

философское общество, 2002. - 256с.

3. Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом / А. Шюц:[пер. с нем. и англ.]— М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. — 1056 с. (Серия «Книга света».)

4. Васильева Л. К. Синергетический подход в теории элит и его использование при анализе политической элиты (на примере постсоветской России) / Л. К. Васильева. - М., 2008. - 328 с.

5. Тойнбі А. Дослідження історії. Том 1 // Арнольд Тойнбі. - К.: Основи, 1995. - 614 с.

6. Сорокин П. Человек. Цивилизация. Общество / П. Сорокин. - М., 1992.

7. Pareto V. Elites and their circulation.//ed. C.S. Heller. Structured social inequality: a reader in comparative social stratification. N.Y. 1969. -P.35.

8. Бурдые П. Социальное пространство и генезис «классов» // Бурдые П. Социология политики. - М., 1996. - С. 55-97.

9. Васильева Л. К. Синергетический подход в теории элит и его использование при анализе политической элиты (на примере постсоветской России) / Л. К. Васильева. - М., 2008. - 328 с.

10. Валеева З. Р. Трансформация отношений духовно - творческой элиты и общества в условиях современных модернизационных процессов // Зия Рахимьяновна Валеева: Автореф..диссерт.на соиск. канд...филос. наук. - Специальность ВАК 09.00.11 — Социальная философия. - Казань, 2010. - 32 с.

11. Горчицкая Е. А. Интеллектуальная элита в культурно-историческом развитии общества / Е. А. Горчицкая. - Омск: ИП Шелудивченко А.В., 2010. - 128с.

12. Ковалюнас Н. В. Элита в структуре общества: социально-философский анализ / Нина Владимировна Ковалюнас: Диссер.. канд.. философ. наук - специальность ВАК: 09.00.11 - социальная философия. - Самара, 2000. - 200 с.

13. Библер В.С. Что есть философия? / В.С. Библер // Вопросы философии. — 1995. - №1. - С.167.

14. Троцук И. В. Нарратив как междисциплинарный методологический конструкт в современных социальных науках / И. В. Троцук // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. - 2004. - С. 41 - 48.

Тикаева Юлия Ивановна – аспирант кафедры философии, социологии и менеджмента социокультурной деятельности Государственного учреждения “Южноукраинский национальный педагогический университет им. К. Д. Ушинского”

УДК: 130.2.-316.32

СОЦИАЛЬНАЯ ОБРАЗНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ

В статье раскрываются основные методологические подходы к исследованию виртуальной реальности. Выявляется, что в работах, посвященных социально - философскому осмыслению виртуальной реальности, поданы различные обоснования тех или иных аспектов этого понятия. Обращается внимание на наиболее приемлемый методологический подход к осмыслению виртуальной реальности, обозначенный как системно-междисциплинарный, поскольку разработка современных реализаций виртуальной реальности требует интеграции парадигм, подходов, методов и средств, используемых в компьютерной науке, искусственном интеллекте, робототехнике, синергетике, психологии и эргономике. Обосновывается, что в контексте исследования осмысление образности виртуальной реальности возможно на основании следующих представлений: Образ – художественный образ; Фото – кино – виртуальность; Виртуальный образ; Виртуальное

творчество; Идеи Постмодернизма; Семиотическое пространство – образ – знак; Мир как Текст.

Ключевые слова: виртуальная реальность, образ, виртуальный образ, коммуникация, социальная образность виртуальной реальности.

СОЦІАЛЬНА ОБРАЗНІСТЬ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ

У статті розкриваються основні методологічні підходи до дослідження віртуальної реальності. Виявляється, що в роботах, присвячених соціально – філософському осмисленню віртуальної реальності, подані різні обґрунтування тих чи інших аспектів цього поняття. Звертається увага на найбільш прийнятний методологічний підхід до осмислення віртуальної реальності, позначений як системно-міждисциплінарний, оскільки розробка сучасних реалізацій віртуальної реальності вимагає інтеграції парадигм, підходів, методів і засобів, що використовуються в комп'ютерній науці, штучний інтелект, робототехніці, синергетики, психології та ергономіки. Обґрунтовується, що в контексті дослідження осмислення образності віртуальної реальності можливо на підставі наступних уявлень: Образ - художній образ; Фото - кіно - віртуальність; Віртуальний образ; Віртуальне творчість; Ідеї Постмодернізму; Семіотичний простір - образ - знак; Світ як Текст.

Ключові слова: віртуальна реальність, образ, віртуальний образ, комунікація, соціальна образність віртуальної реальності.

SOCIAL FEATURES OF VIRTUAL REALITY: METHODOLOGICAL APPROACHES TO RESEARCH

The article reveals the main methodological approaches to the study of virtual reality. It is revealed that in the works devoted to the social and philosophical comprehension of virtual reality, different substantiations of various aspects of this concept are submitted. Attention is drawn to the most acceptable methodological approach to the comprehension of virtual reality, which is designated as system-interdisciplinary, since the development of modern real-world realizations requires the integration of paradigms, approaches, methods and tools used in computer science, artificial intelligence, robotics, synergetics, psychology and ergonomics. It is substantiated that in the context of the research, the comprehension of the imagery of virtual reality is possible on the basis of the following representations: Image - artistic image; Photo - cinema - virtuality; Virtual image; Virtual creativity; Ideas of Postmodernism; Semiotic space - image - sign; The world is like the text.

Key words: virtual reality, image, virtual image, communication, social imagery of virtual reality.

Актуальность исследования. Становится очевидным, что виртуальная реальность “проникает” в различные сферы общественной жизни, а развитие информационно – компьютерных технологий выводит на передний план специфически новую форму передачи, хранения и воспроизведения данных, которая связана с использованием технологий виртуальной реальности.

Интенсивная виртуализация социума на основе виртуальной реальности, видоизменяет социальное пространство, способствуя в ряде аспектов конвергенции виртуального и реального. Социокультурное виртуальное пространство становится особым социальным институтом, включенным в существующие социальные реалии.

Актуальность исследования виртуальной реальности связана и с тем, что в современном обществе постпостмодерна, где основным понятием является «симулякр», компьютеризация социокультурной жизнедеятельности вводит в обиход виртуальную реальность в качестве “симуляции” реальных вещей и поступков.

Степень разработанности проблемы. Методологическим основанием исследования являются концепции Р. Абдеева, А. Пунченко, Л.Скворцова, Д. Иванова, В. Иноземцева, М.

Моисеева, И. Хассана, Г. Хофстеде, Л. Ионина, С. Королева, С. Хоружего, А. Юхвида, М. Кастельс, А. Тоффлера, М. Дертузоса, К. Келли, Дж. Сулера, Т. Таркла и др. Феномен виртуального пространства, в той или иной степени, рассмотрены в контексте осмысления философских, социальных и этических проблем современной науки. Функционированию феноменов виртуальной реальности в различных сферах социальной жизнедеятельности посвящены работы М. Паэтау, В. Розина, Дж. Сулера, Ф. Хаммета, М. Хейма, В. Розина, В. Ажажа, А. Абельцева, С. Дятлова, С. Дацюка, С. Бондаренко, А. Геннисаретского, А. Давыдова, А. Петрова и др.

Недостаточно освещенные части проблемы. В работах, посвященных социально - философскому осмыслению виртуальной реальности, поданы различные обоснования тех или иных аспектов этого понятия. Однако целостного, системного и завершенного в определенной степени методологического исследования социальной образности виртуальной реальности еще не обнаружено.

Цель исследования состоит в раскрытии методологических подходов к исследованию виртуальной реальности и выявлении положений о социальной природе виртуальной реальности. Определить и обозначить основания представления о социальной образности виртуальной реальности.

Основное содержание (Методология исследования). Обращая внимание на методологии исследования виртуального пространства, возможно выделить из них основные положения и принципы. Предлагается четко разделить методологию изучения совершенных людьми открытий, в частности, виртуальности, от методологии исследования изобретений, в данном случае виртуальной реальности. В исследованиях заключается необходимость в уточнении онтологической специфики виртуальной реальности на основе авторского понимания интерактивности, что позволило провести демаркационную линию между собственно виртуальной реальностью и рядом близких к ней феноменов - ее онтологических прототипов (измененных состояний сознания, в том числе так называемых «психологических виртуальных реальностей», эзотерических реальностей, реальностей сновидений, художественных (эстетических) реальностей).

Наиболее приемлемый методологический подход к осмыслению виртуальной реальности обозначают как системно-междисциплинарный, поскольку разработка современных реализаций виртуальной реальности требует интеграции парадигм, подходов, методов и средств, используемых в компьютерной науке, искусственном интеллекте, робототехнике, синергетике, психологии и эргономике.

На наш взгляд, для углубления анализа исследуемой проблемы возможно использовать методологическую основу концепцию конвергентных процессов, которая позволяет проанализировать конвергенцию социального и виртуального пространств, приводит к экстраполяции явлений, изначально присущих исключительно виртуальному пространству, в систему социального взаимодействия современного общества.

Основное содержание (Обсуждение). В контексте данного исследования обратить внимание и на представление о виртуальной реальности в контексте постмодернистской теории симулякров, разработанной главным образом Ж. Делезом и Ж. Бодрийяром в рамках постструктурализма. Образность виртуальной реальности в дефинициях постмодернизма характеризует организованное пространство симулякров как особых объектов, «отчужденных знаков», которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью. Если исходить из принципа, который объясняет изменение исторических эпох изменением типов коммуникаций, то, следуя Ж. Бодрийяру, Р. Барту и Ж. Делеза, интерпретирующих культуру в том числе как систему коммуникаций, наполненную знаками, можно трактовать современное общество как общество потребления знаков, а не только материальных продуктов, в котором существует достаточно условная демаркация между социальным пространством и его символическим отражением [1, с. 148.].

Концепции «виртуальной реальности» - «виртуальности» имеют свою историю. Чаше

всего при анализе виртуального пространства, происходит противопоставление его пространства социальном, однако это не совсем корректно, и как отмечает Л. Гримак, «человек входит в новый техногенно изготовленный мир и его сознание формально отделяется от реального мира и переходит как в «параллельное» пространство - в другой мир, причем это мир не только созерцания, а мир реальных действий и переживаний» [2, с. 101]. Исследование экзистенций виртуального пространства позволяет утверждать слияния социального мира с миром виртуальным [3, с.26].

В исследовании Т. А. Кирик одна из главных методологических задач подразумевает выявления онтологической специфики виртуальной реальности и феноменов, сходных с ней. Онтологический анализ виртуальной реальности, по мысли Т. А. Кирик, выводит на идею продуктивности представления о виртуальной реальности в контексте проблематики отчуждения, так как для нее характерно превращения деятельности человека и её результата в самостоятельную силу, господствующую над ним и противостоящую ему. Обращается внимание, что анализ онтологии виртуальных реальностей так или иначе обозначил некоторые антропологические, в том числе и психологические особенности этих реальностей, что в пределе может вывести на постановку проблемы трансформации личности человека, «живущего» в этих реальностях» [4, с. 55]. В методологическом отношении исследование осуществлено Т. А. Кирик в русле признания существования системы реальностей человека, не сводимых только к объективной и субъективной. В работе используется ряд формальных и содержательных методов, таких как историко-философский метод, метод восхождения от абстрактного к конкретному, сравнительный метод. Кроме основной являются принципы детерминизма, единства исторического и логического, системности, объективности [4, с. 23].

Исследование «электронно-виртуальной реальности (ЭВР), по мысли Р. К. Стерледева, Т. Д. Стерледевой, вызывает необходимость выявить сущность ЭВР, ее функции, особенности влияния на человека и использовать все возможности для того, чтобы предотвратить реализацию ее негативного потенциала и способствовать позитивному». Учитывая эти моменты, - пишут Р. К. Стерледев, Т. Д. Стерледева, «мы выдвигаем идею о том, что исследование Электронной Виртуальной реальности требует новой методологии познания.Суть нашеготретьего (загоризонтального) метода заключается в анализе ЭВР на пике ее будущего возможного развития. Загоризонтальный метод требует отвлечения от конкретных временных сроков наступления этого пика максимального развития ЭВР, от технических и технологических средств построения этой искусственной реальности.Загоризонтальный метод позволяет понять истинное значение тех функций, которые реализуются на начальном этапе развития ЭВР и трактуются с позиций догоризонтального и горизонтального подходов как единственные и ведущие [5, с. 52].

Для характеристики принципиальных отличий ЭВР от обычного мира Р. К. Стерледев, Т. Д. Стерледева вводят «новые понятия: «мягкий» мир и «жесткий» мир. «Жесткий» мир – это мир, который человек не может изменить вообще или способен повлиять на него, но только до определенных пределов. Сюда относится природа, общество и часть самого человека (его тело и часть сознания). «Мягкий мир» – это внутренний мир мечты человека, в котором он абсолютно свободен, так как является в нем и творцом, и исполнителем, и критиком, то есть сам создает этот мир... Именно экзистенциально-конструкторская функция является главной, поскольку ее суть в создании нового искусственного виртуального мира, который не отменяет, а дополняет обычный мир человека [5, с. 78].

Таким образом, возможно отметить разнообразие в понимании оснований виртуальной реальности и характера ее взаимодействия с первой, субстанциональной реальностью. Тогда как одни авторы видят в виртуальной реальности проявление более глубоких онтологических закономерностей, другие считают, что виртуальная реальность имеет антропологические основания. Мир может быть виртуальным только до тех пор, пока он может контрастировать с реальным. Поэтому настоящая проблема виртуальной реальности возникает там, где правдоподобие делает виртуальные миры неотличимыми от настоящих.

В контексте социальной философии рассмотрение пространства современного социума, который под воздействием информатизации и глобального распространения компьютерных сетей приобрел новый структурный компонент - виртуальное пространство, имеет еще достаточно фрагментарный характер.

Гносеологический аспект виртуальности присутствует в исследовании С. Борчикова, который пытается проанализировать существующие теории виртуальности и создать «теорию теорий виртуальной реальности» [6, с. 42]. В качестве теории он предлагает постулировать виртуальную реальность, а в качестве метода использовать ноэматичну гносеологии, охватывающий концепт данного феномена в единстве его свойств. Он делает вывод, согласно которому, гносеология является «имманентным полем для их единения», все определения понятия «виртуальная реальность» связаны с особенностями индивидуального познания: «... понятий виртуальной реальности столько, сколько существует людей и переходов их познания с одного уровня на другой» [6, с.14]. Таким образом, виртуальность оказывается скрытой внутри конкретных познавательных актов, представляя собой реальность высшего уровня познания для каждого человека по отношению к предыдущему уровню ее же познания. Для того, чтобы дать единое определение виртуальной реальности, С. Борчиков анализирует существующие в современной науке определения виртуальной реальности и приходит к выводу о том, что индивидуальность мышления, свойственная людям, является достаточным условием для создания общей теории виртуальности [6].

Особенностью исследований виртуальной реальности в работах есть понимание данного феномен как вида небытие. Так, содержание виртуального бытия М. Кунафин и Р. Ярцев строят на почве предложенного ими понятия «бытие в небытии». При таком подходе виртуальное бытие, приобретая основания, может быть как материальным, так и идеальным. Понимание виртуальной реальности как вида небытие основывается на позициях субъективного субстанциализма, вследствие чего оно и наполняется своеобразным содержанием, то есть категории бытия, небытия, потенциальное бытие получают распространение также на область небытия [7, с. 130-131].

На основании концепции нашего исследования о выявлении и осмыслении социальной – образной природы виртуальной реальности и на основании таких социокультурных единиц: «киберпространство - киберкультура – симулякр – образ - виртуальный образ» возможно определить методологические основания.

Киберкультура, по нашему мнению, является образно - специфической культурой, что следует и из исследования Е. Я. Прохоренко, в котором обнаружено и созданы представление о наличии феномена киберкультуры. Обратив внимание и выделить возможно, что в формате исследования проведена определенная концептуализация феномена киберкультуры, а также эмпирическая оценка способов включения молодежных когорт в киберкультуру и попытка обоснования принадлежности к ней молодежной субкультуры как стилевой особенности - для решения важной задачи социологии культуры [8, с. 3]. Представления о «социологии культуры» дало основания концептуализации феномена киберкультуры, выявить характеристику взаимосвязей между категориями «культура» - «субкультура» - киберкультура»; обозначить характеристику киберкультуры как разновидности субкультуры, которая организует идентификационные практики пользователей компьютерной сети Интернет, и как относительно самостоятельной подсистемы, формирует собственные ценности, стереотипы, знаки и символы [8, с. 3].

Продолжая традиции Ж. Бодрийяра, Р. Барта, Ж. Делеза, у А. А. Бодрова основным понятием является «симулякр» образная единица виртуальности. Человека современного общества, - пишет А. А. Бодров, окружает именно мир симулякров - пространство ложных знаков, оторванных от соответствующих им реальных объектов и событий, виртуальный мир, который живет по своим законам. Симулякры – это нечто вроде ложных претендентов, чьи претензии строятся на несходстве, заключающемся в сущностном извращении или отклонении. Симулякр сам становится телом, но телом виртуальным. Иными словами, он

также реален как реально любое тело, являющееся референтом, только реален он виртуально. Симулякр начинается там, где заканчивается подобие. Там же и начинается виртуальная реальность, которая есть не что иное, как пространство симулякров. Уточняя понятие «симулякр» и выявляя его основные компоненты, что раскрывает и специфику симуляционных технологий, А. А. Бодровым обозначаются механизмы превращения реальности в симулякры. Так, компьютеризация повседневной человеческой жизнедеятельности вводит в обиход виртуальную реальность в качестве симуляции реальных вещей и поступков. С помощью технологий виртуальной реальности воссоздается видимость институционального обмена, а данный обмен осуществляется именно как симуляция - виртуальный аналог реального - даже и образно - символического социального взаимодействия [9, с. 23].

На основании вышеизложенного обратить внимание возможно на дополнение к методологиям исследования. Теоретико-методологические основания нашего исследования основываются на позиции, что образ является универсальной информационной единицей виртуального мира.

В контексте исследования, по нашей мысли, осмысление образности виртуальной реальности возможно на основании следующих представлений: Образ - художественный образ; Фото - кино - виртуальность; Виртуальный образ; Виртуальное творчество; Идеи Постмодернизма; Семиотическое пространство - образ - знак; Мир как Текст.

В нашей концепции, виртуальный «образ - символ - знак - виртуальный образ - текст» имеют фактически тождественное значение.

Для выявления социально - образной природы виртуальности необходимо раскрыть основания формирования образа в степени его рациональности - гносеологичности на основании представления о нем.

Для раскрытия методологических оснований исследования обращаемся к образу как универсальной единице в искусстве - творчестве. В основе искусства - художественный образ, мир искусства - это мир образов. В образе выражается определенное представление о действительности, отношение к ней, а так как образы оказывают несомненное влияние на зрителя, возникает вопрос об эстетической стороне некоторых современных «произведений искусства». Образ не может существовать в «пустом пространстве», вне зрительной оценки. То есть та «интерактивность», о которой говорят создатели виртуальной реальности, характерна не только для компьютерных технологий, но и для любых произведений искусства.

Так как в отношении познания виртуальной реальности и ее образности речь идет о знании - то отсюда возникает необходимость рассмотрения и гносеологических оснований образа, что создает методологическую матрицу данного исследования. Эта позиция исходит из того, что:

- Отличие виртуальной реальности от объективной действительности, состоит в том, что она включает в себя не процессы и отношения, которые существуют независимо от воли и желания людей, а разнообразные объективированные (материализованные) человеческие знания.

- В наиболее широком смысле виртуализацию можно определить как систему формирования образов, а виртуальную реальность - как порожденный в сознании человека мир образов, имеющий свою логику, время и пространство. Виртуальная реальность имеет рефлексивную основу.

- Выявлено, что одной из важных составляющих в структуре виртуальной реальности является образ - виртуальный образ как ее основание.

Одной из наших позиций есть та, что существует определенная взаимосвязь виртуальной творчества и Фото - кинотворчества - «технического искусства». Проблематика же виртуальности - на всех ее уровнях - со всеми ее проблемами - фактическим непосредственную взаимосвязь с Фото - кинотворчеством - как «традиционно - историческим техническим» искусством.

В связи с этим, характерно рассуждение В.Беньямина. В основной части размышлений В. Беньямин дает достаточно глубокое толкование той непосредственной технической основы, на основе которой возникает образ в фотографии и киноискусстве [10, с.71-72].

В целом, возможно обратить внимание, что в социальном пространстве становления виртуальной реальности обусловлено условиями художественной, научной и информационно - технической культуры.

«Виртуальный способ» образного воспроизведения соотносим с художественной традицией, вносит определенную стилистику «фотографизма» в сферу классических искусств, «обогащает» в определенном степени их выразительные средства и расширяет их видовое разнообразие.

В виртуальной реальности технически возможно - с помощью «бесспорно - устроенных» программ создать связи и взаимоотношения, которые дают в результате незадействованные в «просто» сознания грани объектов, предметов его идеального мира. В частности, возможно производить образные «мутации» такого порядка, для которых не существует традиционных логических обоснований. Это также – образ, виртуальный образ, но они «образны на будущее» эстетически – сконструированное восприятие, не говоря об образном ряде на основании «конкретного житейского опыта» человека и человечества.

В обобщении возможно подчеркнуть, что виртуальный образ как уникальный творческий конструкт имеет общее, особенное, единичное в своей структуре. Для всякой виртуальной реальности образ является основным понятием. Понятие образа является как бы точкой пересечения изучения виртуальной реальности и искусства. Из этого уже гипотетически следует, что виртуальная реальность — это тоже мир образов, так как виртуальность – это тоже творчество – на основании компьютерно – информационных технологий. Современное «виртуальное искусство», в отличии от традиционного, образное мышление направляет на раскрытие миропонимания самопознания человека, для этого особый тип отношения к человеческому сознанию – «изменив» его качества. Основной же акцент в миропонимании человека делается не на познание, а на понимание мира, что, безусловно, находит отражение в образных формах мышления.

Условием появления кибернетического пространства является наличие определенной компьютерной программы, - пишет И. Ю. Алексеева. Ее формирование означает создание концептуальной – идеальной, знаковой модели объективной действительности. Своеобразие этой модели в том, что практически происходит моделирование не реальных предметов и явлений, а знаний о них. Такая концептуальная модель есть не видоизмененным природным объектом, а специально созданным носителем информации, в котором знания об объекте не просто отображены, а специально закодированы [11, с. 43-45].

Таким образом. образные усилия виртуальной реальности в полной мере отвечают «реализациям» постмодернистской установки – соучастия, сотворчества и «за-текстового» пространства данной «информации - произведения», когда на основании процесса взаимодействия, субъекта и «виртуального» возникает определенный образ – смысл или «раскодируется» содержание – идея. Игровой «стиль» виртуальной реальности обусловлен многими факторами.

Социально же значимыми являются такие факторы как «ненастоящность», ненормальность, противоположность, хаотичность, абсурдность, действительного бытия, являющие собой определенные представления и современного человека об окружающем его. Но, главное, «игра» на фундаменте постмодернизма хотя и деструктивна на первый взгляд, она концептуально направлена на разрушение определенных, представлений, стереотипов, образов «массового сознания», наставлений и правил с «жестко – фиксированными» конечными целями.

В целом, возможно выделить и отметить именно значительные аспекты восприятия и отражения его в образах виртуальной реальности. Исходя из методологической установки постмодернистской установки - Мир как Текст является методологической установкой

исследования. Одним из возможных путей преодоления такого противоречия и есть обращение к постмодернистской идеи действительности как «текста специфически человеческого опыта». Представление о «тексте» достаточно разноплановые в ретроспективе, но главное положение исходит из того, что тексты являются не только литературные. В радикальном смысле, согласно Дж.Дили, культура в целом является текстом. В данном смысле культура как текст создает сеть знаков, которые артикулируются за «плетение» («кружево»), выбранное из критических «узлов». Однако при этом «не всех» узлов », что было бы невозможно из-за наличия материального ограничения интеллектуальности» [12, с.118]. Виртуальное образно - коммуникативное пространство, с одной стороны, абсорбирует традиционные социокультурные формы, коммуникативные паттерны и символы, с другой стороны, превращает их исходя из их технологических особенностей информационного взаимодействия в компьютерно-опосредованной среде [13, с. 59].

Выводы. На основании проанализированного материала возможно сделать определенные обобщения и выводы.

Из исследований возможно выделить методологические подходы, используемые и в определенной степени дают представление о образную составляющую виртуальной реальности.

Установлено, что методологические идиомы связанные с представлениями, а именно, что виртуальная реальность является образно - символическим социальным пространством, в постмодернизме - это симулякры. Выявление специфических свойств современного социально-информационного пространства позволяет констатировать наличия социально - образных характеристик в виртуальной реальности.

На основе вышесказанного можно установить методологические подходы и идиомы исследования. Проанализированы методологические подходы сосредоточили внимание на необходимости рассмотрения образов в качестве базисных основ виртуального пространства. Рассмотрен феномен виртуальной реальности соотносится, прежде всего, с миром возможного, его особенностями и закономерностями. Вместе с тем, вопрос о социальной - образную природу виртуальной реальности необходимо рассматривать в его сочетании с различными методами исследования, при этом необходимо учитывать наличие изменений и в теоретическом, и в эмпирическом уровнях познания.

Из различных методологических подходов к осмыслению образности виртуальной реальности возможно выявить разграничение между образами виртуальной реальностью – виртуальными образами и рядом близких к ним феноменов - онтологических прототипов образов, архетипов в сознании, в том числе образов в «психологических виртуальных реальностях», эзотерических реальностях, реальностях сновидений, художественных – эстетических реальностях.

По нашему мнению, социальную - образную основу виртуальной реальности демонстрирует, прежде всего: «виртуальный Габитус»; программное обеспечение / символы, знаки, логотипы; ее коммуникативная свойство / образы, символы, знаки выражения; массовость использования с формированием особых для каждого случая взаимодействия образных смыслов; - психологический аспект с видоизменение всего комплекса жизнедеятельности личности.

Перспективы дальнейших исследований. В качестве перспективы дальнейших исследований обозначаем необходимость, используя идеи постмодернизма, выявить методологические основания – методологически обоснованную Модель социальной образности виртуальной реальности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. - М.: Добросвет, 2000. - 387 с.
2. Гримак Л. Супергипноз виртуальной реальности / Л. Гримак // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. — М.: Логос, 1997. — 187с.
3. Эшеи У.Р. Системы и информация // Вопросы философии. – М., 1964. - №3. _ С.78-85.
4. Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: Дис. канд. филос. наук: 09.00.01. Омск, 2004. - 165 с.
5. Стерледев Р. К. , Стерледева Т. Д. Философский прогноз развития электронно-виртуальной реальности / Р. К. Стерледев, Т. Д. Стерледева / Дискуссия / - 2013. – Вып.: №№5-6 (35-36).
6. Борчиков С. Метафизика виртуальности // Труды лаборатории виртуалистики. - 2000. - Вып.8. – 49 с. // [Электронный ресурс]: Режим доступа:http://ich.iph.ras.ru/workscv_w14.html
7. Становление: бытие и небытие: коллективная монография / ред. Н. Рыбаков. - Уфа, 2001.
8. Прохоренко Євгенія Яківна. Феномен кіберкультури в інформаційно-технологічному відтворенні соціуму / Євгенія Яківна Прохоренко: Дис... канд. філос. наук: 22.00.04. – Одеса, 2008. – 168 с.
9. Бодров А. А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен / Александр Алексеевич Бодров: Диссерт... на соиск.. начн..степени доктора филос. наук - специальность: Онтология и теория познания- 09.00.01. – Самара, 2007.– 293 с.
10. Benjamin W. Kleine Geschichte der Photographie. Das Kunstwerk im zeitalter seine technischen Reproduzierbarkeit. – Frankfurt am Mein, 1974.
11. Алексеева И. Ю. Знание как объект компьютерного моделирования / И. Ю. Алексеева // Вопросы философии. – 1987. - №3. – С.42-49.
12. Джон Ділі. Основи семіотики / Пер. з англ.. та наук. Ред.. А.Карася. – Львів: Арсенал, 200.- 232 с.
13. Королев С. Параллельная жизнь: человек в интернете/ С. Королев // Философские науки. – 2010. – №9. – С. 112-129.

Фаюк Лілія Василівна – аспірант кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

УДК: 1.316.3.

СОЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ СУЧАСНОГО БІЗНЕСУ ТА ПІДПРИЄМНИЦТВА (НА ПРИКЛАДІ КОМПАНІЙ AMAZON ТА SHELL)

Автор розглядає спільні та відмінні риси сучасних бізнесу та підприємництва, аналізує важливість наявності соціальної місії на прикладі світових компаній, діяльність яких має найбільший вплив на суспільство та економіку. У висновку наводиться їх власне бачення своєї місії та фактичні наслідки їх соціальної діяльності.

Ключові слова: бізнес, підприємництво, соціальна місія.

СОЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ СОВРЕМЕННОГО БИЗНЕСА И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА (НА ПРИМЕРЕ КОМПАНИЙ AMAZON И SHELL)

Автор рассматривает общие и отличительные черты современных бизнеса и предпринимательства, анализирует важность наличия социальной миссии на примере мировых компаний, деятельность которых оказывает наибольшее влияние на общество и