## Для заказа доставки данной работы воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ім. В.Н. КАРАЗІНА

**ГоРЯЧКОВСЬКА ГАННА МИКОЛАЇВНА**

УДК: 130.2

**АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР ВірТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури

дисертація на здобуття наукового ступеня

кандидата філософських наук

Харків – 2007

**АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ с. 2

РАЗДЕЛ 1 КОНЦЕПТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ с. 14

1.1 Современные представления о виртуальной реальности с. 14

1.2 Концептуальный персонаж виртуальной реальности с. 33

1.3 Переживание как источник антропологического измерения

виртуальной реальности с. 51

РАЗДЕЛ 2 ОСОБЕННОСТИ АНТРОПОЛОГИЧЕСКОГО ИЗМЕРЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ с. 63

2.1 Рекурсивный аспект антропологического измерения

виртуальной реальности с. 64

2.2 Трансценденция и виртуальное событие с. 73

2.3 Игра как модус виртуальной реальности с. 83

РАЗДЕЛ 3 МЕТАМОРФОЗЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ с.  96

3.1 Процесс символизации экспрессивного переживания с.  96

3.2 Мифологический аспект антропологического измерения

виртуальной реальности с.  102

3.3 Язык, пространство и время в процессе объективации

переживания с. 114

3.4 Симулякр как универсальный знак антропологического

измерения виртуальной реальности с. 125

ЗАКЛЮЧЕНИЕ с. 149

ЛИТЕРАТУРА с. 154

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность темы исследования.**

Культурные и антропологические процессы сегодняшнего дня отражают нарастающую тенденцию к трансформации рациональности как миропонимания и мировоззренческой составляющей как способности человека понять себя в этом мире. Все большую актуальность приобретают всесторонние исследования виртуальной реальности как неотъемлемой составляющей инфосферы и среды обитания человека нового типа. Нomo virtualis (термин С. Хоружия) становится центром целого ряда гуманитарных проблем XXI века.

Сегодня мы можем наблюдать процесс активного развития концепта виртуальной реальности. Исследования в различных сферах науки, междисциплинарные изыскания, как, впрочем, и дискурс повседневности, направлены на выявление различных составляющих этого концепта. В чрезвычайно разнообразном и весьма полемизированном дискурсе виртуальности можно обнаружить ее всевозможные определения, небезуспешные попытки обозначить ее основные характеристики и онтологический статус. При этом понятие «виртуальность», прежде всего, соотносят с современным культурным контекстом, применяя к явлениям искусственно создаваемым и контролируемым человеком. Достаточно много говорят о становлении эстетики виртуальности, обращенной к виртуальным артефактам в виде компьютерных двойников действительности, иллюзорно-чувственной квазиреальности (Н.Б. Маньковская), что является свидетельством своеобразной легитимизации процесса сращивания техники и искусства.

Всплеск интереса к виртуальности правомерно связывают со стремительным развитием кибер-, коммуникационной и, в конечном итоге информационной культуры. Сегодня виртуальная реальность является объектом исследования самых разных сфер науки, а понятие «виртуальность» широко используется в различных дисциплинах: от квантовой механики до эстетики. Такая популярность обусловлена, с одной стороны, гибкостью концепта виртуальности, обеспечивающей описание различных феноменов адекватно многомерному и вариативному миропониманию. С другой стороны, обнаруживается определенная полисемия самого понятия «виртуальная реальность». Претерпев семантические метаморфозы, концепт виртуальной реальности достиг в наши дни наиболее развернутой экспликации, знаменуя яркое выражение современной культуры, где действует принцип радикальной плюральности.

Неоднозначность интерпретации и мозаичность концепта виртуальности актуализирует проблему его исследования, а размытость понятия «виртуальность» сопряжена с его использованием в самых различных сферах человеческой деятельности и отсутствием адекватного языка описания, способного объединить частные дискурсы виртуальности воедино. В то же время, такое положение вещей вполне соответствует самим свойствам изучаемого феномена, которые выявились благодаря многочисленным исследованиям, и были систематизированы благодаря немногим.

**Виртуальность как интерактивная искусственная среда рассматривается в различных культурных контекстах, ее осмысление лежит в основе обновления практически всех гуманитарных теорий. Концепт виртуальной реальности, возникший в рамках эстетики постмодерна и развивающийся сегодня, представляет виртуальность как синтетический феномен, как симулятивную среду. Симуляция, наряду с другими концепциями постструктурализма (Ж. Деррида, Ж. Делез, Ж.Ф. Лиотар и др.), обусловила современное понимание виртуальности в общекультурном контексте. Современность характеризуется размыванием границ между реальностью и ее представлением, подтверждением чему является расширение симулятивной среды, пространства симулякров, которые имеют отношение лишь к собственно воображаемой реальности.**

Анализ специфики виртуальности в различных видах и жанрах современного искусства, выявляет значительные трансформации эстетического восприятия, которое заняло центральное место в рамках теоретических интересов, вытеснив сам артефакт. Художественная виртуальная реальность способна дать мгновенное осознание целостности комплекса эстетических воздействий и расширить сферу эстетического осознания и видения картины мира, воздействуя на подсознательное. В то же время, отмечается риск невостребованности ассоциативности и эмоциональной памяти, связанный с гиперреалистичностью виртуального мира, а также возможность снижения критичности эстетического восприятия.

В центре внимания пребывает интерактивность искусственной виртуальной среды: человек оказывается весьма подвержен ее влиянию, что более всего вызывает интерес исследователей. Но искусственная реальность лишь одна из проекций нетехногенной, «естественной» виртуальности, которая проявляется посредством диалога естественного и символического; в центре этого диалога, на наш взгляд, находится переживание, самопознание, внутренний опыт.

**Степень научной разработки проблемы.**

Историко-теоретические аспекты осмысления феномена виртуальности были обозначены работами Ф. Хэммита, М. Хайма, Дж.П. Барлоу и другими авторами, которые отмечали перспективы расширения сферы влияния киберпространства посредством максимальной антропологизации информационного поля. Многочисленные работы Ж. Бодрийара и Ж. Делеза сформировали концепцию симуляции, в основу которой положены социальные и социально-философские аспекты виртуализации общества. Обращение к этой концепции породило большое количество работ отечественных и российских авторов, пытающихся осмыслить проблемы виртуализации с позиций культуры и социума (Н. Маньковская, В. Мотлевский, А. Орлов, Е. Маевский, А. Прохоров, В. Емелин, И. Девтеров, Д. Иванов, Б. Свиринов и др.). Существует целый пласт работ, затрагивающих проблему виртуальности в рамках исследований модальной логики (М. Эпштейн, В. Васюков, А. Родин, Е. Смирнова, Е. Сидоренко и др.).

Обычно виртуальная реальность обозначается как продукт постиндустриальной информационной электронной цивилизации. Возникновению этого продукта предшествовало совершенствование технического воспроизводства, что привело к созданию мира виртуальных объектов – симулякров. Один из первых теоретиков виртуальной реальности, Ф. Хэммит видел исторические предпосылки ее становления в развитии синтетических возможностей кино и кино-симулякров. Именно кинематограф задал целый ряд функций, которые объединяют его эстетику с эстетикой компьютерной виртуальности. Квазиреальное присутствие ирреального, уподобление зрителя творящему Богу, который, переживая впечатления действительности, имеет возможность выйти за пределы экзистенциальной ограниченности (преодолеть смерть, время, тревогу, одиночество и т.п.) – это лишь некоторые параллели между кинематографом и компьютерной виртуальностью. Восходя к искусству и возникнув из сплава искусства и техники, сегодня виртуальная реальность имеет возможность воздействовать на нас посредством иллюзий трехмерности и тактильности, превращая из зрителей в участников.

Эстетика постмодернизма обнаруживает в центре виртуального мира фантомный объект, не имеющий онтологической основы, заменяющий реальность гиперреальным удвоением, способный на взаимопереходы бытия и небытия, нарушающие причинно-следственные связи [113]. Здесь обнаруживается сдвиг на парадигмальном уровне, затрагивающий отказ от оппозиции реальное – воображаемое, материальное – духовное, живое – неживое, естественное – искусственное и т. п. Виртуальное искусство тяготеет к перфекционизму – принципиальной незаконченности творческого процесса, совершенствование которого не знает пределов. Примером является как компьютограф, основанный на абсолютизации игровой модели бытия и конкурирующий с кинематографом, так и интерактивное телевидение, как гиперлитература, оперирующая текстопорождающими системами, так и виртуальные тенденции в музыке.

Неотъемлемой составляющей современного концепта виртуальной реальности является симулякр. В философию ХХ века понятие «симулякр» ввел Ж. Батай, определяя таким образом «суверенные моменты» ‑ опьянение, смех, жертвенное и эротическое слияние. «Суверенные моменты» выступают как «примеры опыта прерывности и убегания бытия», они «недосягаемы в их внезапных явлениях» [28]. Основополагающей характеристикой «суверенных моментов» является их избыточность, бесцельная и бессмысленная расточительность, «расход, состоящий в чистой и простой трате», который невозможно выразить посредством понятий.

Впоследствии симулякр стал предметом рассмотрения многих исследователей. В частности, Ж.Бодрийар, интерпретируя понятие симулякра применительно к сфере социокультурного опыта (в отличие от «внутреннего опыта» Ж. Батая), развивает собственную концепцию симуляции. Чтобы понять принцип симуляции, который, по мнению Ж. Бодрийара, является господствующим в современном мире, автор создает своеобразную генеалогию симулякров, выделяя три порядка симулякров: подделка, производство, симуляция [35]. Концепция симуляции Ж. Бордрийара [30-37], в которой прослеживается связь постмодернистской эстетики с постнеклассическим научным знанием, высокими технологиями, информатикой и средствами электронной информации, является одним из связующих звеньев философии искусства и виртуальности. Оригинальное классическое искусство, согласно Ж. Бодрийару, являет симулякры первого порядка, массовое серийное – симулякры второго порядка, «чистую» же симуляцию знаменуют фотография и кинематограф, уничтожившие репрезентацию [35]. Современная культурная ситуация демонстрирует расширение сферы бытования симулякров, перекочевывающих из художественной области в действительность, трансформируя ее в нелинейную, спиралевидную систему без начала и конца.

Ж. Делез предложил интерпретацию симулякра в связи с проблемой идентичности, проблемой «отмечания разницы» и «проведения различий между вещью как таковой и ее образами, оригиналом и копией, моделью и симулякром» [65]. Он выдвигает для рассмотрения две формулы: «различается только то, что подобно», и «только различное может быть подобно друг другу». Эти два способа прочтения мира определяют соответственно мир копий и мир симулякров. Сомнение, ирония, игра, согласно концепции Ж. Делеза, способны превратить подражание в процесс симуляции, неотделимый от вечного возврата, который переворачивает изображения или ниспровергает установленный мир репрезентации.

Особый интерес для данного исследования, на наш взгляд, представляет виртуалистика, фундаторами которой являются Н.А. Носов и С.С. Хоружий. Ее методологический принцип зиждется на двух основных посылках. Первой из них является необходимость дополнения понятия объекта научного исследования понятием реальности как среды существования множества разнородных и разнокачественных объектов. Вторая ‑ репрезентует виртуальную реальность как состоящую из отношений разнородных объектов, расположенных в разных иерархических уровнях взаимодействия и порождения объектов (полионтическая модель) [131]. При этом выделяется ряд свойств, характеризующих виртуальную реальность независимо от того, какова ее природа (физическая, психическая, социальная, технологическая и пр.): *порожденность, актуальность, автономность и интерактивность*. Виртуалистикой разработаны современные концепции философии виртуальной реальности (онтологическая проблематика виртуальной реальности) и психологии виртуальной реальности (антропологическая проблематика виртуальной реальности).

Исследуя психическую природу виртуальной реальности, Н.А. Носов выделил восемь свойств виртуального события: непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективность, измененность статуса телесности, измененность статуса сознания, измененность статуса личности, измененность статуса воли. Эти свойства наглядно демонстрируют особенности среды, с которой сталкивается сознание в рамках виртуального опыта, и взаимосвязь проблемы виртуальности и проблемы сознания, исследуемой психологией (К. Уилбер, С. Грофф, Т.Н. Березина, В.П. Зинченко и др.) и философией (М.К. Мамардашвили, А.М. Пятигорский, В.В. Налимов и др.) В связи с этим, возникает вопрос о способах выражения антропологической виртуальности, ответ на который могло бы дать исследование концепта симулякров и симуляции.

Современное представление о виртуальной реальности более чем соответствует характеристикам концепта в постнеклассической философии, объединяя самые различные ракурсы: онтологический (С.С. Хоружий), гносеологический (Л.А. Микешина, М.Ю. Опенков), социологический (Ж. Бодрийар), психологический (Н.А. Носов) и пр. Любой из этих ракурсов сопряжен с антропологической проблематикой, которая непосредственно или косвенно присутствует в работах большинства авторов. Проблема антропологического бытия виртуальной реальности тесно связана с порождением символического пространства культуры, и ее исследование, на наш взгляд, способно, значительно обогатить как концепт виртуальности, так и современное понимание культуры. Сосредоточив свое внимание на антропологическом аспекте виртуальной реальности, мы, предположительно, сможем обозначить истоки возникновения антропологической виртуальной реальности, модусы ее выражения и существования, а также роль в процессе символизации мира человеком.

**Цель и задачи исследования**

Целью диссертационной работы является исследование природы и особенностей антропологического измерения виртуальной реальности, а также выявление его значения для процесса культуротворчества.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

− проанализировать различные аспекты становления современного концепта виртуальной реальности, выделив проблему антропологического бытия виртуальной реальности;

− обозначить и прояснить вопрос об источнике возникновения *антропологической виртуальной реальности*, сопоставив концепцию психологии виртуальной реальности (Н. Носов) с философским дискурсом переживания (С.Л. Франк, Ж.П. Сартр, Ж. Батай);

− рассмотреть особенности бытия антропологической виртуальной реальности, обратившись к феноменам рекурсии, трансценденции, игры;

− выявить значение симуляции и символизации как способов объективации и воссоздания антропологической виртуальной реальности;

− исследовать роль симулякра как продукта симуляции и источника антропологической виртуальной реальности;

− раскрыть значение антропологической виртуальной реальности как модуса событийности и культуротворчества.

*Объектом исследования* является сфера концептуализации феномена виртуальной реальности.

*Предмет исследования –* антропологическая виртуальная реальность.

**Методологическая основа исследования.** В качестве методологических оснований выступают постнеклассическое мышление, принцип мировоззренческого плюрализма и методологические подходы различных теоретических парадигм. В исследовании также используются методы контекстуального и компоративистского анализа научных и философских дискурсов, касающихся проблемы антропологического измерения виртуальной реальности; методы абстрагирования, обобщения и систематизации. Теоретической базой для диссертации стало системное исследование концепта виртуальной реальности, а также работ, в которых рассматриваются проблемы виртуальности. Это труды Ж. Делеза, Ж. Бодрийара, С. Хоружего, Н. Носова и др.

**Научная новизна полученных результатов** заключается в следующем:

− проанализированы различные аспекты становления современного концепта виртуальной реальности, что позволило выделить проблему антропологического бытия виртуальной реальности;

− обосновано утверждение на основе сравнительного анализа концепции психологии виртуальной реальности (Н.А. Носов) и философского дискурса переживания (С.Л. Франк, Ж.П. Сартр, Ж. Батай) о том, что условием и источником антропологической виртуальной реальности является переживание;

− показано, что особенности бытия антропологической виртуальной реальности репрезентативно выражены через феномены рекурсии, трансценденции, игры;

− обосновано утверждение, что симулякр является знаком бытия виртуальной реальности, а симуляция ‑ способом объективации антропологической виртуальной реальности;

− обосновано утверждение о том, что антропологическая виртуальная реальность является источником символической среды обитания человека, формируемой посредством объективации переживания ‑ симуляции и симулякров (искусство, подделка, тиражирование, производство знаков).

**Теоретическое и практическое значение полученных результатов.** Полученные результаты позволяют более адекватно понять суть феномена виртуальной реальности и ее роль в современном философском, научном и повседневном дискурсах. Диссертационное исследование дополняет современный концепт виртуальности, акцентируя внимание на антропологическом аспекте, заполняет лакуны в сфере понимания виртуальной реальности, способствует разрешению актуальных проблем, связанных с изменением человеческого восприятия реальности и изменением самой реальности (в частности, вследствие развития информационных и телекоммуникационных технологий). Методологические подходы, использованные в работе, и полученные с их помощью теоретические положения и выводы могут использоваться как основа для дальнейшей разработки данной проблематики и быть полезными для философов, культурологов, психологов, социологов в дальнейшем исследовании проблем виртуальной реальности, ее влияния на человека и социокультурные реалии. Результаты диссертационной работы могут быть использованы как материал для лекционных курсов в системе высшего образования, прежде всего, для практики преподавания философии и культурологии.

**Апробация результатов диссертации.** Основные положения и выводы исследования нашли отражение в докладах и тезисах выступлений на научных конференциях: на 7-м Международном форуме „Радиоэлектроника и молодежь в ХХI веке (Харьков-2003); на 4-й Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Человек, культура, техника в новом тысячелетии» (Харьков-2003); на 8-м Международном форуме „Радиоэлектроника и молодежь в ХХI веке (Харьков-2004); на 9-м Международном форуме „Радиоэлектроника и молодежь в ХХI веке (Харьков-2005).

**Публикации.** Результаты исследования нашли отражение в 10 научных работах публикациях, среди которых — 6 статей в научных изданиях, включенных в перечень ВАК.

**Структура и объем работы.** Диссертация состоит из введения, трех разделов, выводов и списка использованных источников (237 наименований). Полный объем работы ‑ 171 страница, из которых 153 страницы основного текста.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Основные результаты диссертационного исследования раскрывают антропологический аспект бытия виртуальной реальности, обозначив ее истоки, способы актуализации и выражения. Источником виртуальной реальности является спонтанное переживание, переживание-созерцание, лишенное каких-либо рефлексивных компонентов, – модус антропологического изимерения виртуальной реальности, который может быть условно обозначен как *естественная виртуальная реальность*. Она отличается полной спонтанной вовлеченностью человека в поток переживания, а также внелогичностью; внепредметностью, бесформенностью и непространственностью (в обычном понимании). Наиболее простым примером субстрата естественной виртуальной реальности является состояние ужаса, которое рассматривалось нами в связи с философией переживания.

Дальнейшее проявление антропологического измерения виртуальной реальности связано с моментом осознания переживания, что незначительно влияет на степень его интенсивности, но способствует его дальнейшей актуализации. Виртуальная реальность сновидения и прочих измененных состояний сознания зачастую включает в себя момент самосознания, который не снимает внутреннего напряжения, но актуализирует переживание-деятельность. От неосознанного спонтанного переживания-созерцания, являющегося истоком антропологического измерения виртуальной реальности, мы посредством самосознания переходим к способам ее выражения, т.е. феномену неосознанной симуляции. Любое выражение внутреннего переживания (посредством звука, жеста и более сложных форм) является опосредованным (указывающим на нечто иное), а значит симулятивным по своей сути. Мир антропологической виртуальной реальности, изначально лишенный субъектно-объектных отношений, причинно-следственных связей и целеполагания, проявляется в процессе спонтанного выражения переживания. Последующая объективация естественной виртуальной реальности с помощью рефлексивной составляющей представляет собой различные уровни симуляции: неосознанное выражение непосредственного переживания уступает место нарочитому «деланию вида», оформлению переживания посредством целеполагания. В конечном итоге метаморфозы виртуальной реальности обретают фиксацию посредством симулякров, т.е. артефактов, возникающих из различных способов объективации внутреннего переживания.

Желание человека освоить мир спонтанного переживания, т. е. сделать его доступным, а затем прогнозируемым и управляемым породило различные техники объективации и погружения в мир антропологической виртуальной реальности. Мы можем проследить этот путь от первобытного искусства, мифа и древних сакральных практик до современных концептуальных арт-направлений и компьютерных технологий. Стремление подчинить переживание-созерцание переживанию-действию, сфокусировав внимание на принципе целеполагания и полезности, постепенно выхолащивает спонтанную составляющую, понижая статус непосредственного переживания. От неосознанной симуляции мы все дальше уходим в мир искусственной, сознательно конструируемой виртуальной реальности. Техники и технологии, обращенные к целенаправленному погружению в мир переживания-созерцания, репрезентуют *искусственную виртуальную реальность*. В условиях искусственной виртуальности на смену спонтанности приходит элемент случайности, имеющий бесконечное количество комбинаций.

Особенности бытия антропологической виртуальной реальности репрезентативно выражены через феномены рекурсии, трансценденции, игры. Модусы выражения и существования антропологической виртуальной реальности определяются двумя основными принципами – рекурсивным механизмом нашего сознания и способностью человека к трансценденции. Эти принципы характеризуют процесс вовлеченности, как в естественную, так и искусственную антропологическую виртуальную реальность. Способность человеческого сознания создавать (вызывать) собственные измененные копии, взаимодействовать с ними и включать их в свою структуру определяется как механизм рекурсии. Его проекцию мы обнаруживаем в процессе объективации переживания: конструирования организованной системы выражения внутренних состояний, их подчинения особым правилам и принципу целеполагания. Рекурсия из способа выражения непосредственного спонтанного переживания (например, в рамках древних сакральных традиций) все более и более становится механизмом целенаправленного создания различных схем вовлечения в мир переживания, что наиболее ярко демонстрирует современная литература, кинематограф, компьютерная виртуальная реальность.

В тесной взаимосвязи с рекурсивной составляющей антропологического бытия виртуальной реальности пребывает феномен трансценденции. Как переход от одного состояния сознания к другому в процессе переживания трансценденция подробно описывается в рамках виртуалистики (раздел 2.2.). Бесконечная изменчивость и предельность человеческих проявлений объясняется нами как потребность выражать внутренний опыт посредством новых форм. Следует отметить, что наиболее ярким примером взаимодействия принципов трансценденции и рекурсии является феномен игры. Объединяя в себе как элемент спонтанности и новизны, так и определенные уже освоенные и фиксированные правила, игра позволяет проследить переход от естественной к искусственной виртуальности и наоборот. Вовлеченность в процесс игры тесно связана с острым эмоциональным переживанием, самозабвением, характеризующим кульминацию игрового напряжения, полной отрешенностью от обыденности (преодолением привычных пространственно-временных представлений и пр.). Такие характеристики способны вызывать непредсказуемые эмоции и спонтанные перепады настроения, которые определяют степень погруженности в естественную виртуальную реальность игрового пространства. Искусственность, воспроизводимость и объективация игры связана с установлением четких правил, соблюдение которых обеспечивает процесс вовлеченности игроков и зрителей. А сохранение внутреннего порядка игры даже в момент наивысшего напряжения, проявляет принцип трансценденции как способ актуализации антропологической виртуальной реальности. Изначально незаинтересованный, бесцельный характер игры, постепенно обращается к принципу целеполагания, пытаясь подчинить экстатическое состояние увлеченности, острого переживания прагматичным принципам, что само по себе обозначает переход уже к другой игре, новому уровню симуляции. В то же время, главная привлекательность феномена игры, по-прежнему состоит именно в ее способности к актуализации спонтанного переживания – естественной антропологической виртуальной реальности.

В ходе исследования на основе анализа процесса символизации были выявлены основные уровни объективации антропологической виртуальной реальности – экспрессия, представление, обозначение. Результатом символизации является симулякр – знак бытия виртуальной реальности, а симуляция – способом объективации антропологической виртуальной реальности. Было обосновано утверждение о том, что антропологическое измерение виртуальной реальности является источником символической среды обитания человека, формируемой посредством объективации переживания –симуляции и симулякров (искусство, подделка, тиражирование, производство знаков). Способы выражения и объективации антропологической виртуальной реальности неразрывно связаны с процессом символизации мира человеком и проблемой культуротворчества. Культура может быть представлена как результат бесконечного процесса неосознанной, и сознательной симуляции. Симуляция является неизменным посредником между внутренним переживанием и объективной действительностью.

**Литература**

1. Аббаньяно Н. Введение в экзистенциализм. - СПб.: Алетейя, 1998. – 507 с.
2. Акчурин И.А. «Новая фундаментальная онтология» и виртуалистика // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.
3. Андреева Е. Символ или симптом? http://xz.gif.ru/numbers/55/22/
4. Анисимов А. Компьютерная лингвистика для всех: Мифы. Алгоритмы. Язык. – К.: Наукова думка, 1991. – 208 с.
5. Аристов В. Заповедник cнов. (Внетекстовая виртуальная реальность) // Комментарии. - 1997. - № 12. ‑ С.
6. Арто А. Театр и его двойник. – М.: Мартис, 1993. – 192 с.
7. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПБ.: Изд-во Русск. Христ. гум. ун-та, 2000. ‑ 320 с.
8. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М. Прогресс, 1989. – 616 с.
9. Батай Ж. Из внутреннего опыта // Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины ХХ века. – СПб.: Мифрил, 1994. – С. 223-243.
10. Батай Ж. История глаза // Ненависть к поэзии М.: Ладомир, 1999. – С.
11. Баткин Л. О постмодернизме и "постмодернизме" // Октябрь. ‑ 1996. ‑ №10. С. 34-37.
12. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. – М.: Худ. лит., 1975. – с.
13. Бахтин М. Проблемы творчества Достоевского. – К.: , 1994. – с.
14. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – 2-е изд. ‑ М.:Худ. лит., 1990. – 544 с.
15. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979. – с.
16. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Вальтер Беньямин. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.
17. Бергсон А. Смех // Психология эмоций. Тексты. – М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1984. – С. 186-191.
18. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память. – Минск.: Харвест, 1999. – 407 с.
19. Бердяев Н. Истина и откровение: Пролегомены к критике Откровения - СПб.: Изд-во Русск. Христ. гум. ун-та, 1996. – 384 с.
20. Бердяев Н.А. О человеке, его свободе и духовности: Избранные труды. – М.: Моск. психолого-социолог. ин-т Флинта, 1999. – 312 с.
21. Бердяев Н. Самопознание. - М.: Книга, 1991. – 353 с.
22. Бердяев Н.А. Философия свободного духа. – М.: Республика, 1994. – 480 с.
23. Бердяев Н.А. Философия свободы. Смысл творчества. – М.: Правда, 1989. – 422 с.
24. Березина Т.Н. Многомерная психика. Внутренний мир личности. – М.: ПЕР СЭ, 2001. – 319 с.
25. Билецкий И.П. Истина и виртуальность // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2000. ‑ №568. – С.
26. Білик Я.М. Дослідження ігрового феномену в культурі. – Харків: Константа, 1998. ‑ 144 с.
27. Бланшо М. Опыт-предел // Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины ХХ века. – СПб.: Мифрил, 1994. – С.
28. Блэк М. Метафора // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С 153-172.
29. Бодрийар Ж. Америка. – М.; СПб.: Владимир Даль, 2000. – 204 с.
30. Бодрийар Ж. Ксерокс и бесконечность // Прозрачность зла. – М.: Добросвет, 2000. – С.
31. Бодрийяр Ж. О соблазне. ‑ М.: , 1989.- 261 с.
32. Бодріяр Ж. Реквием по масс-медиа.// Политика и поэтика. – М.: , 1999.
33. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – М.: Добросвет, 2000. – 389 с.
34. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляція. – К.: Вид-во Соломії Павличко Основи, 2004. – 230.
35. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Рудомино, 1999. ‑ 168с.
36. Больнов О. Философия экзистенциализма. - СПб.: Лань, 1999. – 222 с.
37. Борчиков С.А. Метафизика виртуальности.// Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. – М.: Ин-т Человека РАН, 2000. – С. 21-22.
38. Бубер М. Два образа веры. – М.: Республика, 1995. ‑ 464 с.
39. Бычков В.В., Бычкова Л.С. XX век: предельные метаморфозы культуры // Полигнозис. 2000. № 3. – С. 82-
40. Вайнштейн О. Б. Постмодернизм: история или язык? // Постмодернизм и культура: материалы "круглого стола" // Вопросы философии. ‑ М., 1993. ‑ №3. ‑ С. 3 – 7.
41. Василюк Ф.Е. Философия переживания (анализ преодоления критических ситуаций). – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984. – 200 с.
42. Васюков В.Л. Виртуальные объекты с точки зрения логики и формальной феноменологии // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – С 26-44.
43. Великовский С. Умозрение и словесность: Очерки французской культуры ‑ М.; СПб.: Университетская книга, 1998. – с.
44. Вирильо П. Информационная бомба. Стратегия обмана. – М.: Гнозис, 2002. – 192 с.
45. Войскунский А.Е. Метафоры Интернета // Вопросы философии. – М., ‑ 2001. - №11. – С.
46. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. – М.: Искусство, 1991. ‑367 с.
47. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики – М.: Прогресс, 1988. – 699 с.
48. Гайденко П. Трагедия эстетизма: Опыт характеристики миросозерцания С. Кьеркегора - М.: Искусство, 1970. – 247 с.
49. Гаспаров Б. В поисках «другого» // НЛО. – 1996. – №14.  – С.
50. Гессе Г. Игра в бисер. – М.: Правда, 1992. – 493 с.
51. Говорунов А.В. Человек в ситуации виртуальной реальности // Информация. Коммуникация. Общество. – СПб., 2000. – С.
52. Горячковская А.Н. Виртуальность и трансценденция // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2003. - №588. ‑ С. 44-49.
53. Горячковская А.Н. Игра как виртуальное событие: театр А.Арто // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2005. - №708. – С. 27-32.
54. Горячковская А.Н. Концептуальный персонаж виртуальной реальности // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2007. - №764-2. – С. 10-14.
55. Горячковская А.Н. Метафора как потенциация смыслов // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2004. - №615. – С. 32-34.
56. Горячковская А.Н. Переживание как модус виртуальности // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2004. - №644. – С. 42-44.
57. Горячковская А. Человек и симулякр // POST OFFICE: Образи часу – образи світу. // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. ‑ Х.: ХНУ, 2007. ‑ №776. – С. 83-90.
58. Гройс Б. "Вечное возвращение нового"// Искусство. ‑ 1989. ‑ №10. ‑ С.1-14.
59. Гройс Б. Новое в искусстве // Искусство кино. – 1992. ‑ № 3. – С.
60. Гроф С. За пределами мозга. – М.: ООО «Издательство АСТ» и др., 2004. – 497с.
61. Гуманитарные исследования в Интернете. – М.: Можайск-Терра, 2000. – 431 с.
62. Дашенкова Н.Н. Антропологические аспекты дигитализации // Вестник ХНУ им. В.Н.Каразина. – Харьков, 2002. - №553. – С.
63. Девтеров І.В. Зміна умов розвитку людини під впливом віртуального інтерактивного середовища // Мультиверсум. Філософський альманах: зб. наук. праць. – Вип. 12. – К.: , 2000. – С.
64. Делез Ж. Гваттари Ф. Что такое философия? – СПб.: Алетейя, 1998. – 288 с.
65. Делез Ж. Кино. – М.:Изд-во «Ад Маргинем», 2004. – 622 с.
66. Делёз Ж. Логика смысла. – М.: Раритет; Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – 480 с.
67. Делез Ж. Платон и симулякр. // Интенциональность и текстуальность. – Томск: Водолей, 1998. – С.
68. Делез Ж. Различие и повторение. – СПб.: Петрополис, 1998. – 384 с.
69. Деррида Ж. Письмо и различие. ‑ М.: Терра,1991. ‑ 411с.
70. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия.// Искусство кино. -1998. - №№1-2. – СС.
71. Жижек С. Глядя вкось (Введение в психоанализ Лакана через массовую культуру) http://www.ukma.kiev.ua/pub/MWT/Text/Zizek/zizek\_1.htm
72. Зиммель Г. Приключение. В кн.: Избранное т.2. - М.: Юристъ, 1996. – 607 с.
73. Ильин И. Постмодернизм от истоков до конца столетия. Эволюция научного мифа. М.: Интрада, 1998. – 255 с.
74. История эстетики. Памятники мировой эстетической мысли. В 5 т. – Т.1. – М.: Изд-во Акад. Худ. СССР, 1962. – 682 с.
75. Кайуа Р.Миф и человек. Человек и сакральное. - М.: , 2003. – с.
76. Камю А. Посторонний. С/с в 5тт. ‑ т.1. ‑ Харьков: Фолио, 1998. – 399 с.
77. Каріна О.Н. Смислові обрії поняття „віртуальний”.// Вестник ХНУ им. В.Н.Каразина. – Харьков, 2002. - №553. – С.
78. Кассирер Э. Избранное. Опыт о Человеке. – М.: Гардарика, 1998. – 779 с.
79. Кассирер Э. Сила метафоры // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С. 33-43.
80. КассирерЭ. Философия символических форм. Т. 1. Язык. - М.; СПб.: Университетская книга, 2002. – 272 с.
81. КассирерЭ. Философия символических форм. Т. 2. Мифологическое мышление. - М.; СПб.: Университетская книга, 2002. – 280 с.
82. Кассирер Э. Философия символических форм. Т. 3. Феноменология познания. - М.; СПб.: Университетская книга, 2002. ‑ 398 с.
83. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
84. Клоссовски П. О симулякре в сообщении Жоржа Батая // Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины ХХ века. – СПб.: Мифрил, 1994. – С.
85. Козловски П. Культура постмодерна. ‑ М.: Республика, 1997. ‑ 238 с.
86. Козловски П. Современность постмодерна // Вопросы философии. М., 1995. ‑ №10. ‑ С. 84-93.
87. Корсунцев И.Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М., 1997. – С.
88. Кречмер Э. Истерия и симуляция
89. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность – техногенный артефакт или сетевой феномен? // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М., 2004. – С. 62-90.
90. Кузнецов М.М. Современная западная философия и идея виртуальной реальности.// Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М., 1997. – С.
91. Культурология. ХХ век. Словарь. - СПб.: Университет, 1997. – 630 с.
92. Курицын В. Русский литературный постмодернизм. – М.: , 2001. – с.
93. Кучеренко В.В., Петренко В.Ф., Россохин А.В. Измененные состояния сознания: психологический анализ // Психология сознания. – СПб.: Питер, 2001. – 480 с.
94. Лакан Ж. Образования бессознательного.(Семинары: Книга V (1957/1958)). – М.: , - 2002. – с.
95. Лакофф Д., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С. 387-415.
96. Лангер С. Философия в новом ключе: Исследование символики разума, ритуала и искусства. – М.: Республика, 2000. – 286 с.
97. Левашов В. Визуальный век // Искуство кино. – 2000. - №11. – С.
98. Левинас Э. Диахрония и репрезентация.// Интенциональность и текстуальность. Философская мысль ХХ века. – Томск: , 1998. – С.
99. Легенький Ю.Г. Віртуальна реальність: проблема культурологічної та естетичної адеквації // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: зб. наук. праць. – вип. 3 у 2-х частинах. – Ч. 1. – К.: 1999. – С.
100. Леонтьева В.Н. Концепт небытия в онтологии культуротворчества (проект исследования) // Вестник ХНУ им. В.Н.Каразина. – Харьков, 2004. - №644. – С.
101. Лешкевич Т.Г. Виртуалистика и феномен кланирования в контексте новой парадигмы // Философия науки: традиции и новации. – М.: , 2001. – С.
102. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. - СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с.
103. Литвиненко В.А. «Трансформация сознания в эпоху интернета» -www.futurerussia.ru
104. Лосев А. Диалектика мифа.// Миф. Число. Сущность. - М.: Мысль, 1994. – 919 с.
105. Лосев А.Ф. Проблема символа и реалистическое искусство. – М.: Искусство, 1976. – 367 с.
106. Лотман Ю.М. Семиосфера. – СПб.: «Искусство – СПБ», 2001. – 704 с.
107. МакКормак Э. Когнитивная теория метафоры. // Теория метафоры. - М.: Прогресс, 1990. – С. 358-386.
108. Мамардашвили М.К. Беседы о мышлении // Мысль изреченная… - М.: , 1991. – С. 13-50.
109. Мамардашвили М.К. Время и пространство театральности // Театр. – 1989. - №4. – С.
110. Мамардашвили М.К. Метафизика Арто // Мамардашвили М.К. Как я понимаю философию. – М.: Прогресс, 1992. – С.
111. Мамардашвили М.К. Пятигорский А.М. Символ и сознание: Метафизические рассуждения о символике, сознании и языке. – М.: Шк. «Языки рус. культуры», 1999. – 216 с.
112. Мамчур Е.А. Концепция виртуальных миров и мир научного знания.// Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – с.
113. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. – М.: Алетейя, 2000.  – 347 с.
114. Марков Б.В. От опыта сознания к опыту бытия.// Герменевтика и деконструкция. – СПб.: , 1999. – С.
115. Марков Б.В. Проблема Человека в епоху масс-медиа.// Перспективы человека в глобализирующемся мире. – СПб.: , 2003. – С.
116. Маслов А. Новые рубежи человеческой природы. – М.: , 1999.
117. Маслов О.Р. Пронина Е.С. Психика и реальность: типология виртуальности // Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте. – М.: , 1998.
118. Микешина Л.А. Опенков М.Ю. Новые образы познания и реальности. – М.:, 1997.
119. Михеев А. Вокруг, около, вместо // Иностранная литература. 1995. ‑ №5. ‑ С.31-35.
120. Моделирование сложных систем и виртуальная реальность.// Вопросы кибернетики. – М., 1995. - №181.
121. Налимов В.В. В поисках иных смыслов. – М.: Прогресс, 1993. – 280 с.
122. Налимов В.В. Дрогалина Ж.А. Вероятностная модель бессознательного. Бессознательное как проявление семантической вселенной.// Психологический журнал. – 1984. – Т. 5. - №6. – С.
123. Налимов В.В. О возможности метафорического использования математических представлений в психологии.// Психологический журнал. – 1981. – Т. 2. - №3. – С.
124. Налимов В.В. Спонтанность сознания: Вероятностная теория смыслов и смысловая архитектоника личности. – М.: Изд-во «Прометей» МГПИ им. Ленина , 1989. – 287 с.
125. Николай Кузанский. Соч.: В 2-х томах. – М.: Мысль, 1980. – 471 с.
126. Ницше Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей.- М.: REFL-book, 1994. – с.
127. Ницше Ф. Соч.: В2-х томах. – М.,1996.
128. Новейший философский словарь: 2-е изд., переработ. и дополн. – Мн: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – 1280 с.
129. Новиков В.И. В поисках определения // Постмодернизм и культура: материалы "круглого стола" С.8
130. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. – 430 с.
131. Носов Н.А. Виртуальная реальность.// Вопросы философии. – 1999. - №10. – С.
132. Носов Н.А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. – М.: Магистр, 1997. – 192 с.
133. Носов Н.А. Три философии // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 342-361 с.
134. Носов С. Литература и игра // Новый мир. – 1992. ‑ №2. ‑ С. 232-237.
135. Нуждин Г.А. Сознание и его структуры. - http://philosophy.allru.net/perv65.zip
136. Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онтико-диалогический подход // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. Виртуальные реальности. – М.: , 1998. – С.
137. Ортега-и-Гассет Х. Две великие метафоры // Теория метафоры. – М: Прогресс, 1990. – С. 68-81.
138. Пави П. Словарь театра. - М.: Прогресс, 1991. – 480 с.
139. Персиков Я.М. Хвост пчелы: изменение состояния сознания как изменение культурной парадигмы. – СПб.: , 1996. – с.
140. Петрова Н. Виртуальная реальность как новый метод арт-терапии, или расставание с собой. - http://www.rik.ru/vculture/vrat/index.html
141. Пирс Ч. Избранные философские произведения. – М.: Логос, 2000. – 412 с.
142. Платон. Софист // Платон. Собр. соч. в 4х т-х. –Т. – М.: Мысль, 1990-93.
143. Подарога В. Выражение и смысл. - М.: , - 1995. – с.
144. Покровский А.Н. Виртуальная реальность как универсум сотворенный // Материалы 7-го Международного молодежного форума «Радиоэлектроника и молодежь в ХХІ веке» 22 -24.04.2003 – Харьков, 2003. – С.
145. Покровский А.Н. Техника, технология, техногенность как проблемный ряд современной антропологии.// Вестник ХНУ им. В.Н.Каразина. – Харьков, 2004. - №644. – С.
146. Померанц Г. Язык абсурда. //Г.Померанц. Выход из транса. М.: Юристъ, - 1995. – 575 с.
147. Попов В.Г. Физическая реальность и язык. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2004. – 248 с.
148. После времени. Французские философы постсовременности // Новый мир. – 1992. ‑ №2. ‑ С.
149. Поспелов Д.А. Где исчезают виртуальные миры?// Новости искусственного интеллекта. – 2003. - №3 (электронная версия).
150. Ребер Б. Роша Ф. Виртуальное: Апокалипсис или повторное посещение платоновской пещеры? // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
151. Рекурсивное и дискурсивное в структуре смыслообразования. – М.: Смысл, 2004. – 206 с.
152. Ретюнских Л.Т. Философия игры. – Москва: Вузовская книга, 2002. – 256 с.
153. Рикер П. Живая метафора // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С. 435-455.
154. Рикер П. Метафорический процесс как познание, воображение и ощущение // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С. 416-434.
155. Ричардс А. Философия риторики // Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – С. 44-67.
156. Родин В.А. Именование как событие: от возможных миров к виртуальной среде // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
157. Розанов В.В. О понимании. – СПб.: Наука, 1994. – 539 с.
158. Розин В.М. Визуальная культура и восприятия: Как человек видит и воспринимает мир. – М., 1996.
159. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
160. Романовская Т.Б. Иная реальность и проблемы интерпретации // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
161. Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность. - М.: Русское феноменологическое общество, 1996. – 282с.
162. Руднев В. Морфология реальности // Митин журнал, 1994. = Э 51.
163. Руднев В. Словарь культуры ХХ века. М.: Аграф, 1999. – 381 с.
164. Руднев В. Феноменология галлюцинаций // Логос. – 2001. - №2. – С.
165. Савчук В. Режим актуальности. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2004. – 280 с.
166. Сартр Ж.-П. Очерк теории эмоций // Психология эмоций. Тексты. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984. – С. 120-137.
167. Сартр Ж.-П. Первичное отношение к другому: любовь, язык, мазохизм  // Проблема человека в западной философии. - М.: , 1988. – С.
168. Сачков Ю.В. Развитие научного метода и виртуалистика // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
169. Свиринов Б.С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? // Социологические исследования. – 2003. - №2. – С.
170. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности.// Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: , 2000. – С.
171. Смирнов С.А.
172. Степанов Ю.С., Проскурин С.Г. Константы мировой культуры. Алфавиты и алфавитные тексты в периоды двоеверия. М.: Наука,1993. – 714с.
173. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. ‑ М.: Академический проект, 2001. ‑ 989 с.
174. Степаносова О.В. Современные представления об интуиции // Вопросы психологии. – 2003. - №4. – С.
175. Судзуки Т.Д. Основы дзэн-буддизма // Буддизм. Четыре благородные истины. – М.: Эксмо; Харьков: Фолио – 2002. – С.
176. Сухачев В.Ю. Знаки человека // Отчуждение человека в перспективе глобализации мира. – СПб.: , 2001. С. 318-332.
177. Тарасенко В.В. Человек Кликающий: Фрактальные метаморфозы. <http://www.synergetic.ru>
178. Торчинов Е. Религии мира. Опыт запредельного. - СПб. Центр «Петерб. Востоковедение», 1998. – 382 с.
179. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: , 1999. – с.
180. Уилбер К. Никаких границ. – М.: , 2004. – с.
181. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. - М.: , 1988. – с.
182. Фон Швебер Л. Виртуальная реальность – это реально? // Персональный компьютер сегодня. – 1995. - №6. – С.
183. Франк С.Л. Реальность и человек. – М.: Республика, 1997. – 480 с.
184. Франк С.Л. С нами Бог. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. – 750 с.
185. Франкл В. Человек в поисках смысла. – М.: , 1990. – с.
186. Фрейд З. Печаль и меланхолия // Психология эмоций. Тексты. – М.:Изд-во Моск. ун-та, 1984. – С. 203-211.
187. Фромм Э. Бегство от свободы. Человек для себя. – Мн: ООО «Попурри», 2000. – 672 с.
188. Фуко М. Герменевтика субъекта // Социо- логос. Вып.1.-М.: , 1991. – С.
189. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. М.: Прогресс, 1977. – 488 с.
190. Хайдеггер М. Бытие и время. – М.: , 2000. – с.
191. Хайдеггер М. Основные понятия метафизики // Время и бытие. М.: Республика, - 1993. – 447с.
192. Хайдеггер М. Пролегомены к истории понятия времени. Томск: , - 1998. – с.
193. Хайдеггер М. Слова Ницше "Бог мёртв" // Работы и размышления разных лет. М.: Гнозис, 1993. – 333 с.
194. Хайдеггер М. Что такое метафизика? // Время и бытие. - М.: Республика, 1993. ‑ 447 с.
195. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности: От наивного реализма к ирреализму // Возможные миры виртуальная реальность. - М.: , 1995. – С.
196. Хаксли О. О дивный новый мир // О дивный новый мир: Английская антиутопия. – М.: , 1990. ‑ С. 295-488.
197. Хейзинга Й. Homo Ludens. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 341 с.
198. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Хоружий С.С. О старом и новом. – СПб.: Алетейя, 2000. – С.
199. Хоружий С.С. Человек и его три дальних удела. Новая антропология на базе древнего опыта // Вопросы философии. – М., 2003. - №1. – С.
200. Шапиро Д.И. Человек и виртуальный мир. Когнитивные, креативные и прикладные проблемы. – М.: , 2000. – с.
201. Шапко В.Т. Феномен актуальной культуры // Социальные исследования. – М., 1997. - №10. – С.
202. Шелистов Ю.И. Проблема человека и становление глобальной информационной среды // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 12, Политические науки. – 2001. - №6. – С.
203. Шестов Л. На весах Иова. – М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2001. – 464 с.
204. Шестов Л. Философия трагедии. - М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2001. – 477 с.
205. Штанько В.І. Інформаційне суспільство в контексті філософії постмодерну // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2002. - №553. ‑ С.
206. Щербина М.М. Сетевая киберкоммуникация как социальный феномен // Социология, теория, методы, маркетинг. – 2002. ‑ С.
207. Эко У.Имя Розы. Заметки на полях Имени розы. ‑ СПб.: Симпозиум, 2001. ‑ с.643.
208. Элиаде М. Миф о вечном возвращении: Архетипы и повторяемость. – СПб.: Алетейя, 1998. – 249 с.
209. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
210. Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодерна.‑ 1998. ‑ http://philosophy.ru/library/epstein/epsht.html.
211. Эпштейн М. Книга, ждущая авторов // Иностранная литература. – М. – 1995. ‑ №5. ‑ С. 36-38.
212. Эпштейн М. Философия возможного. – СПб.: Алетейя, 2001. – 334 с.
213. Юнг К.Г. Отношение к поэзии // Юнг К.Г. Избранное – Мн.: , 1998. – С.
214. Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 9. – М.: , 2000. – С.
215. Barlow J.P. Selling Wine Without Bottles: The Economy of Mind on the Global Net. − New York, December 13−14, 1993. – 46 p.
216. Everett H. «Relative state» formulation of quantum mechanics // Review of Modern Physics. − July 1957. – Vol. 38. – P. 454−462.
217. Freud S. Le refolument (1915) // Metapsychologie / tr. Laplanche et Pontalis. − Gallimard, 1952. – P. 45−82.
218. Geroch R. Topology in general relativity // J. Math. Phys. −1967. − Vol. 8. − P. 775−790.
219. Hammet F. Virtual reality. − New York, 1993. – 12 p.
220. Heidegger M. Sein und Zeit. − B. II, Frankfurt am M., 1977. – 343 р.
221. Heidegger М. Holzwege*.* − Frankfurt am M., 1956. − 157 p.
222. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Hesel S.K., Roth J.P.(eds) Virtual reality: theory, practice and promise. − Westport−London, 1991. − P. 27−33.
223. James W. Principle of Psychology,vol. II. − London, MacMillan, 1901. –   
     704 p.
224. Kroker A., Weinstein M. Data Trash: the theory of the virtual class // New World Perspectives. − Montreal, 1994. − Р. 12−22.
225. Lovejoy A.O. The Great Chain of Being. A Study of the History of an Idea. − New York: Harper & Roy, Publisheres, 1965. − 131 p.
226. McLuhan M. The Gutenberg galaxy. − Toronto: Univ. of Toronto Press, 1962. − 301 p.
227. Nancy J-L. La Communaute desoeuvree. − Christian Bourgois, 1986. –   
     200 р.
228. Ohmae K. The borderless world, power and strategy in the interlinked economy. – London, 1990. − 187 p.
229. Prior A.N. Time and modality. − Oxford, Clarendon, 1957. −150 p.
230. Scott D. Advice on Modal Logic // Philosophical Problems in Logic. Ed. K. Lambert, D. Keidel. − Dordrecht, Holland, 1970. − P. 141−173.
231. Skolimovsky H. Model of Reality as Mind, 769 –788 // A van der Merwe(ed) Old and New Questions in Physics, Cosmology, Philosophy, and theoretical Biology. Essays in Honor of W. Sorgrau. − New York: Plenum Press, 1983 – 920 p.
232. Tart C.T. Multiply personality, altered states and virtual reality: The world simulation process approach // Dissociation. − 1990. − n.3. – 270 р.
233. Tart C.T. States of Confcioufness. − New York: Dutton, 1975. − 305 p.
234. Tart C.T. Transpersonal Realities or Neurophysiological Illussions? Toward and Empericaly Testable Dualism, 199-222 // The Metaphors of Conciousness (ad. by R.S. Valle and R. Von Eskartcberd). − New York – London: Plenum Press, 1981. – 521 p.
235. Theorie des topos et cohomologie etale des schemas. − Berlin: Springer, 1972. − 525 p.
236. Treanor P. Internet as Hyper- liberalism // Русский Журнал – выпуск 14, от 3 декабря 1998. – С. 15−27.
237. Virilio, Paul. [Speed and Information: Cyberspace Alarm!](http://www.ctheory.com/article/a030.html) − [CTHEORY](http://www.ctheory.com/), 27 August 1995. – 205 p.

## Для заказа доставки данной работы воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>