

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФГБОУ ВО «БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИОЛОГИИ

Кафедра философии и политологии

Утверждено
на заседании кафедры философии и политологии
протокол № 7 от «12» мая 2020 г.

Согласовано:
Председатель УМК факультета

И.о.зав. кафедрой



/ Кудряшев А.Ф.



/З.Н. Хабибуллина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Основы виртуалистики

Вариативная часть

программа бакалавриата

Направление подготовки:
47.03.01 Философия

Направленность (профиль) подготовки
Онтология, теория познания и социальная философия

Квалификация:
Академический бакалавр

Для приема: 2020

Разработчик (составитель):
д. филос. н., профессор кафедры философии
и политологии
Елхова Оксана Игоревна



/ О.И. Елхова

Уфа 2020

Составитель: Елхова Оксана Игоревна, доктор философских наук, профессор кафедры философии и политологии.



Рабочая программа дисциплины утверждена на заседании кафедры философии и политологии протокол от «12» мая 2020 г. № 7.

И.о. зав. кафедрой философии и политологии,
доктор философских наук, профессор



/Кудряшев А.Ф.

СПИСОК ДОКУМЕНТОВ И МАТЕРИАЛОВ

- 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**
- 2. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Содержание рабочей программы (объем дисциплины, типы и виды учебных занятий, учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся)**
- 4. Фонд оценочных средств по дисциплине**
 - 4.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания
 - 4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций
 - 4.3. Рейтинг-план дисциплины
- 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**
 - 5.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
 - 5.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и программного обеспечения, необходимых для освоения дисциплины
- 6. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
(с ориентацией на карты компетенций)

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

ОПК-2: способность использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания (природа философского знания, функции философии, методология философского познания, основные категории философии);

ПК-2: способность использовать различные методы научного и философского исследования в профессиональной деятельности.

	Результаты обучения	Компетенция	Примечания
Знания	Осознание важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	ОПК-2	
	Знание специфики, целей и задач научно-исследовательской деятельности.	ПК-2	
Умения	Умение подготовить доклад на заданную тему и продемонстрировать в нём знание самостоятельно выбранной основной категории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности;	ОПК-2	
	- самостоятельно ставить цель и выбирать пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	ПК-2	
Навыки	Способность самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; методологически верно аргументировать свою позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания. Владение знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	ОПК-2	

2. ЦЕЛЬ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Основы виртуалистики» относится к Вариативной части, изучается на 4 курсе в 8 семестре.

Курс преследует цели:

- формирования у студентов системы теоретических представлений о философии виртуальной реальности, основных направлениях на настоящем этапе ее развития,
- развития системно-научного мировоззрения студентов, усвоения ими идеи единства мирового историко-философского процесса и его социокультурной обусловленности при одновременном признании объективности научного знания.

В содержательном плане дисциплина связана с такими дисциплинами, как Онтология и теория познания, Современная онтология и гносеология, Современная научная картина мира, Философия техники, Философия информатики, Философские проблемы искусственного интеллекта, Неклассическая концепция знания.

3. СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Содержание рабочей программы представлено в Приложении № 1.

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Основы виртуалистики»¹

4.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

ОПК-2: способность использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания (природа философского знания, функции философии, методология философского познания, основные категории философии).

Этап (уровень) освоения компетенции	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
		2 («Неудовлетворительно»)	3 («Удовлетворительно»)	4 («Хорошо»)	5 («Отлично»)
Первый этап (уровень) «Знания»	Осознание важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	Не сформированы представления о важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	Сформированы фрагментарные базовые представления о важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	Сформированы, но содержатся отдельные пробелы в представлениях о важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	Сформированы комплексные и систематические представления о важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.
Второй этап (уровень) «Умения»	Уметь: - подготовить доклад на заданную тему и продемонстрировать в нём	Нет умений в подготовке доклада на заданную тему и демонстрации в нём знание самостоятельно выбранной основной ка-	Сформированы начальные умения в подготовке доклада на заданную тему и демонстрации в нём знание самостоятельно	Сформированы, но содержатся отдельные пробелы в умении подготовки доклада на заданную тему и демонстрации в нём знание само-	Сформированы на высоком уровне умения подготовки доклада на заданную тему и демонстрации в нём знание са-

¹«Основы виртуалистики» относится к Б1.В.1.16

	<p>знание самостоятельно выбранной основной категории философии; - применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; - объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности.</p>	<p>теории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности.</p>	<p>выбранной основной категории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности.</p>	<p>стоятельно выбранной основной категории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности.</p>	<p>мостоятельно выбранной основной категории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности.</p>
<p><u>Третий этап (уровень) «Навыки»</u></p>	<p>Способность самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; - методологически</p>	<p>Отсутствуют: способность самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; способность методологически верно аргументировать свою пози-</p>	<p>Сформированы простейшие способности самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; методологически верно аргументировать свою</p>	<p>Сформированы на базовом уровне способности самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; методологически верно аргументировать свою позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и тео-</p>	<p>Сформированы на высоком уровне способности самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; методологически верно аргументировать свою</p>

верно аргументировать свою позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания; Владение знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	цию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания; навыки владения знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания	позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания; навыки владения знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	рии познания; навыки владения знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания; навыки владения знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.
---	--	---	---	---

ПК-2: способность использовать различные методы научного и философского исследования в профессиональной деятельности.

Этап (уровень) освоения компетенции	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
		2 («Неудовлетворительно»)	3 («Удовлетворительно»)	4 («Хорошо»)	5 («Отлично»)
Первый этап (уровень) «Знания»	Знать специфику, целей и задач научно-исследовательской деятельности.	Не сформированы знания о специфике, целях и задачах научно-исследовательской деятельности.	Сформированы фрагментарные знания о специфике, целях и задачах научно-исследовательской деятельности.	Сформированы, но содержатся отдельные пробелы в знаниях о специфике, целях и задачах научно-исследовательской деятельности.	Сформированы комплексные и систематические знания о специфике, целях и задачах научно-исследовательской деятельности.
Второй этап (уровень)	Уметь самостоятельно ставить цель и выбирать	Не сформированы умения самостоятельно ставить цель и выбирать пу-	Сформированы начальные умения самостоятельно ставить цель и	Сформированы, но содержатся отдельные пробелы в умениях самостоятельно ста-	Сформированы на высоком уровне умения самостоятельно ставить цель

«Умения»	пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	ти ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	выбирать пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	вить цель и выбирать пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	и выбирать пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.
-----------------	--	--	---	---	---

4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Этапы освоения	Результаты обучения	Компетенция	Оценочные средства
<u>1.Этап</u> «Знания»	Осознание важности умения использовать в профессиональной деятельности знание традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	ОПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене
	Знание специфики, целей и задач научно-исследовательской деятельности.	ПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене
<u>2.Этап</u> «Умения»	Умение подготовить доклад на заданную тему и продемонстрировать в нём знание самостоятельно выбранной основной категории философии; применять некоторые полученные знания для рациональной организации собственной научно-исследовательской деятельности; объяснить ключевые традиционные и современные проблемы онтологии и теории познания в процессе научно-исследовательской и профессиональной деятельности;	ОПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене

	- самостоятельно ставить цель и выбирать пути ее достижения по известным алгоритмам, правилам и методикам при применении приёмов логического анализа языка в профессиональной деятельности.	ПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене
3.Этап «Навыки»	Способность самостоятельно осуществить выбор знаний традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, необходимых для осуществления профессиональной деятельности; методологически верно аргументировать свою позицию по обсуждаемым проблемам онтологии и теории познания. Владение знанием ключевых традиционных и современных проблем онтологии и теории познания, способность участвовать в обсуждении традиционных и современных проблем онтологии и теории познания.	ОПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене

Критериями оценивания являются баллы, которые выставляются преподавателем за виды деятельности (оценочные средства) по итогам изучения модулей (разделов дисциплины), перечисленных в рейтинг-плане дисциплины (для экзамена: текущий контроль – максимум 40 баллов; рубежный контроль – максимум 30 баллов, поощрительные баллы – максимум 10).

Шкалы оценивания:

Для экзамена:

от 45 до 59 баллов – «удовлетворительно»;

от 60 до 79 баллов – «хорошо»;

от 80 баллов – «отлично».

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. ТЕМЫ РЕФЕРАТОВ

1. Аксиологические основания виртуальной реальности.
2. Антропный принцип в философии виртуальной реальности.
3. Виртуальная коммуникация как самореализация человека.
4. Виртуальная психология.
5. Виртуальная реальность в контексте философской мысли Востока.
6. Виртуальная реальность в литературном дискурсе.
7. Виртуальная реальность и искусство: грани взаимодействия.
8. Виртуальная реальность игры.
9. Виртуальная реальность и человеческая культура: интеграционный процесс и его последствия.
10. Виртуальная реальность как одна из составляющих культуры информационного общества
11. Виртуальное измерение интерактивных и сетевых технологий в образовании.
12. Виртуальные образовательные интернет - порталы как путь к обществу знаний.
13. Виртуальный коммуникативный процесс через призму массовой культуры.
14. Гипертекстовый способ организации виртуальной реальности.
15. Духовная проблема одиночества человека в виртуальной реальности.
16. Значение диалога как способа общения в виртуальном мире.
17. Идентичность человека в пространстве глобальной коммуникации.
18. Идея множественности миров и виртуальная реальность.
19. Интернет как феномен современного мира.
20. Информатизация общества как фактор развития искусственной жизни.
21. Информационная виртуальная реальность и симулякр. Виртуализация средств массовой информации как социального института.
22. Информационные технологии: виртуальные мифы и политическая реальность.
23. Клиповое мышление как следствие виртуализации общества.
24. Мифологические основания виртуальной реальности.
25. Моделирование информационных и коммуникативных процессов в образовательных системах.
26. «Объективное» и «субъективное» в виртуальной реальности.
27. Особенности девиантного поведения в киберпространстве.
28. Проблема жизни, смерти и бессмертия в виртуальной реальности.
29. Проблема поиска личностной идентичности в виртуальном пространстве сети Интернет.
30. Развитие человека в новой виртуальной образовательной среде.
31. Роль в виртуальном мире современных нравственных ценностей и убеждений.
32. Свобода в виртуальном мире: «Декларация независимости киберпространства» Дж.П. Барлоу.
33. Синергетика как методология познания виртуальной реальности.
34. Сновидение в опыте философской рефлексии. Виртуальность сна.
35. Современные технологии конструирования виртуальной реальности.
36. Современный образ мира: признаки скрытой виртуализации.
37. Соотношение философии постмодерна и практики коммуникации в Глобальной сети.
38. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью.
39. Трансформация понятия времени в виртуальной реальности.
40. Тупики нравственной культуры в условиях виртуальной реальности и возможности выхода из них.

41. Философские аспекты компьютерной виртуальной реальности.
42. Философские проблемы виртуалистики.
43. Философско-методологические аспекты междисциплинарных исследований искусственного интеллекта.
44. Человек в объективной и виртуальной реальности.
45. Человек эпохи постмодерн, погруженный в виртуальную реальность.
46. Экзистенциальные проблемы человека в виртуальной реальности.
47. Этические основания виртуального пространства.
48. Язык как информационная модель реальности. Феномен власти языка в виртуальной реальности.
49. Языковые игры в виртуальной реальности.
50. «Номо computeris» как феномен постиндустриального общества.

Требования к написанию реферата и критерии оценки

– титульный лист должен включать название дисциплины, тему реферата, Ф.И.О. студента, отделение, курс, факультет, на котором обучается студент.

– план-оглавление;

– введение (включает постановку вопроса, объяснение выбора темы, ее значимости и актуальности, формулировки цели и задач реферата, краткую характеристику используемой литературы);

– основная часть (каждый из ее разделов раскрывает отдельную проблему или одну из ее сторон и логически является продолжением друг друга. Данный компонент реферата предполагает подразделение на параграфы, количество и название параграфов определяется самим студентом исходя из рассмотренного и проанализированного материала); – заключение (подводятся итоги или делаются обобщенные выводы по теме реферата, могут быть предложены рекомендации);

– литература. Как правило, при написании реферата используется не менее 5-10 различных источников, допускается включение таблиц, графиков, схем.

Критерии оценки:

– соответствие теме;

– глубина изучения и обобщения материала;

– адекватность выбора и полнота использования литературных источников;

– правильность оформления реферата.

Критерии оценки рефератов:

Оценка 9 - 10 баллов ставится, если выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению, даны правильные ответы на дополнительные вопросы. Присутствуют все компоненты работы; Представлен анализ нескольких источников рекомендованной литературы. Грамотные ответы на вопросы по проблеме

Оценка 7 - 8 баллов ставится, если основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы. Работа в целом выполнена; Отмечаются некоторые неточности в изложении отдельных частей работы. Владение основными позициями работы.

Оценка 5- 6 баллов ставится, если имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод. Грамотный пересказ 1-3 источников, отсутствуют элементы анализа. Поверхностное представление о проблеме.

Оценка 0-4 баллов ставится, если тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы. Работа списана или скачана из Интернета.

2.ВОПРОСЫ ДЛЯ СОБЕСЕДОВАНИЯ

Дискуссия по темам проводится на семинарских занятиях. Вопросы для собеседования представляют собой открытые вопросы, имеющие глубокое философское содержание. Особенно успешные ответы могут рассматриваться как основа для студенческих публикаций. Темы собеседований могут рассматриваться и в качестве тем для подготовки докладов, эссе.

Тема №1. Проблема реальности в философском дискурсе

1. Раскройте смысл понятия «онтология».
2. Что является предметом «спора об универсалиях»?
3. В чем заключается различие в понятиях «сущность» и «существование»?
4. Какие представления реальности в средневековой картине мира?
5. Какие представления реальности новоевропейской картине мира?
6. Раскройте понятие «реальность» в философии Г.В.Ф. Гегеля.
7. В чем заключается «скандал в философии»?
8. Раскройте смысл фундаментальной онтологии как феноменологии человеческого присутствия Dasein М. Хайдеггера.
9. В чем проявляется утрата реальности с точки зрения Ж. Бодрийяра?
10. Охарактеризуйте виртуальную реальность как организованное пространство симулякров.

Тема №2. История технических систем, продуцирующих виртуальную реальность

1. Когда появились первые технологий, продуцирующие виртуальную реальность?
2. Что представляет собой фантомология С.Лема?
3. Какую проблему, по мнению С.Лема, должна решать фантомология?
4. Какие задачи ставил перед собой И.Сазерленд, создавая технические разработки ввода и вывода изображений?
5. Какой смысл вкладывал в понятие «искусственная реальность» М.Крюгер?
6. Раскройте понятие «киберпространство».
7. Какое влияние имел роман У. Гибсона «Neuromancer» на дальнейшее развитие технологий виртуальной реальности?
8. Какой смысл вкладывал в понятие «виртуальная реальность» Дж. Леньер?
9. Какие виды технологий, продуцирующих виртуальную реальность, существуют в настоящее время?
10. Каковы сферы применения технологий, продуцирующих виртуальную реальность?

Тема №3. Основные подходы к интерпретации виртуальной реальности

1. Охарактеризуйте виртуальную реальность с позиций компьютерно – технического подхода.
2. Какие свойства виртуального события выделяются с позиций психологического подхода?
3. Раскройте понятия «гратуал», «ингратуал». Приведите примеры.
4. Как проявляются процессы виртуализации в социальной сфере? Приведите примеры.
5. В чем заключается эстетический подход к виртуальной реальности?
6. Как С.С. Хоружий доказывает, что виртуальная реальность есть неаристотелева реальность?
7. Почему с позиций С.С. Хоружего виртуальная реальность трактуется как «недовыступившее», «недорожденное» бытие?
8. Почему многие исследователи отождествляют сновидение и виртуальную реальность.

9. Раскройте такое свойство виртуальной реальности, выделенное С.И. Ореховым, как превращенность.
10. Какие признаки виртуальной реальности диалога выделяет М.Ю. Опенков? В чем проявляется символизм виртуальной реальности диалога?

Тема №4. Общее в трактовках виртуальной реальности

1. Что является этимологическим истоком понятия «виртуальный»?
2. Дайте оценку эффективности этимологических исследований понятия «виртуальный».
3. Сопоставьте категории «возможное» и «действительное».
4. Сопоставьте категории «актуальное» и «виртуальное».
5. Что является всеобщим в многообразии трактовок виртуальной реальности?
6. Раскройте основную идею Антропного принципа виртуальной реальности.
7. Дайте определение понятию «виртуальная реальность».
8. Раскройте основные идеи концепции виртуальной реальности Д. Дойча.
9. Как происходит трансформация понятия «реальность» в условиях становления постнеклассического типа рациональности?
10. На чем основана идея полионтичности реальности?

Тема №5. Виртуалистика в контексте философии постмодерна

1. Назовите сущностные характеристики философии модерн. В чем заключается отличие модернизма от постмодернизма?
2. Когда произошло зарождение философии постмодерн?
3. Когда термин «постмодерн» начинают применять для характеристики состояния современной культуры?
4. Назовите сущностные характеристики философии постмодернизма.
5. В чем заключается поливариантность философии постмодерн?
6. Можно ли охарактеризовать постмодернизм как мировоззрение информационного общества?
7. В чем состоит специфика мировоззрения постмодерн?
8. Охарактеризуйте принцип плюрализма мировоззрения постмодерн.
9. Какие трансформации в культуре и мировоззрении происходят в эпоху постмодерн?
10. Что является главной чертой постиндустриального общества?
11. В чем вы видите положительные и отрицательные стороны феномена постмодернизм?
12. Возможно ли совместить новейшие информационные технологии и общегуманистические ценности?
13. Как понимается симулякр в репрезентативной и нерепрезентативной моделях?
14. Как проявляется феномен слияния субъекта и симулякра в виртуальном мире?
15. Назовите характеристики киберпространства.
16. Какие позитивные возможности открывает виртуальная реальность в различных областях жизнедеятельности человека?
17. Какие опасности подстерегают человека, чрезмерно увлеченного виртуальной реальностью?
18. Какова роль языка в моделировании виртуальной реальности?
19. В чем проявляется интертекстуальность виртуальной среды?
20. Раскройте понятие «смерть автора» концепции Р.Барта.

Тема №6. СМИ как виртуальное пространство

1. Какова роль средств массовой информации в создании виртуальной реальности? Насколько она отражает действительность?
2. Приведите примеры виртуализации в современной социальной реальности?
3. Какова роль телевидения в управлении общественным мнением?
4. Каковы основные характеристики телевизионных технологий?

5. Как проявляется мозаичный характер телевидения?
6. Что понимается под серийностью телевидения?
7. Каковы особенности восприятия телевизионной информации?
8. Что представляет собой «нулевой уровень сознания»?
9. Как проявляется интертекстуальность телевидения?
10. Каковы особенности современной виртуальной «экранной» культуры?

Тема №7. Виртуальная реальность и Интернет

1. Каковы основные этапы становления глобальной сети Интернет?
2. Как проявляются принципы организации ризомы в виртуальном пространстве Интернет?
3. Какой смысл в понятие «ризома» вкладывают Ж.Делез и Ф.Гваттари?
4. Какова роль Интернета в трансформации текстового пространства информационного общества?
5. Какие характеристики дает М.Маклюэн галактики Гуттенберга?
6. Как характеризует М.Маклюэн «постгуттенберговую эру».
7. Раскройте понятие «гипертекст».
8. Что в современной науке понимается под понятием «киберпространство»?
9. Укажите виды киберпространства. В чем их различие?
10. Дайте определение понятия «сетевая культура».
11. В чем языковые особенности Интернет-культуры?
12. В чем заключается ограниченность сенсорного переживания в сети?
13. Каковы возможные последствия множественности личности и анонимности в сети?
14. В чем выражается сетевая демократия Интернет сообщества?
15. Как выражается размывание пространственных границ сети?
16. Охарактеризуйте темпоральное пространство сети, раскройте феномены растяжения и конденсации времени.
17. К чему приводит бесконечный выбор он-лайн альтернатив в сетевой коммуникации?
18. Феномен постоянной фиксации, имеют ли ценность «вечные летописи» виртуального мира?
19. Какие влияния оказывает виртуальная реальность на моральное сознание личности?
20. Считаете ли вы интернет-зависимость от виртуального мира одной из главных проблем современного общества?

Тема №8. Виртуальная сущность игры

1. Раскройте философский смысл понятия «игра».
2. Каковы функции и специфика игры?
3. Каково соотношение игры и эстетики?
4. В чем отличие игрового пространства от обыденного?
5. Какова роль правил в игре?
6. Раскройте основные идеи, плюсы и минусы теории игры Й. Хейзенга.
7. В чем заключаются виртуальные аспекты игры?
8. Какую роль выполняет идентификация и виртуальность в групповой игре?
9. Почему необходима интенсификация виртуальных явлений в игре?
10. Каковы основные характеристики компьютерной игры?
11. Какие существуют типы компьютерных игр?
12. В чем состоит диалектика реального - виртуального при разработке компьютерной игры?
13. Назовите характеристики измененного состояния сознания? Наблюдается ли оно у игроков компьютерных игр?
14. Охарактеризуйте виртуальную реальность с точки зрения выхода из повседневности.
15. В чем заключается специфика существования объектов в пространстве игры?

16. Существуют ли моральные нормы группового взаимодействия в игре?
17. Можно ли нормативность поведения в игре воспринимать как определенную моральную систему требований?
18. Реализуется ли определенный моральный кодекс в компьютерной игре?
19. Назовите критерии, определяющие зависимость от компьютерных игр.
20. Каковы основные причины возникновения игровой аддикции?

Тема №9. Человеческое сознание и искусственный интеллект

1. Приведите аргументацию сторонников и противников искусственного интеллекта.
2. В чем различие основных концептуальных подходов к изучению искусственного интеллекта?
3. В чем заключается проблема представления знаний в компьютерных системах?
4. Что такое «знание», каковы его основные свойства и способы получения?
5. В чем отличие представления знаний от представления данных?
6. Раскройте философский смысл понятия «рефлексия».
7. В чем заключается рефлексивное управление компьютерными системами?
8. Стоит ли считать рефлексия неотъемлемой частью систем искусственного интеллекта?
9. Можно ли машину заставить понимать, что она понимает?
10. В чем состоит трудность создания машин, имитирующих работу человеческого мозга?
11. В чем заключается основное различие человеческого сознания и искусственного интеллекта?
12. В чем заключается тест А. Тьюринга?
13. Что доказывает мысленный эксперимент Дж. Серля «китайская комната»?
14. Какие проблемы существуют в области обработки естественного языка?
15. В чем заключаются задачи общей области обработки естественного языка?
16. В чем заключаются задачи прикладной области обработки естественного языка?
17. Какие возможности современных технологий распознавания речи?
18. Что представляют собой семантические сети?
19. Может ли искусственный интеллект подняться до уровня человеческого сознания?
20. Что доказывает аргумент «Земля-двойник» в семантической концепции Х. Патнэма?

Тема №10. Этические основания виртуалистики

1. Каковы этические последствия создания искусственного интеллекта?
2. Каковы главные этические характеристики виртуального общения?
3. В чем суть оценки сетевой реальности как сферы нравственного кризиса?
4. С чем связаны трудности построения этической теории киберпространства?
5. Каковы основные ценности и нормы профессиональной этики работников массовой коммуникации?
6. Охарактеризуйте направления этического осмысления киберпространства (компьютерная этика, информационная этика, виртуальная этика, сетевая этика и т.д.)?
7. Какие особенности сетевого взаимодействия между людьми влияют на трансформацию традиционных моральных норм?
8. В чем сложность определения интеллектуальной собственности в сетевом пространстве?
9. Может ли Декларация независимости сети, созданная Дж.П. Барлоу, рассматриваться как своеобразный этический кодекс сетевой коммуникации?
10. Согласны ли вы с позицией П. Треанора, которая гласит, что избыток свободы в сети возвращает этику произвола и хаоса?
11. Является ли нарушение режима секретности в сетевом пространстве этической проблемой?
12. Возможно ли моральное единство сетевого социума?

13. Всякий ли конфликт между индивидуальной и коллективной нормой взаимодействия порождает изменение сложившихся в обществе моральных устоев?
14. Можно ли утверждать, что в современной сетевой культуре преобладают индивидуалистские установки?
15. Существуют ли моральный кодекс игроков сетевых игр?
16. Что такое «киберпреступления» и каковы их виды?
17. Нравственные установки хакеров. Можно ли оправдать хакерскую практику «взлома» сайтов, если считать ее одним из средств повышения профессиональной квалификации?
18. Виртуальные экстремистские сообщества. Сайты экстремистских и террористических организаций. Каковы особенности пропаганды экстремистских движений в глобальной сети?
19. Какие моральные и юридические ограничения существуют применительно к сетевой рекламе?
20. Не противоречит ли кампания по борьбе со спамом принципу свободного распространения информации в открытом коммуникационном пространстве?

Оценочное средство: доклад (выступление во время дискуссии)

Шкала оценивания:

3 балла -(при отличном усвоении (продвинутом)) выставляется магистранту, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободно владеет монологической речью;

2 балла - (при хорошем усвоении (углубленном)) выставляется магистранту, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободно владеет монологической речью. Допускается одна - две неточности в ответе;

1 балл(при неполном усвоении (пороговом)) выставляется магистранту, ответ которого демонстрирует знание процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа;

0-баллов (при отсутствии усвоения (ниже порогового) выставляется магистранту, выступление которого обнаруживает незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Аспирант допускает серьезные ошибки в содержании выступления.

3. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ (МОДУЛЬ 1)

1. Проблема реальности в философском дискурсе. Представления реальности в античной, средневековой, новоевропейской и современной картине мира.
2. Идея множественности миров и полионтичность реальности.
3. История развития технических систем, продуцирующих виртуальную реальность.
4. Современные формы виртуальных технологий и их применение.
5. Компьютерно-технический подход к интерпретации виртуальной реальности.
6. Психологический подход к интерпретации виртуальной реальности.
7. Виртуальная реальность как выход из повседневности.

8. Процессы виртуализации в социальной сфере.
9. Идеи виртуальности в искусствоведении.
10. Сновидение как виртуальная реальность.
11. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ВР как «недород бытия» (С.С. Хоружий).
12. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ВР диалога (М.Ю. Опенков).
13. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ВР как результат превращения (С.И. Орехов).
14. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ОСТ-концепция ВР (О.И. Елхова)
15. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ВР как подмена одного типа бытия другим (А.Ф. Кудряшев).

Критерии оценки:

12-15 баллов (при отличном усвоении (продвинутом)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры;

9-11 баллов (при хорошем усвоении (углубленном)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры; однако допускается одна - две неточности в ответе;

5-8 баллов (при неполном усвоении (пороговом)) выставляется обучающемуся, ответ которого демонстрирует знание процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточностью логичности и последовательности ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа;

0-4 баллов (при отсутствии усвоения (ниже порогового)) выставляется обучающемуся, ответ которого обнаруживает незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.

4.ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ (МОДУЛЬ 2)

1. Постмодернизм как мировоззрение информационного общества.
2. Виртуальная реальность в контексте философии постмодерна.
3. Виртуальная сущность игры.
4. Мифологические основания виртуальной реальности.
5. Фрактальный принцип виртуальной реальности.
6. Пространство виртуальной реальности.
7. Время виртуальной реальности.
8. Экзистенциальные проблемы человека в виртуальной реальности.
9. Этические основания виртуальной реальности.
10. Футурологические прогнозы развития виртуализации реальности.
11. Аксиологические проблемы информационной реальности.
12. Методологические проблемы информационной реальности.
13. Виртуальная реальность, искусственный интеллект и компьютерные технологии.

14. Виртуальная реальность сетевой коммуникации.
15. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью.
16. Эволюция нормативных требований к сетевому общению: от хаоса этических установок к поиску нормативных оснований сетевой деятельности и общения.
17. Моральный кодекс сетевой свободы Д.-П. Барлоу как альтернатива традиционной этике «квадратного мира»
18. Идеи М. Маклюэна: от линейного текстового метанарратива галактики Гуттенберга к многомерному электронному гипертексту «постгуттенберговой эры».
19. Интертекстуальность виртуальной среды Интернет.
20. Особенности сетевой компьютерной коммуникации.

Критерии оценки:

12-15 баллов (при отличном усвоении (продвинутом)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры;

9-11 баллов (при хорошем усвоении (углубленном)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры; однако допускаются одна - две неточности в ответе;

5-8 баллов (при неполном усвоении (пороговом)) выставляется обучающемуся, ответ которого демонстрирует знание процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточностью логичности и последовательности ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа;

0-4 баллов (при отсутствии усвоения (ниже порогового)) выставляется обучающемуся, ответ которого обнаруживает незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЭКАМЕНИ

1. Проблема реальности в философском дискурсе. Представления реальности в античной, средневековой, новоевропейской и современной картине мира.
2. Идея множественности миров и полионтичность реальности.
3. История развития технических систем, продуцирующих виртуальную реальность. Современные формы виртуальных технологий и их применение.
4. Компьютерно-технический подход к интерпретации виртуальной реальности.
5. Психологический подход к интерпретации виртуальной реальности.
6. Виртуальная реальность как выход из повседневности.
7. Процессы виртуализации в социальной сфере.
8. Идеи виртуальности в искусствоведении.
9. Сновидение как виртуальная реальность.
10. Онтологическое направление исследований виртуальной реальности: ВР как «недород бытия» (С.С. Хоружий), ВР диалога (М.Ю. Опенков), ОСТ-концепция ВР (О.И. Елхова), ВР как подмена одного типа бытия другим (А.Ф. Кудряшев), ВР как результат

- превращения (С.И. Орехов).
11. Постмодернизм как мировоззрение информационного общества. Виртуальная реальность в контексте философии постмодерна.
 12. Виртуальная сущность игры.
 13. Мифологические основания виртуальной реальности.
 14. Фрактальный принцип виртуальной реальности.
 15. Пространство виртуальной реальности.
 16. Время виртуальной реальности.
 17. Виртуальная реальность сетевой коммуникации. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью.
 18. Экзистенциальные проблемы человека в виртуальной реальности.
 19. Этические основания виртуальной реальности.
 20. Футурологические прогнозы развития виртуализации реальности.

Критерии оценки ответа на экзамене:

25-30 баллов (при отличном усвоении (продвинутом)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры;

15-24 баллов (при хорошем усвоении (углубленном)) выставляется обучающемуся, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владеет терминологическим аппаратом; умеет объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, приводить примеры; однако допускаются одна - две неточности в ответе;

10-15 баллов (при неполном усвоении (пороговом)) выставляется обучающемуся, ответ которого демонстрирует знание процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточностью логичности и последовательности ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа;

1-9 баллов (при отсутствии усвоения (ниже порогового)) выставляется обучающемуся, ответ которого обнаруживает незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.

Образец экзаменационного билета:

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФГБОУ ВО «Башкирский государственный университет»

Факультет философии и социологии

Кафедра философии и политологии

Дисциплина «**Основы виртуалистики**»

Билет №1

1. Проблема реальности в философском дискурсе. Представления реальности в античной, средневековой, новоевропейской и современной картине мира.
2. Постмодернизм как мировоззрение информационного общества. Виртуальная реальность в контексте философии постмодерна.

4.3.РЕЙТИНГ-ПЛАН ДИСЦИПЛИНЫ

курс 4 , семестр 8

Виды учебной деятельности студентов	Балл за конкретное задание	Число заданий за семестр	Баллы	
			Минимальный	Максимальный
Модуль 1.				
Текущий контроль				
Доклад (выступление в дискуссии)	3	5	0	15
Рубежный контроль				
Письменная контрольная работа	5	3	0	15
Модуль 2.				
Текущий контроль				
1. Доклад (выступление в дискуссии)	3	5	0	15
2. Выполнение реферата	10	1	0	10
Рубежный контроль				
Письменная контрольная работа	5	3	0	15
Поощрительные баллы				
1. Выступление с докладом на научной конференции	5	1	0	5
2. Публикация статьи	5	1	0	5
Посещаемость (баллы вычитаются из общей суммы набранных баллов)				
1. Посещение лекционных занятий			0	- 6
2. Посещение практических (семинарских, лабораторных занятий)			0	- 10
Итоговый контроль				
Экзамен	15	2	0	30
Итого (общий результат) с учетом поощрительных баллов				110

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Елхова О.И. Виртуалистика: Учебное пособие. Стерлитамак: СФ МГГУ им. М.А. Шолохова, 2010. 87с. Доступ к тексту электронного издания возможен через Электронно-библиотечную систему «Университетская библиотека on-line»
URL:<http://www.biblioclub.ru/book>
2. Елхова О.И. Онтология виртуальной реальности: Монография [Электронный ресурс]. Уфа: РИЦ БашГУ, 2011. 228 с. Доступ к тексту электронного издания возможен через Электронно-библиотечную систему «Университетская библиотека on-line»
URL:<http://www.biblioclub.ru/book>
3. Елхова О.И. Подходы к исследованию виртуальной реальности: Монография. Уфа: Гилем, 2008. 100с. Доступ к тексту электронного издания возможен через Электронно-библиотечную систему «Университетская библиотека on-line»
URL:<http://www.biblioclub.ru/book>
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2002. 224с.
5. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000. 432с.
6. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. №10. С.152-164.
<http://vphil.ru>.
7. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. №6. С.53-68.

Дополнительная литература:

1. Анисимов О.С. Виртуальная сущность игромоделирования. М., 2003. 82с.
2. Аршинов В.И., Лебедев М.В. Постнеклассическая рациональность, виртуалистика и информационные технологии // «Философские науки». 2007. №7. С.39-45.
3. Асадуллина С.Х. Психология виртуального конфликта. СПб., 2003. 224с.
4. Барлоу Дж. П. Декларация независимости киберпространства // Информационное общество. М.: Изд-во: «АСТ», 2004. С.349-355.
5. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000. 387с.
6. Борчиков С.А. Метафизика виртуальности. М., 2000. 49с.
7. Бытие: коллективная монография / ответ. ред. А.Ф. Кудряшев. Уфа, 2001. 266с.
8. Быченков В.М. «Ничто» как «Другой». Виртуальное измерение социальной реальности. М., 1998. 215с.
9. Гавриленко, С.В. Постнеклассические ориентации в культуре (методологический анализ): автореф. дис. ... канд. филос. наук. Ростов Н/Д, 2000. 24с.
10. Грязнова Е.В. Виртуально-информационная реальность в системе «Человек-Универсум». Н. Новгород, 2006. 255с.
11. Дацюк С.А. Виртуальный анализ Масс-медиа [Электронный ресурс]// URL: <http://www.relis.ru>. (дата обращения: 17.05.2012).
12. Дойч Д. Структура реальности. Ижевск, 2001. 400с.
13. Дубровский Д.И. Сознание, мозг, искусственный интеллект. М.: ИД Стратегия центр, 2007. 270с.
14. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью [Электронный ресурс] // URL: <http://flogiston.ru> (дата обращения: 17.03.2011).
15. Ильясов Р.Р. Сущность игры: онтологический и гносеологический анализ: Монография. Уфа: Гилем, 2005. 248с.

16. Катаева О.В. Виртуалистика в контексте синергетической парадигмы: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Ростов н/Д, 2002. 23с.
17. Корсунцев, И.Г. Бытие и реальности. М., 2000. 45с.
18. Кудряшев А.Ф. Бытие реального, виртуального, искусственного // Онтология творчества в развитии реальных, виртуальных и искусственных систем: Материалы международных научно-практических конференций. Уфа: РИЦ БашГУ, 2008. С.102-104.
19. Кузнецов М.М. Интернет как провокатор и инициатор сетевого подхода [Электронный ресурс] // URL: <http://iph.ras.ru> (дата обращения: 27.05.2011).
20. Меркулов И.П. Мировосприятие Аристотеля: силлогизм как модель реальности // Категории. Философский журнал. 1997. №1. С.14-56.
21. Нестеров В.Ю. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов [Электронный ресурс] // URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/nesterov> (дата обращения: 15.05.2012).
22. Меркулов И.П. Мировосприятие Аристотеля: силлогизм как модель реальности // Категории. Философский журнал. 1997. №1. С.14-56.
23. Носова Т.В. Феномен соположения реальностей. М.: Путь, 2000. 62с.
24. Нуруллин Р.А. Виртуальность как основание бытия. Казань: Изд-во КГУ, 2004. 336с.
25. Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. М., 1997. 36с.
26. Орехов, С.И. Виртуальная реальность: исследование онтологических и коммуникационных основ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Омск, 2002. 32с.
27. Орлов А.А. Новая виртуальная декорация для вечных сюжетов // Декоративное искусство. Философия истории и культуры. М., 1996. №1. С.39-50.
28. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб., 2000. 289-310с.
29. Сагатовский В.Н. Триада Бытия. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2006. 123с.
30. Смирнова Т.В. Виртуальная реальность в творчестве. М., 1998. 190с.
31. Солопов П.Е. Виртуалистика и философия. М., 2000. 49с.
32. Степанцева, О.А. Субкультура геймеров: «социальный портрет» и особенности картины мира // Вопросы культурологии. 2008. № 4. С.74-75.
33. Сулер, Дж. Люди превращаются в Электроников: Основные психологические характеристики виртуального пространства [Электронный ресурс] / Дж.Сулер // Режим доступа: <http://flogiston.ru> (дата обращения: 25.05.2012).
34. Тарасенко В.В. Метафизика фрактала [Электронный ресурс] // URL: <http://www.philosophy.ru/library/fm/taras.html> (дата обращения: 26.05.2012).
35. Тарасенко В.В. Фрактальная логика. М: Прогресс-Традиция, 2002. 160с.
36. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007. 147с.
37. Уваров, М.С. Виртуальное пространство культуры. СПб., 2000. 119с.
38. Шугуров М.В. Виртуальная герменевтика. М., 2001. 240с.
39. Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях М., 2000. 61с.
40. Юхвид А.В. Философские проблемы компьютерных виртуальных технологий. М.: РАГС, 2006. 106с.

5.2. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Электронная библиотека БашГУ» (<https://elib.bashedu.ru>)
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» (<http://www.bashlib.ru/echitzal/>)
3. ЭБС «ЛАНЬ» (<https://e.lanbook.com>)
4. Научная электронная библиотека Elibrary.ru (<https://elibrary.ru>)
5. Вопросы философии (<http://vphil.ru>)

6. Научный журнал «Вестник Башкирского университета» (<http://bulletin-bsu.com>)
7. Философский портал (<http://www.philosophy.ru>)
8. Электронная библиотека по философии (<http://filosof.historic.ru>)
9. Электронный читальный зал БашГУ (<https://bashedu.bibliotech.ru/Account/LogOn>)
10. Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upgrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии бессрочные
11. Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии бессрочные.
12. Система централизованного тестирования БашГУ (Moodle). GNU General Public License.

I

6.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
<p><i>учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа:</i> аудитория № 308, 327 (помещение, ул. Карла Маркса, д.3, корп.4); <i>помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования:</i> аудитория № 305 (помещение, ул. Карла Маркса, д.3, корп.4).</p>	<p>Лекции</p>	<p>Аудитория № 308 Учебная мебель, доска Аудитория № 327 Учебная мебель, доска, мультимедиа-проектор Ben Qmx511, инв. номер – 00002101047688 (1 штука), Экран Screen Media Economy-P, формат 180*180 МВ 1:1 SPW-1102, инв. Номер – 00002101047688 (1 штука). Аудитория № 305 Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, орг. техника.</p>
<p><i>учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа:</i> аудитория № 308, 327 (помещение, ул. Карла Маркса, д.3, корп.4); <i>помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования:</i> аудитория № 305 (помещение, ул. Карла Маркса, д.3, корп.4).</p>	<p>Практические занятия</p>	<p>Аудитория № 308 Учебная мебель, доска Аудитория № 327 Учебная мебель, доска, мультимедиа-проектор Ben Qmx511, инв. номер – 00002101047688 (1 штука), Экран Screen Media Economy-P, формат 180*180 МВ 1:1 SPW-1102, инв. Номер – 00002101047688 (1 штука). Аудитория № 305 Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, орг. техника.</p>
<p><i>учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций по рефератам:</i> аудитория № 419(помещение, ул.</p>	<p>Индивидуальные и групповые консультации, промежуточная аттестация</p>	<p>Аудитория № 419 Лаборатория ИТ Учебная мебель, шкафы, моноблоки</p>

<p>Карла Маркса, д.3, корп.4); учебная аудитория для текущего контроля и промежуточной аттестации: аудитория № 419(помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4),</p>	<p>ция (тестирование)</p>	<p>Моноблок Lenovo Think Centre All-in-One 2048MB 320GB, инв. номер 410134000000704-410134000000718 (15 штук). Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа 1.Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upgrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии – бессрочные. 2.Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные. 3.Windows 10. Предустановленная. Договор № 004 от 19.03.2019 г. Лицензии – Бессрочная.</p>
<p>помещения для самостоятельной работы: читальный зал № 5 (помещение, ул. Карла Маркса 3/4).</p>	<p>Самостоятельная работа</p>	<p>Читальный зал №5 Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, принтер Kyocera M130 – 1 шт., сканер Epson V33 – 1 шт., моноблок Compaq Intel Atom, 20.0”, 2 GB, Моноблок IRu 502, 21.5”, Intel Pentium, 4 GB, огнетушитель – 1 шт., подставка автосенсорная на сканер – 1 шт.</p>

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФГБОУ ВО «БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИОЛОГИИ

**СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ОСНОВЫ ВИРТУАЛИСТИКИ**

дисциплины

очная

форма обучения

Вид работы	Объем дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины (ЗЕТ / часов)	6/236
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	14
практических/ семинарских	14
лабораторных	--
других (групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие работу обучающихся с преподавателем)	2,2
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	14,8
Учебных часов на подготовку к экзамену/зачету/дифференцированному зачету (Контроль)	27

Формы контроля:

Экзамен-8 семестр

№ п/п	Тема	Форма изучения материалов: лекции, практические или семинарские занятия, самостоятельная работа и трудоемкость (в часах)			Основная и дополнительная литература, рекомендуемая аспирантам (номера из списка)	Задания по самостоятельной работе студентов	Форма текущего контроля успеваемости
		ЛК	ПЗ (СЗ)	СРА			
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	<p align="center">МОДУЛЬ I</p> <p>1. Проблема реальности в философском дискурсе. История технических систем, продуцирующих виртуальную реальность. Место философии виртуальной реальности в структуре научного знания. Понятие «виртуальная реальность» и основные категории виртуалистики. Функции и задачи виртуалистики. Онтологическая проблематика в философии. Философское учение о бытии, его фундаментальный смысл. Становление философской онтологии. Античная философская мысль в вопросе о бытии. Схоластический дискурс о реальности. Спор об универсалиях. Философское понятие «субстанция». Бытие как текст. Постмодерн как легитимация виртуальности. Виртуальная реальность как организованное пространство симулякров.</p>	3	3	3	<p><i>Основная литература:</i> [1]-[7]. <i>Дополнительная литература:</i> [1]; [15]; [16]; [19]; [20].</p>	Написание реферата, подготовка докладов, подготовка к контрольной работе	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене
2	<p>Основные подходы к интерпретации виртуальной реальности. Общее в трактовках виртуальной реальности. Компьютерно - техническая виртуальная реальность. Виртуальная психология. Свойств</p>	3	3	3	<p><i>Основная литература:</i> [1]-[7]. <i>Дополнительная литература:</i> [1]; [15]; [17]; [29]; [36], [40].</p>	Написание реферата, подготовка докладов, подготовка к контрольной работе	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене

	«виртуала», выделенные Н.А. Носовым. Социальная виртуальная реальность (В.М. Быченков, Д.В. Иванов, Ю.Л. Неделин). Эстетическая виртуальная реальность. Идеи виртуальности в искусствоведении (В.Ф. Жданов, Т.В. Смирнова). Виртуальные явления в искусстве. Виртуальная реальность как недород бытия (С.С. Хоружий). Сновидение как виртуальная реальность (В.Я. Друк, В.П. Руднев). Феноменология сновидения. Неустойчивость грани между реальностями сна и яви. Онтологические трактовки ВР (С.С. Хоружий, М.Ю. Опенков, О.И. Елхова, А.Ф. Кудряшев, С.И. Орехов).						
3	<p>МОДУЛЬ II</p> <p>Виртуалистика в контексте философии постмодерна. СМИ как виртуальное пространство.</p> <p>СМИ как социально организованная виртуальная реальность. Роль средств массовой информации в создании гиперреальности. Социальная виртуальная реальности. Фрагментированная реальность постмодернизма и раздробленная суть телевидения: мозаичность, серийность и дискретность. Интертекстуальность телевидения. Социальные и психологические особенности восприятия телевизионной информации.</p>	3	3	3	<p><i>Основная литература:</i> [1]-[7].</p> <p><i>Дополнительная литература:</i> [9]; [14]; [24]; [25]; [29], [33].</p>	Написание реферата, подготовка докладов, подготовка к контрольной работе	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене
4	Виртуальная реальность и Интернет. Текстовое пространство виртуальной среды. Роль Интернета в трансформации текстового пространства информационного общества. Идеи М. Маклюэна: от линейного текстового метанарратива галактики Гуттен-	3	2	3	<p><i>Основная литература:</i> [1]-[7].</p> <p><i>Дополнительная литература:</i> [6]; [7]; [25]; [30]; [35], [37].</p>	Написание реферата, подготовка докладов, подготовка к контрольной работе	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене

	берга к многомерному электронному гипертексту «постгутенберговой эры». Интертекстуальность виртуальной среды Интернет. Особенности сетевой компьютерной коммуникации.						
5	<p>Человеческое сознание и искусственный интеллект. Этические основания виртуалистики. Исследования в области искусственного интеллекта как первые попытки антропологического осмысления виртуальной реальности. Мышление, сознание и компьютер. Создание компьютерной модели человеческих знаний о мире. Критика теста А.Тьюринга: мысленный эксперимент «китайская комната» Дж. Серля. Виртуальная реальность и искусственный интеллект. Сознание, язык и реальность. Этические истоки исследований искусственного интеллекта. Этические проблемы становления «сетевой культуры». Индивидуализация этических программ в сетевом пространстве. Этические аспекты рекламы в Интернете. Этика киберпространства. Нравственные проблемы, порожденные неограниченным доступом к средствам массовой коммуникации. Эволюция нормативных требований к сетевому общению: от хаоса этических установок к поиску нормативных оснований сетевой деятельности и общения. Моральный кодекс сетевой свободы Д.-П. Барлоу как альтернатива традиционной этике «квадратного мира</p>	2	3	2,8	<p><i>Основная литература:</i> [1]-[7]. <i>Дополнительная литература:</i> [9]; [17]; [25]; [30]; [32], [38].</p>	<p>Написание реферата, подготовка докладов, подготовка к контрольной работе</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), контрольная работа, ответ на экзамене</p>
	Всего часов:	14	14	14,8			