

3. Угода про асоціацію між Україною, з однієї сторони, та Європейським Союзом, Європейським співтовариством з атомної енергії і їхніми державами-членами, з іншої сторони (2014) Взято з: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984_011#Text.

О. О. Балабан,
кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри загального мовознавства і германістики
НПУ імені М. П. Драгоманова

СИМУЛЯКРИЗАЦІЯ ЯК УНІВЕРСАЛЬНИЙ КОГНІТИВНИЙ МЕХАНІЗМ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ ЛЮДСЬКОЇ СВІДОМОСТІ

Головною ознакою сучасного життя є не тільки досягнення науково-технічного прогресу, трансформаційні зміни в усіх сферах діяльності людини, а й інформатизація суспільства. Суцільна інформатизація, бум комп'ютерних технологій, мас-медіа спричинили формування та прояв такого різновиду свідомості, як “кліпова”, чи “комп'ютерна свідомість”, суть якої полягає у швидкому сприйнятті та реагуванні, тобто людина, побачивши картинку, не поглинається у процес осмислення та усвідомлення, а націлена тільки якнайшвидше відреагувати. Тим самим вважається, що реальність залишається поза увагою, а людина втрачає справжнє розуміння.

Слід зауважити, що в сучасному світі поняття та знаки часто імітуються, копіюються і тим самим спотворюють оригінал, позбавляючи його унікальності. Якщо усвідомити собі семіотичний простір як дещо самодостатнє, то суб'єкт, що сприймається, більш не співвідноситься з фактажем. Замість оригіналу маємо копію. Так, фотошоп дозволяє нам, наприклад, покращити оригінал фотографії, тобто зробити її більш привабливою, і тому, побачивши людину в реальному житті, ми маємо розчарування. Ксерокопія документа може бути більш чіткою та кращою ніж оригінал. Тобто первинний смисл вже

не є таким важливим і в теорії філософії актуалізувався у вигляді появи теорії симулякрів та симуляції як засобу репрезентації.

За *мету* в нашій розвідці було поставлено довести, що симулякри відтворюють універсальний механізм концептуалізації людської дійсності в різносистемних мовах.

Постмодерністська філософія була відзначена розвідками стимуляційного переродження світу, а її засновниками були Ж. Бодріяр, Ж. Дарріда, Ж. Дельоз, С. Жижек та ін. Саме тоді термін “симулякр” і набув широкої популярності. Проте Ж. Бодріяр не є першовідкривачем цього явища, а спирається на праці французьких філософів Ж. Батая (Батай, 1997), Ж. Дельоза (Делез, 1998) та інших.

У платонівській філософії розрізняємо дві стадії відображення світу (те, що є правдивим, і те, що є спотвореним). Ж. Бодріяр дефініціював симулякр як копію або відтворення дійсності, що налічує п'ять послідовних фаз, через які той проходить, щоб стати “чистим” симулякром: “він є відображенням глибокої реальності”; за його свідченням “він маскує і спотворює глибоку реальність”; “він маскує відсутність глибокої реальності”; “він позбавляє зв'язку з будь-якою реальністю; він є чистим симулякром себе” (Бодріяр, 2004).

Ще один французький філософ Ж. Делеза спростовує, що симулякр вже не просто копія копії, згасаюча подібність, “деградована ікона”. На його міркування, симулякр – це фантасмагоричний образ, позбавлений подібності; справжня його суть у розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності в самому собі (Делез, 1998). Власне сенс у тому, що там, де закінчується подібність, починається симулякр. І, як простір для симулякрів, виникає віртуальна реальність.

Якщо звернутися до прикладів симулякрів, що зафіксовані мовою, то неодмінно на згадку одразу приходять найменування-підробок назв сучасних брендів, які людство почало підроблювати, оскільки оригінали цих брендів коштують дорого і не всі мають змогу їх придбати. Тут і назви славетних

спортивних брендів: *ADIDAS, NIKE, PUMA*, і одягу: відомі джинси *Levi Strauss (LEVI'S)*, *D&G*, і футболок та світшотів *HERMÈS, CÉLINE*, і взуття *UGG*, і парфумів: *BOSS, LACOSTE*, і шоколадного печива: *KIT KAT*, і напоїв: *PEPSI*, і досить відомих світових мереж швидкого харчування: *STARBUCKS, SUBWAY* тощо.

Взагалі, слід зауважити, що виробники фейків не ускладнюють собі завдання, використовуючи у назвах своїх продуктів всього-на-всього: 1) підміну літер (субституція): *ABIBAS, NICE, FAKE, HORMES, FELINE, PUNK, POPY, STARFUCKS, SUBDAY, BOOS, D&B, KAT KOT*; 2) додавання літер (епентеза): *UGGI, BOSCHE*; 3) викидання літери (діереза): *LACOST*; 4) заміну або оминання діакритичних знаків: *LEVIS, HERMÉS*.

Таким чином, симулякризація стала вже невід'ємною складовою нашого сучасного реального життя, яка є продуктом суцільної глобалізації та інформатизації суспільства внаслідок технічного прогресу. Інформатизація суспільства як така плекає прагнення створити віртуальний світ, де відсутні цінності, спотворені закони комунікації і наявна підміна реальності гіперреальністю. Сам симулякр виступає формою певної фіксації існування людини у гіперреальному просторі, проник у всі сфери життя, віддзеркалюючи навколишню дійсність, і є синтетичним продуктом. **Перспективою** подальших досліджень вбачаємо вивчення універсальності інших механізмів концептуалізації людської дійсності в різносистемних мовах.

Список використаних джерел

1. Батай, Ж. (1997). *Внутренний опыт*. (336 с.). СПб.
2. Бодріяр, Ж. (2004). *Симулякри і симуляція*: пер. з фр. В. Ховхун. (230 с.). К.: Вид-во Соломії Павличко "Основи".
3. Делез, Ж. (1998). *Платон и симулякр*. *Интенциональность и текстуальность*. (320 с.). Томск.
4. Платон. (1999). *Парменид*: пер. с дреанегреч. (528 с.). М.: Мысль.
5. Платон. (2006). *Софист*. Взято з: <https://avidreaders.ru/book/sofist.html>