

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

Кафедра философии и политологии

Утверждено

на заседании кафедры философии и политологии
протокол № 8 от «08» июня 2021 г.

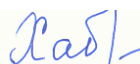
Согласовано:

Председатель УМК факультета

Зав. кафедрой



/ Кудряшев А.Ф.



/З.Н. Хабибуллина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Философия виртуальной реальности

Вариативная часть

программа магистратуры

Направление подготовки
47.04.01 Философия

Направленность (профиль) подготовки
Онтология и теория познания

Квалификация
магистр

Разработчик (составитель):

д. филос. н., профессор кафедры философии
и политологии

Елхова Оксана Игоревна



/ О.И. Елхова

г. Уфа-2021 г.

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



Рабочая программа дисциплины утверждена на заседании кафедры философии и политологии, протокол № 8 от «08» июня 2021 г.

Зав. кафедрой _____  _____ /А.Ф. Кудряшев

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
- 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)

ОК-1 – Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

ОПК-1 – владением углубленным знанием современных проблем философии, готовностью предлагать и аргументировано обосновывать способы их решения.

ПК-1 – способностью самостоятельно формулировать конкретные задачи научных исследований и проводить углубленную их разработку.

ПК-2 – владением методами научного исследования, способность формулировать новые цели и достигать новых результатов в соответствующей предметной области.

Результаты обучения		Компетенции	Примечания
«Знания»	Знать: методы анализа и синтеза информации; специфику абстрактно логического анализа и синтеза положений социальной философии и коммуникативных стратегий.	ОК-1;	
	основные направления, идеи и проблемы социокультурного бытия, основы современной теории научного познания.	ОПК-1	
	современные подходы к постановке научных проблем, междисциплинарные и прикладные методики решения поставленных задач, основные методологические принципы, на которых базируются современные социально-гуманитарные науки.	ПК-1	
	- методы общенаучных исследований, специфические методы естественных и гуманитарных наук, правила их применения в социально-философских исследованиях, методики прикладных исследований, применимые к решению социально-философских вопросов.	ПК-2	
«Умения»	Уметь: абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию; решать задачи, требующие наличие абстрактного мышления.	ОК-1;	
	использовать профессиональные знания и умения в анализе современного общества и тенденций развития научного	ОПК-1	
	использовать междисциплинарные методы для углубленной разработки поставленных научных задач, вырабатывать собственные методы исследования, соотносить уже известные методы исследования с собственными разработками, выстраивать целостную модель изучаемого явления в соответствии с принципами научности, объективности и логической	ПК-1	

	упорядоченности. - применять естественнонаучные, гуманитарные и междисциплинарные методы для решения философских проблем, формулировать принципы и постулаты методологического синтеза в философском исследовании, определять условия применения методов в зависимости от контекста проводящегося исследования и поставленных задач; - выработать единые методологические основания исследования в рамках сформулированной цели, обеспечивать соответствие поставленных задач выбранным методам исследования.	ПК-2	
«Навыки»	Владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу и синтезу; методологией научного исследования.	ОК-1	
	навыками решения социально значимых проблем современного общества и философии науки.	ОПК-1	
	навыками исследования научных проблем, последовательного разрешения поставленных задач и тщательной проверки полученных результатов	ПК-1	
	- основными методами научного исследования, навыками постановки и достижения научных результатов в социально-философском исследовании, методиками прикладных исследований в гуманитарных науках.	ПК-2	

2.ЦЕЛЬ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина Философия виртуальной реальности входит в Вариативную часть, изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Дисциплина 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 Современные проблемы философии, Новейшие тенденции отечественной философии Актуальные проблемы философии техники, Актуальные проблемы философии информатики.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучаемого не предусматриваются.

3.СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Содержание рабочей программы представлено в Приложении № 1.

4.ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.07 «ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ» для 47.04.01 – Философия, направленность (профиль)
подготовки программы: «Онтология и теория познания» (магистратура)

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

ОК-1 – Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

Этап (уровень) освоения компетенции	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		«Не зачтено»	«Зачтено»
Первый этап (уровень) «Знания»	Знать: методы анализа и синтеза информации; специфику абстрактно логического анализа и синтеза положений социальной философии и коммуникативных стратегий.	Имеет фрагментарное представление о методах анализа и синтеза информации; об особенностях абстрактно логического анализа и синтеза основных положений социальной философии и коммуникативных стратегий.	Демонстрирует комплексное и всестороннее знание о методах анализа и синтеза информации; об особенностях абстрактно- логического анализа и синтеза основных положений социальной философии и коммуникативных стратегий.
Второй этап (уровень) «Умения»	Уметь: абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию; решать задачи, требующие наличие абстрактного мышления.	Нет умений: абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию; решать задачи, требующие наличие абстрактного мышления.	Сформированы на высоком уровне умения абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию; решать задачи, требующие наличие абстрактного мышления.
Третий этап (уровень) «Навыки»	Владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу и синтезу; методологией научного исследования.	Отсутствуют навыки владения способностью к абстрактному мышлению, анализу и синтезу; методологией научного исследования.	Сформированы на высоком уровне навыки владения способностью к абстрактному мышлению, анализу и синтезу; методологией научного исследования. .

ОПК-1 – владением углубленным знанием современных проблем философии, готовностью предлагать и аргументировано обосновывать способы их решения.

Этап (уровень) освоения компетенц ии	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		«Не зачтено»	«Зачтено»
Первый этап (уровень) «Знания»	Знать: основные направления, идеи и проблемы социокультурного бытия, основы современной теории научного познания.	Фрагментарные знания об основных направлениях, идеях и проблемах социокультурного бытия, основах современной теории научного познания.	Систематические и фундаментальные представления об основных направлениях, идеях и проблемах социокультурного бытия, основах современной теории научного познания.
Второй этап (уровень) «Умения»	Уметь: использовать профессиональные знания и умения в анализе современного общества и тенденций развития научного познания.	Недостаточно развитое умение использовать профессиональные знания в процессе анализа современного общества и тенденций развития научного познания.	Сформированные и разносторонние умения пользоваться профессиональными знаниями в процессе анализа современного общества и тенденций развития научного познания.
Третий этап (уровень) «Навыки»	Владеть: навыками решения социально значимых проблем современного общества и философии науки.	Фрагментарное применение навыков решения социально значимых проблем современного общества и философии науки.	Успешное и систематическое применение навыков решения социально значимых проблем современного общества и философии науки.

ПК-1 – способностью самостоятельно формулировать конкретные задачи научных исследований и проводить углубленную их разработку.

Этап (уровень) освоения компетенц ии	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		«Не зачтено»	«Зачтено»
Первый этап (уровень) «Знания»	Знать: современные подходы к постановке научных проблем, междисциплинарные и прикладные методики решения поставленных задач, основные методологические принципы, на которых базируются современные социально- гуманитарные науки.	Не знает современные подходы к постановке научных проблем, междисциплинарные и прикладные методики решения поставленных задач, основные методологические принципы, на которых базируются современные социально- гуманитарные науки.	Отлично знает современные подходы к постановке научных проблем, междисциплинарные и прикладные методики решения поставленных задач, основные методологические принципы, на которых базируются современные социально-гуманитарные науки.

Второй этап (уровень) «Умения»	Уметь: использовать междисциплинарные методы для углубленной разработки поставленных научных задач, вырабатывать собственные методы исследования, соотносить уже известные методы исследования с собственными разработками, выстраивать целостную модель изучаемого явления в соответствии с принципами научности, объективности и логической упорядоченности.	Не умеет использовать междисциплинарные методы для углубленной разработки поставленных научных задач, вырабатывать собственные методы исследования, соотносить уже известные методы исследования с собственными разработками, выстраивать целостную модель изучаемого явления в соответствии с принципами научности, объективности и логической упорядоченности.	Отлично применяет использовать междисциплинарные методы для углубленной разработки поставленных научных задач, вырабатывать собственные методы исследования, соотносить уже известные методы исследования с собственными разработками, выстраивать целостную модель изучаемого явления в соответствии с принципами научности, объективности и логической упорядоченности.
Третий этап (уровень) «Навыки»	Владеть: навыками исследования научных проблем, последовательного разрешения поставленных задач и тщательной проверки полученных результатов.	Не владеет навыками исследования научных проблем, последовательного разрешения поставленных задач и тщательной проверки полученных результатов.	Свободно владеет навыками исследования научных проблем, последовательного разрешения поставленных задач и тщательной проверки полученных результатов.

ПК-2 – владением методами научного исследования, способность формулировать новые цели и достигать новых результатов в соответствующей предметной области.

Этап (уровень) освоения компетенции	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		«Не зачтено»	«Зачтено»
Первый этап (уровень) «Знания»	Знать: методы общенаучных исследований, специфические методы естественных и гуманитарных наук, правила их применения в социально-философских исследованиях, методики прикладных исследований,	Не знает основные методы общенаучных исследований, специфические методы естественных и гуманитарных наук, правила их применения в социально-философских исследованиях,	Отлично знает методы общенаучных исследований, специфические методы естественных и гуманитарных наук, правила их применения в социально-философских исследованиях, методики прикладных исследований, применимые к решению социально-философских вопросов.

	применимые к решению социально-философских вопросов.	методики прикладных исследований, применимые к решению социально-философских вопросов.	
Второй этап (уровень) «Умения»	Уметь: применять естественнонаучные, гуманитарные и междисциплинарные методы для решения философских проблем, формулировать принципы и постулаты методологического синтеза в философском исследовании, определять условия применения методов в зависимости от контекста проводящегося исследования и поставленных задач, вырабатывать единые методологические основания исследования в рамках сформулированной цели, обеспечивать соответствие поставленных задач выбранным методам исследования.	Не умеет применять естественнонаучные, гуманитарные и междисциплинарные методы для решения философских проблем, формулировать принципы и постулаты методологического синтеза в философском исследовании, определять условия применения методов в зависимости от контекста проводящегося исследования и поставленных задач, вырабатывать единые методологические основания исследования в рамках сформулированной цели, обеспечивать соответствие поставленных задач выбранным методам исследования.	Отлично применяет естественнонаучные, гуманитарные и междисциплинарные методы для решения философских проблем, формулировать принципы и постулаты методологического синтеза в философском исследовании, определять условия применения методов в зависимости от контекста проводящегося исследования и поставленных задач, вырабатывать единые методологические основания исследования в рамках сформулированной цели, обеспечивать соответствие поставленных задач выбранным методам исследования.
Третий этап (уровень) «Навыки»	Владеть: основными методами научного исследования, навыками постановки и достижения научных результатов в социально-философском исследовании, методиками прикладных исследований в гуманитарных науках.	Не владеет основными методами научного исследования, навыками постановки и достижения научных результатов в социально-философском исследовании, методиками прикладных исследований в гуманитарных науках.	Свободно владеет основными методами научного исследования, навыками постановки и достижения научных результатов в социально-философском исследовании, методиками прикладных исследований в гуманитарных науках.

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»	Знать: методы анализа и синтеза информации; специфику абстрактно логического анализа и синтеза положений социальной философии и коммуникативных стратегий.	ОК-1;	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	основные направления, идеи и проблемы социокультурного бытия, основы современной теории научного познания.	ОПК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	современные подходы к постановке научных проблем, междисциплинарные и прикладные методики решения поставленных задач, основные методологические принципы, на которых базируются современные социально-гуманитарные науки.	ПК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	- методы общенаучных исследований, специфические методы естественных и гуманитарных наук, правила их применения в социально-философских исследованиях, методики прикладных исследований, применимые к решению социально-философских вопросов.	ПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
<u>2.Этап</u> «Умения»	Уметь: абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию; решать задачи, требующие наличие абстрактного мышления.	ОК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	использовать профессиональные знания и умения в анализе современного общества и тенденций развития научного	ОПК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое

			задание (эссе), опрос на зачете
	использовать междисциплинарные методы для углубленной разработки поставленных научных задач, вырабатывать собственные методы исследования, соотносить уже известные методы исследования с собственными разработками, выстраивать целостную модель изучаемого явления в соответствии с принципами научности, объективности и логической упорядоченности.	ПК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	<ul style="list-style-type: none"> - применять естественнонаучные, гуманитарные и междисциплинарные методы для решения философских проблем, формулировать принципы и постулаты методологического синтеза в философском исследовании, определять условия применения методов в зависимости от контекста проводящегося исследования и поставленных задач; - вырабатывать единые методологические основания исследования в рамках сформулированной цели, обеспечивать соответствие поставленных задач выбранным методам исследования. 	ПК-2	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
3.Этап «Навыки»	Владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу и синтезу; методологией научного исследования.	ОК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
	навыками решения социально значимых проблем современного общества и философии науки.	ОПК-1	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете

	<p>навыками исследования научных проблем, последовательного разрешения поставленных задач и тщательной проверки полученных результатов</p>	<p>ПК-1</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>
	<p>- основными методами научного исследования, навыками постановки и достижения научных результатов в социально-философском исследовании, методиками прикладных исследований в гуманитарных науках.</p>	<p>ПК-2</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Требования для получения зачета по дисциплине «Философия виртуальной реальности»

Оценка «зачтено» выставляется магистранту, если:

- 1. выполнен, правильно оформлен и сдан реферат с оценкой «зачтено»*
- 2. магистрант выступил с докладом или принял участие в дискуссии на практическом занятии с удовлетворительной оценкой преподавателя.*
- 3. выполнены все творческие задания с оценкой преподавателя «зачтено»;*
- 4. получена оценка «зачтено» во время устного опроса на зачете.*

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. «Номосcomputeris» как феномен постиндустриального общества.

Требования к написанию реферата:

– 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.

Оценка «зачтено» ставится, если выполнены все требования к написанию 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.

Оценка «не зачтено» ставится, если имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата, отсутствуют элементы анализа. Тема реферата не

раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы. Реферат не зачитывается также, если работа списана или скачана из Интернета.

2. ТЕМЫ ДЛЯ ДОКЛАДОВ, ДИСКУССИЙ, СОБЕСЕДОВАНИЙ

Дискуссия по темам проводится на семинарских занятиях. Как правило, вопросы для собеседования представляют собой вопросы повышенной сложности. Особенно успешные ответы могут рассматриваться как основа для студенческих публикаций. Темы собеседований могут рассматриваться и в качестве тем для подготовки докладов, эссе.

Тема: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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 рефлекссию 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:

«Отлично» - (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;

«Хорошо» - (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;

«Удовлетворительно»(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;

«Неудовлетворительно»(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 ТВОРЧЕСКОЙ РАБОТЫ (ЭССЕ)

Предлагаемые задания призваны активизировать познавательный интерес студентов к проблематике виртуальной реальности, могут использоваться для написания эссе, небольших философских работ. Эссе – наиболее популярная форма творческой самостоятельной работы студента. Ответы на задания можно давать как в письменном, так и в устном виде. В последнем случае ответы могут стать предметом обсуждения-

дискуссии на семинарском занятии. Письменные ответы студенты могут готовить непосредственно на семинарском занятии или как домашние задания.

Задание 1

Вам наверняка известен ставший уже классическим фильм «Матрица», описывающий фантастический мир, где правит «матрица» – компьютерная система, симулирующая действительность для миллионов людей, насильно подключенных к ней. Окружающая действительность оказывается на самом деле не более чем виртуальной подделкой, а люди, которые думают, что живут, любят и работают, в реальности погружены в глубокий летаргический сон и содержатся в специальных контейнерах, служа источниками жизненной энергии для таинственных электронных монстров. Исходя из сюжета фильма, возникает вопрос:

Возможно ли, находясь в виртуальной реальности и не выходя за ее пределы, установить, что вы находитесь именно в виртуальной, а не в истинной реальности, или это возможно сделать только задним числом, после выхода из виртуальной реальности в истинную реальность? – Дайте развернутый ответ.

Задание 2

В рассказе М. Павича «Тунисская белая клетка в форме пагоды» герой, дизайнер по интерьерам, долгими бессонными ночами в своем воображении перестраивает и обставляет здание на улице Кралевича Марка, всем известное в Белграде как «дом Луки Челича». Он разрабатывает интерьер в стиле viablearchitecture (архитектуры жизни) для своей возлюбленной, имя которой Я.М., страстно желая вернуть ее в свою жизнь, пусть даже таким безнадежным способом. Когда устройство дома уже в полной мере отвечает привычкам возлюбленной, а работа практически была завершена, герой рассказа получает реальный заказ заняться одним жилым помещением. Его удивлению нет предела, когда он узнает что перестроить необходимо как раз тот самый дом, о котором он грезил длительное время. Не дожидаясь назначенного дня встречи с заказчиком, он в тот же миг срывается с места и летит на улицу Кралевича Марка. Герой поражен: дом уже оказывается таким, каким он представлял себе в своих фантазиях. Встречая свою возлюбленную, вдыхая аромат ее волос, он узнает, что ничего в действительности не существует: начиная с дверной ручки на входной двери и заканчивая стеклянным потолком. Все вокруг, да и он сам, есть «поддельная бесконечность и сиюминутная вечность» и компьютерная игра, в которую их загрузила настоящая Я.М.

Каковы критерии реальности? А вдруг и эта реальность, где существует настоящая Я.М., является не более чем симулятором следующего иерархического уровня реальности?»

Задание 3

✓ Реальность – это лишь иллюзия, сформированная нашим сознанием (точка зрения солипсиста);

✓ Реальность объективна и существует вне нашего сознания и желаний (точка зрения материалиста);

✓ Реальность всего лишь «сцена», сформированная неизвестным сценаристом и на которой люди – «актеры», которые играют неизвестные им роли (точка зрения мистика);

✓ Мы никогда не узнаем, что на самом деле представляет собой так называемая реальность (точка зрения неисправимого пессимиста).

А что представляет собой «реальность» с вашей точки зрения? – Дайте развернутый ответ.

Задание 4

Энесидему, античному мыслителю, последователю Пиррона, принадлежит формулировка десяти скептических аргументов «тропов», направленных против всех суждений о реальности, которые основываются на непосредственных впечатлениях.

Действительно, трудно судить, что же на самом деле истинно, когда:

1. У разнообразных существ различно телесное строение, в силу этих различий одинаковые вещи вызывают у них неодинаковые образы. Если одни и те же предметы

кажутся неодинаковыми в зависимости от различия между живыми существами, то мы можем говорить только о том, каким нам кажется предмет, и должны воздерживаться от суждений о том, каков он по своей природе.

2. Различны особенности восприятия различных людей. Должно признать, что телесные и моральные различия, несомненно, существующие между людьми, требуют и в этом случае воздержания от суждений о природе самих вещей.;

3. Чувства дают очень специфический срез опыта: яблоко одно, а глаз видит только его цвет, а вкус – только кислоту либо сладость. Даже собственные наши впечатления дают нам право говорить не о том, какова по своей природе каждая из воспринятых нами вещей, а лишь о том, какой она в каждом отдельном случае нам кажется.

4. Высказывающий суждение всегда пребывает в каком-либо состоянии (болезнь, страх, старость, любовь, печаль и т.д.), что влияет на его оценку. Одни и те же предметы воспринимаются по-разному – в зависимости от бодрствования и сна, от возраста, от движения или покоя, от недоедания или сытости, от опьянения или трезвости, от храбрости или трусости;

5. Высказывающий суждение находится во власти определенных обычаев, верований и законов, догматических предрассудков.

6. Ничто не является в чистом виде, но всегда внутри определенной среды, что влияет на наше восприятие. Из предметов, подлежащих суждению, ни один не воспринимается обособленно, сам по себе, а всегда лишь в соединении с каким-нибудь другим. Даже при условии, если бы высказывающий суждение мог сказать, какова будет смесь, составленная из этих предметов, он не будет вправе судить о том, каким окажется в «чистом» виде предмет, входящий в эту смесь.

7. Восприятие всех предметов искажаются пространством. Всякое явление созерцается на определенном расстоянии, в определенной среде, в определенном положении, что влияет на наше восприятие;

8. Одинаковые вещи действуют по-разному в зависимости от их количества. Так, песчинки, рассматриваемые каждая в отдельности, кажутся жесткими, собранные же в большую песчаную кучу, они производят впечатление мягкости.

9. События по-разному воспринимаются в зависимости от их обычности или необычности. Одна и та же вещь признается ценной или не имеющей цены не на основании учета ее действительной природы, а в зависимости от своей распространенности;

10. Все соотносительно, каждая вещь существует всегда по отношению к чему-нибудь и потому скорее кажется такою-то, нежели по природе есть такова, какой она нам представляется.

Попробуйте доказать реальность окружающего мира, опровергнуть «тропы» Энесидема, тем самым доказать, что мы не в «Матрице».

Задание 5

По большей части человек в мире оказывается погруженным в повседневность, которая в силу своей примитивной утилитарности, серой внесобытийности, монотонности остается практически незамеченной самим человеком (и его окружением), протекает автоматически, как правило, не фиксируется сознанием и вырваться из нее не так-то просто: «Безумное чаепитие. Куда там Кэрроллу! Самые безумные чаепития творятся не в кроличьей норе, за столом с безумным шляпником, ореховой соней и мартовским зайцем. Маленькая кухня маленькой квартиры, утренний чай, долитый кипятком, малиновое варенье из трехлитровой банки – вот она, сцена, на которой непризнанные актеры играют настоящие безумные чаепития. Здесь, и только здесь, говорят слова, которые иначе не скажут никогда. Здесь жестом фокусника извлекают из темноты маленькие гнусные тайны, достают из буфета фамильные скелеты, находят в сахарнице пригоршню-другую цианистого калия. И никогда не найдется повода встать и уйти – потому что тебе вовремя подольют чая, предложат варенья, и пододвинут поближе открытую сахарницу...» (С. Лукьяненко «Ночной дозор»).

Многим виртуальная реальность сетевого мира представляется как выход из повседневности, «electronicfrontier». А как считаете вы? – Дайте развернутый ответ.

Задание 6

Виртуальную реальность можно в самом общем виде определить как искусственный мир, генерируемый при помощи технических устройств. На Западе среди предвестников виртуальной реальности называют имя писателя фантаста С. Лема. Очень выразительно идеи виртуальной реальности представлены в романе «Солярис», когда прибывшие с Земли встречаются с воплощением своих воспоминаний, неотличимых от действительных. С. Лем также является автором произведения «Сумма технологии», в котором одна глава полностью посвящена «фантомологии». По Лему «фантомалогия» – это «область знания, решающая проблему создания реальности, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы другим законам». Фантомалогия предполагает создание двусторонних связей между «искусственной действительностью» и воспринимающим ее человеком.

Проанализируйте действительность XXI века. Нашли ли воплощение идеи С. Лема? Как вы считаете, какие перспективы развития технологических систем, продуцирующих виртуальную реальность?

Задание 7

✓ Главной опасностью здесь становится то, что виртуальное пространство начинает занимать все больше места внутри реального пространства, стремясь поменяться с ним местами.

✓ «Интернет раскрывает человека... «Инфа» – это паспорт, «ава» – лицо, «смайлы» – настроение, «статусы» – чувства и мысли, но этот виртуальный мир никогда не заменит реальности...»

✓ «Мне кажется, что когда люди сочиняют свои регистрационные адреса для Сети, они узнают о себе больше, чем могут сказать данные им при рождении имени. Надо будет тщательно подобрать себе новое имя... в ближайшие сто лет многие люди бросят свои имена из прошедшего тысячелетия и возьмут более «паутинные» (Д.Коупленд «Рабы Майкрософта»).

А сколько времени в Интернете проводите вы? Что дает вам сетевая коммуникация, отличается ли она от живого реального общения между людьми? – Дайте развернутый ответ.

Задание 8

«А вдруг этой радуги на самом деле нет, и мы ее просто выдумали?» – после этой фразы неизменно следует падение. Изюба в день мальчишка в рекламе Skittles задает этот судьбоносный для себя вопрос и падает вниз. А вдруг радуги действительно нет? «Семь цветов радуги» действительно существуют лишь в нашем воображении. Этот риторический оборот живет так долго потому, что мы редко видим вещи такими, каковы они в действительности. На самом деле цвета радуги постепенно переходят один в другой, и лишь глаз произвольно объединяет их в группы. Традиция выделять в радуге семь цветов начинается от И. Ньютона, для которого число семь имело символическое значение. Традиция выделять в радуге семь цветов не повсеместна, например, у болгар в радуге шесть цветов.

Научное объяснение радуги впервые дал Р. Декарт, он объяснил радугу на основании законов преломления и отражения солнечного света в каплях дождя. В то время еще не была открыта дисперсия, поэтому радуга Р. Декарта была белой. Затем И. Ньютон, открывший дисперсию белого света при преломлении, дополнил теорию Р. Декарта, выделив в радуге семь цветов. Таким образом, по выражению А. Фрэзера: «Р. Декарт повесил радугу в нужном месте на небосводе, а И. Ньютон расцветил ее всеми красками спектра». Субъективность наших зрительных ощущений и их относительность очевидна, часто мы видим то, что ожидаем увидеть.

Какое значение имеют представления и внутренние установки человека в процессе зрительного восприятия? – Приведите примеры, дайте развернутый ответ.

Задание 9

Идея множественности миров находит свое одно из наиболее полных воплощений в произведении Р. Желязны «Хроники Амбера». Словами самого Р. Желязны: «Амберский цикл - своего рода комментарий к моим размышлениям о природе реальности и к восприятию этой реальности людьми». Действие книги происходит в мире, состоящем из множества параллельных вселенных, более или менее отличающихся одна от другой. Некоторые герои книги способны перемещаться между ними. Амбер и Хаос являются двумя «полюсами» мира. Все вселенные между Амбером и Хаосом являются переходными состояниями между порядком и беспорядком и называются «отражениями», наша Земля является также одним из множества отражений. Чем ближе отражение к одному из полюсов, тем больше оно похоже на него. В различных отражениях действуют разные физические законы. В процессе развития сюжета выясняется, что Амбер в это тоже отражение, самое первое отражение «настоящего Амбера».

А может быть, действительно, Земля – не более чем иллюзия (отражение) некоей высшей, истинной реальности? Как думаете вы? – Дайте развернутый ответ.

Задание 10

«Китайская комната» – мысленный эксперимент, описанный Дж. Серлем, в котором критикуется возможность моделирования искусственного интеллекта. В частности, «китайская комната» является критикой теста А. Тьюринга. Дж. Серль описывает эксперимент следующим образом: возьмем, например, китайский язык, которого вы не понимаете, а текст, написанный по-китайски, вы воспринимаете как набор бессмысленных каракулей. Теперь предположим, что вас поместили в комнату, в которой расставлены корзинки, полные китайских иероглифов. Предположим, что вам дали учебник на родном языке, в котором приводятся правила сочетания китайских символов, причем правила эти можно применять, зная лишь форму символов, понимать значение символов необязательно. Представим себе, что находящиеся за дверью комнаты люди, понимающие китайский язык, передают вам в комнату наборы символов, а вы передаете им обратно другие наборы символов согласно правилам. В данном случае правила в учебнике есть не что иное, как «компьютерная программа»; написавшие ее люди – «программисты»; вы играете роль «компьютера»; наполненные символами корзинки – это «база данных»; передаваемые в комнату наборы символов – это «вопросы»; выходящие из комнаты наборы символов – это «ответы».

Предположим далее, что правила в учебнике написаны так, что ваши «ответы» на «вопросы» не отличаются от ответов человека, свободно владеющего китайским языком. Например, люди, находящиеся снаружи, могут передать непонятные вам символы, означающие: «Какой цвет вам больше всего нравится?» В ответ, выполнив предписанные правилами манипуляции, вы выдаете символы, к сожалению, вам также непонятные и означающие, что ваш любимый цвет синий, а на самом деле вашим любимым цветом является зеленый. Таким образом, вы выдержите тест А. Тьюринга на понимание китайского языка. Но на самом деле вы ничего не понимаете по-китайски, мало того вы никак не можете научиться этому языку, поскольку не существует никакого способа, с помощью которого вы могли бы узнать смысл хотя бы одного символа. Подобно компьютеру, вы манипулируете символами, но не понимаете их смысла.

Что доказывает мысленный эксперимент Дж. Серля «китайская комната»? В чем заключается основная проблема создания искусственного интеллекта? – Дайте развернутый ответ.

Текущим контролем освоения курса является выполнение магистрантом заданий для творческой работы. Каждое задание оценивается преподавателем.

Критерии оценки творческих заданий:

- Раскрытие смысла приведенных в задании высказываний,
- Теоретическое содержание сочинения, точность (ответ именно на этот вопрос и ни на какой другой).
- Качество аргументации: обстоятельность (ответы: «да», «нет», «не знаю» не принимаются); логическая обоснованность, связность аргументов и доказываемого тезиса.

«Зачтено»—выставляется магистранту, который раскрыл смысл высказывания: правильно выделил одну или несколько основных идей, связанных с содержанием темы; в контексте хотя бы одной выделенной идеи привел корректные с точки зрения философского знания объяснения ключевых понятий и теоретических положений. Магистрант привел несколько развернуто представленных аргументов, подтверждающих иллюстрируемую идею, не дублирующих друг друга по содержанию.

«Не зачтено» - выставляется магистранту, который не раскрыл смысл высказывания: перефразировал приведенный текст, без объяснения смысла в целом, в приведённых объяснениях ключевых понятий и положений допущены неточности, искажающие их смысл, в работе отсутствует аргументация.

4. ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

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), ВР как подмена одного типа бытия другим (Елхова О.И., 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 зачете:

«Зачтено» 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, приводить примеры;

«Не зачтено» выставляется магистранту, 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.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](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](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](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](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. Субкультурагеймеров: «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.

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 № 307, 308 (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>	Лекции	<p align="center">Аудитория № 307 Учебная мебель, доска.</p> <p align="center">Аудитория № 308 Учебная мебель, доска.</p> <p align="center">Аудитория № 305 Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, орг. техника.</p>
<p><i>учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа:</i> аудитория №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>	Практические занятия	<p align="center">Аудитория № 327 Учебная мебель, доска, мультимедиа-проектор Ben Qmx511, инв. номер – 00002101047688 (1 штука), Экран Screen Media Economy-P, формат 180*180 MB 1:1 SPW-1102, инв. Номер – 00002101047688 (1 штука).</p> <p align="center">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 Лаборатория ИТ (помещение, ул. Карла Маркса, д.3, корп.4)</p>	Индивидуальные и групповые консультации, промежуточная аттестация (тестирование)	<p align="center">Аудитория № 325 Учебная мебель, доска</p> <p align="center">Аудитория № 419 Лаборатория ИТ Учебная мебель, шкафы, моноблоки</p>

<p>Аудитория № 421 Лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4) учебная аудитория для текущего контроля и промежуточной аттестации: Аудитория № 325 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4); Аудитория № 419 Лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4) Аудитория № 421 Лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4)</p>		<p>МоноблокLenovoThinkCentreAll-in-One 2048MB 320GB, инв. номер 410134000000704-410134000000718 (15 штук).</p> <p>Аудитория № 421 Лаборатория ИТ Учебная мебель, доска, мультимеди-проектор BenQMX660, экран настенный ClassicNorma 244*183. Компьютер в сборе (Системныйблок Power Cool/ Corei3-8100(3.6)/ 8 Gb / HDD 1 Тб/DVD-RW/450W/ Win 10 Pro/ Кл-раUSB/ МышьUSB/ LCDМонитор 21,5”) (16 шт.)</p> <p>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

Кафедра философии и политологии

СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

дисциплины
ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
очная
форма обучения

Вид работы	Объем дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины (ЗЕТ / часов)	2/72
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	8
практических/ семинарских	18
лабораторных	--
других (групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие работу обучающихся с преподавателем)	4,7
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	41.3
Учебных часов на подготовку к экзамену/зачету/дифференцированному зачету (Контроль)	--

Формы контроля: зачет, реферат в 3 семестре.

№ 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 магистрантов	Форма текущего контроля успеваемости
		ЛК	ПЗ (СЗ)	СРА			
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	<p>Тема №1. Проблема реальности в философском дискурсе. 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». Монистическое учение о единой субстанции Б.Спинозы. Понятие «реальность» в философии Г.В.Ф. Гегеля. Онтология как феноменология предметностей сознания (Э. Гуссерль). Фундаментальная онтология как феноменология человеческого присутствия Dasein (М. Хайдеггер). Реальность знака. Виртуальная реальность: роль языка в ее моделировании. Интертекстуальность.</p>	2	4	8	<p><i>Основная литература:</i> [1], [3], [4], [7]. <i>Дополнительная литература:</i> [2]; [11]; [12]; [17]; [22], [28], [32].</p>	<p>Написание реферата, выполнение творческого задания (эссе), подготовка докладов</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>

	<p>Бытие как текст. Постмодерн как легитимация виртуальности. Виртуальная реальность как организованное пространство симулякров.</p>						
	<p>Тема №2. Основные подходы к интерпретации виртуальной реальности. Компьютерно - техническая виртуальная реальность. Виртуальная психология. Труды исследовательской группы «Виртуалистика» Института философии РАН. Свойства виртуальной реальности, выделенные Н.А. Носовым, О.И. Генисаретским. Свойств «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. Виртуальная реальность как результат превращения (С.И. Орехов). Превращенность как свойство виртуальной реальности. Антропный принцип виртуальной</p>	2	4	7,3	<p><i>Основная литература:</i> [1], [2], [5], [7]. <i>Дополнительная литература:</i> [7], [10], [11], [12], [14], [20], [25].</p>	<p>Написание реферата, выполнение творческого задания (эссе), подготовка докладов</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>

реальности. Виртуальная реальность диалога (М.Ю. Опенков). Символизм виртуальной реальности диалога.						
<p>Тема № 3. СМИ как виртуальное пространство. Виртуальная реальность и Интернет. 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. «Семиотика телевизионного сообщения» У. Эко. Формирование виртуальной «экранной» культуры. <i>Виртуальная реальность и Интернет.</i> Текстовое пространство виртуальной среды. Роль Интернета в трансформации текстового пространства информационного общества. Идеи М. Маклюэна: от линейного текстового метанарратива галактики Гуттенберга к многомерному электронному гипертексту «постгуттенберговой эры». Интертекстуальность виртуальной среды Интернет. Особенности сетевой компьютерной коммуникации.</p>	2	4	8	<p><i>Основная литература:</i> [1], [2], [3], [6]. <i>Дополнительная литература:</i> [1]; [4]; [16]; [17]; [21]; [27], [31], [39].</p>	Написание реферата, выполнение творческого задания (эссе), подготовка докладов	Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете
Тема №4. Человеческое сознание и	1	3	10	<i>Основная</i>	Написание реферата,	Реферат, доклад

<p>искусственный интеллект. Исследования в области искусственного интеллекта как первые попытки антропологического осмысления виртуальной реальности. Мышление, сознание и компьютер. Создание компьютерной модели человеческих знаний о мире. Рефлексивное управление. Технические аспекты реализации систем искусственного интеллекта. Тест А. Тьюринга. Критика теста А.Тьюринга: мысленный эксперимент «китайская комната» Дж. Серля. Фундаментальные проблемы в области обработки естественного языка (NaturalLanguageProcessing). Технологии распознавания речи. Семантические сети. Различия человеческого сознания и искусственного интеллекта. Виртуальная реальность и искусственный интеллект. Сознание, язык и реальность.</p>				<p><i>литература:</i> [1], [2], [3], [6].</p> <p><i>Дополнительная литература:</i> [2], [6]; [7]; [10]; [11], [14], [28]; [34], [36].</p>	<p>выполнение творческого задания (эссе), подготовка докладов</p>	<p>(выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>
<p>Тема №5. Этические основы виртуальности. Этические аспекты осмысления процессов информационного века. 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</p>	1	3	8	<p><i>Основная литература:</i> [1], [3], [4], [5].</p> <p><i>Дополнительная литература:</i> [3]; [6], [13]; [14]; [18]; [20]; [23], [35].</p>	<p>Написание реферата, выполнение творческого задания (эссе), подготовка докладов</p>	<p>Реферат, доклад (выступление в дискуссии), творческое задание (эссе), опрос на зачете</p>

<p>неограниченным доступом к средствам массовой коммуникации. Эволюция нормативных требований к сетевому общению: от хаоса этических установок к поиску нормативных оснований сетевой деятельности и общения. Эволюция подходов к оценке этических программ сетевого коммуникационного пространства. Моральный кодекс сетевой свободы Д.-П. Барлоу как альтернатива традиционной этике «квадратного мира».. «Сетизм – прогрессия зла» (теория П.Треанора). Влияние новых коммуникационных стандартов взаимодействия и сотрудничества между людьми на формирование нормативной системы сетевого общения. Понятие «авторское право» и «интеллектуальная собственность» в виртуальном пространстве сети. Этические аспекты защиты авторских прав в Интернете. Этический аспект спам - идеологии.</p>						
<p>Всего часов:</p>	8	18	41.3			