющих моментов. Применительно к судебной практике речь здесь идет о правовом пред-решении, предшествующем вынесению собственно окончательного приговора. Для участника судебной тяжбы вынесение против него такого предварительного приговора ведет, разумеется, к уменьшению его шансов. Так, *prejudice*, как и *praejudicium*, означает также и просто нарушение интересов, вред, невыгоду. Однако эта негативность является всего лишь следствием. В основе её лежит как раз позитивная значимость, правовая ценность предварительного решения – точно так же, как любой прецедент имеет в первую очередь позитивную правовую ценность. “Предрассудок”, таким образом, вовсе не означает неверного суждения; в его понятии заложена возможность как позитивной, так и негативной оценки. Очевидно, что здесь сказывается связь с латинским *praejudicium*, так что