

УДК 141.15 + 004.94

ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЯК ФЕНОМЕН СОЦІАЛЬНОГО КОНСТРУЮВАННЯ

О. В. Кирницький

Реферат. Стаття присвячена визначенню теоретичних рамок, в яких можливе розуміння віртуальності і віртуальних процесів при соціальному конструюванні. Метою роботи є вивчення теоретичної моделі впливу віртуальності на соціальне конструювання, визначення основних її онтологічних властивостей. В якості методологічного базису використовуються ідеї конструктивізму Н. Лумана і П. Бергера. Віртуальність аналізується з точки зору конструктивного реалізму, в ній виділяється ряд специфічних властивостей. В роботі розглядається модель розвитку віртуального у XXI столітті. Автор наводить нові характеристики та значення віртуальності в процесах соціального конструювання. Зазначаються особливості та специфічні характеристики, що були сформовані за допомогою віртуальності в соціальних конструктах.

Ключові слова: віртуальність, соціальне конструювання, комунікація, конструкт, суб'єкт.

Коло досліджень проблеми віртуальності набуло активного поширення в рамках соціально – філософського осмислення технологічного світу XXI століття. Головними ідеями теоретичних і практичних розробок було вивчення віртуальності як певної величини співвідношення на межі стику віртуального та реального в нинішній інформаційно - технологічній ері людства. Тут слід відзначити напрацювання С. Лема, Ж. Бодріяра, Ж. Дерріди, П. Бергера і Н. Лумана тощо. Дослідження явища віртуальності сьогодні позначене певним заглибленням у соціальне буття, доповнюючи його, а часом і дооформлюючи, або, навіть, повністю переписуючи саме значення соціального [1]. У зв'язку з фактом уточнення і зміни ролі віртуального, доцільним буде розглянути вплив та роль процесів віртуальності у зв'язку з процесами соціального конструювання. Особливо цікавим сьогодні стає дослідження віртуальності у методологічному зв'язку з конструктивізмом П. Бергера і Н. Лумана [1]. Концепція конструйованого суспільства як замкнутої на собі, комунікуючої всередині себе, кодованої певним чином єдності, за П. Бергером і Н. Луманом, створює теоретичну та практичну основу для того, щоб досліджувати роль віртуального у сучасних процесах конструювання суспільства в новому баченні. Більш того, віртуальне, якщо користуватися розумінням Н. Лумана, стає тією системою, що, по-суті, додає в комунікацію визначні чи специфічні для певної системи значення, формуючи саму суть повідомлення при комунікації.

Для початку слід визначити зміст терміну «віртуальність». Перед нинішнім його наповненням лежить довгий шлях філософсько-термінологічного оформлення. Так Аристотелева логіка багато в чому визначає нинішнє розуміння явища через фактичне вкладення віртуальності у рамки власного терміну – ентелехія. Під останнім Аристотель розумів те, що лежить в основі реальності як матеріальної основи, закладає саму енергетику предмета, проникаючи таким чином в реальність. Як приклад може бути наведений дім, який по суті є певною єдністю бетону, каменю, дерева, але аристотелівська невидима «ентелехія» надає головного значення – саму форму дому, без якої останній був би лише купою будівельних матеріалів. Продовжив доповнювати прикладну складову терміну «віртуальність» Ф. Аквінський, який визначив його суть як потенцію, можливість, причину яка формує суть буття світу в теологічному розумінні. Це доповнення дозволило вже Й. Скотту додати до терміну ще одну важливу складову – віртуальність як емпіричний зв'язок. Такий зв'язок дає поєднання між реальною річчю та її іменем, яке існує в ідейному, уявному, нечуттєвому світі, подібному до розуміння «світу ідей» Платона [2]. Цей зв'язок дозволив почати «лінгвістичний поворот» в філософській науці, а Дж. Сьорль запропонував

наукові ідеї про реальну мову, яка певним чином була пов'язана з реальними об'єктами буття. Нинішній філософський дискурс з проблеми віртуальності розвивається в надзвичайно широких рамках, торкаючись теоретичного поля культури, техніки, мовної проблематики, етнічних питань, соціального розвитку тощо. Однак усіма дослідниками зазначається колізія, коли віртуальність як об'єкт з неповним існуванням у характеристиках матеріальної присутності в світі, стає фактором, що все більш визначає «форму» нинішньої соціальної картини буття. Подібно до прикладу дому та його форми, що був зазначений вище, віртуальність сьогодні починає формувати ті соціальні феномени та елементи здорового глузду, що активно оформлюють все соціальне буття людства у глобальному плані. Раніше віртуальність у розумінні філософів більшою мірою визначалася як зв'язок між речами та їх іменем (назвою, категорією). Нині такий зв'язок додає нову функцію терміну, яка полягає у тому, що маса віртуальних категорій світу інформаційного суспільства починає формувати, або ж частково закладати ті підходи в пізнанні індивідів, що дозволять формувати конструкти істинного та самоочевидного для подальшого логічного сприйняття реальності [1].

Проблематика віртуальності в рамках концептуалістики соціального конструювання є суттєвою в нинішній філософській науці. Зародження даної проблематики можна побачити в давньогрецькій філософії Ксенофана, який одним з перших замислився про достовірність знання. Ілюзорність будь-якого знання Ксенофан закладав у антропоцентричності людського мислення. Така онтологічна антропоцентричність, на думку Ксенофана, породжувалася, по-перше, неможливістю вийти з рамок власної свідомості, а по-друге, використанням при пізнанні оточуючого середовища лише попередньо обмеженого обсягу знань. Віртуально-образно заданий, заздалегідь обмежений суб'єктивними інтересами людини обсяг знань стає фактором, що визначає процеси пізнання індивіда. Софіст Протагор з його «людиною як мірою усіх речей» підтверджує ідеї Ксенофана. Бачення людиною світу та буття у ньому є виключно людським, оскільки іншого, винесеного за рамки «людського» методу пізнання, виключеного з людського способу сприйняття, не існує і досі. Припущення, що пізнання світу відбувається віртуально у нашому розумі, було закладено конкретними тезами філософів-скептиків давнього світу. Можна казати, що конструктивізм ХХ століття є різновидом скептицизму, що розвивався протягом століть. Так Секст Ємпірик визначав скептицизм, що заклав основу конструктивізму, умінням протиставляти, порівнювати, пов'язувати будь-які мислимі предмети. При цьому останні слід було попередньо копіювати у власний інтелект, тобто, кажучи філософською мовою, оперувати абстракціями. У реаліях сьогодення осмислення взаємозв'язку мислимих віртуальних конструктів у людському світосприйнятті та соціальної реальності є ключовим для подальшого альтернативного погляду на реальність як зовнішню по відношенню до світу людини.

Сьогодні головним чином саме мова виступає тим «містком», що поєднує віртуальні конструкти: уявлення індивіда про поточну дійсність та оточуючий реальний світ. У такому форматі індивід виступає фрагментом об'єктивної дійсності, привносить в неї конструктивну динаміку та дозволяє створювати можливість виникнення альтернативного погляду на реальність, відображену у конструктивному реалізмі. Конструктивістська модель соціальної реальності через віртуальні процеси зв'язку реальних предметів та їх імен, про які казав ще Платон з його «світом ідей», дозволяє конструювати будь-яку реальність та явище. Поява інформаційних технологій: інтернету, комп'ютерних програм, великої кількості електронних девайсів, які дають змогу абстрагуватися індивіду від оточуючої дійсності, – доповнюють пізнавальні можливості, одночасно розширюючи варіанти соціального конструювання реальності ще більше. Допущення зростаючої через велику кількість інформації всередині соціального, різниці фундаментальної онтологічної якості, у вигляді збільшення варіацій трактування реальності та її фактів за допомогою віртуальних образів, за своєю суттю означає відсічення претензії розуму бути єдиним законодавцем порядку, що трактує сенс явищ навколишнього середовища для індивіда [3, с.14]. Але через такий стан віртуальність стає явищем, яке при конструюванні моделі дійсності дозволяє максимально ефективно

«винести за рамки» навіть неосязні речі, для подальшого їх введення в модель реальності, але через певний час. Доки якийсь соціальний конструкт на певний час «зависає» у віртуальному, будучи «винесений за рамки» соціального конструювання, він може бути доповнений світоглядом маси інших індивідів, скорегований, а вже потім вживлений назад у процеси формування соціальних основоутворюючих уявлень про соціальну реальність. Можна казати, що суспільство за умов прийняття ідеї про конструйованість соціальної реальності стає сумою реальностей суб'єктивного світу широкої маси людей та їх вражень. Тому будь-який розгляд об'єктивності суспільства повинен бути підпорядкований дослідженню суб'єктивних описів та інтерпретацій ситуацій суспільної взаємодії, умов і засобів їх поєднання, що призводить до об'єктивації суб'єктивних світів індивідів [4, с. 37]. Посилення позицій віртуальності у соціальному конструюванні позначене тим, що останнє не відбувається ізольовано. Через це ключовий момент при утворенні нових змістів для оновлення діючої картини реальності лежить у координуванні, погодженні основних змістів між учасниками комунікації. Обсяг візуальної інформації посилюється інтернет комунікацією, соціальними мережами, створює дуже ефективні віртуальні образи, візуалізує їх в уяві для формування індивідуальних особистісних процесів дослідження реальності. Такий «віртуальний продукт» актуалізується у реальність через інформаційні мережі, ті чи інші соціальні практики: від нешкідливих флеш-мобів до протестних акцій тощо, які можуть фактично миттєво змінювати картину соціальної реальності або її фрагменти. Як приклад, акція «Захопи Уолл-Стріт» у Нью-Йорку, акція «Je suis charlie» або кольорові революції на пострадянському просторі. Фактично, залучення віртуальності як можливості максимально чітко зобразити для свідомості індивіда подальший «формат» знання, необхідного при побудові індивідуального одновекторного бачення оточуючої дійсності, дозволяє докорінно корегувати соціальну активність або навіть повністю її формувати [5, с. 236-245]. Таким чином, побудована модель активного формування суб'єктами власної моделі світу, яка не відповідає лише віддзеркаленому відображенню картини реального світу. Утворювана конструкція за допомогою віртуальних образів починає максимально ефективно розширювати граничні можливості антропологічної реальності індивіда за допомогою мета-конструкцій в його уяві.

Головною причиною, через яку віртуальні процеси починають пересуватися на перші місця в процесах конструювання, є факт, що формування значень у суспільстві не відбувається ізольовано. Віртуальність помножує в рази комунікативний процес та починає формувати скоординований процес змістоутворення, векторно сформований більшістю або однією віртуально-яскравою індивідуальністю. Через це індивід завжди буде сприймати оточуючу дійсність під впливом дуже суб'єктивних факторів, а отже, і будувати в своїй свідомості досить суб'єктивну копію моделі реальності. Через відсутність у суспільстві (а автор зараз каже про відкриті суспільства) єдиної домінуючої моделі світобачення – жорстко релігійної, подібної до ісламу, політично-економічної, подібної до спроб комунізму у XX столітті, інформаційно закритої, як у Північній Кореї, – стає можливим віртуально-комунікативне оформлення основного ряду елементів світосприйняття: істин, соціальних практик, моделей поведінки. Ці елементи, взаємодіючи при комунікації між собою та посилюючи свою образність через віртуально-уявну складову, дозволяють сьогодні людині бути людиною: мати не тільки пасивний споглядальний початок буття в цьому світі, а й привносити щось творче, таке, що постійно себе самовдосконалює, вбираючи елементи реальності навколо, допрацьовуючи їх та знов вбудовуючи всередину соціальної реальності. А для цього процесу треба мати досить адекватну та відповідну картину реальності всередині самого індивіда. Схоже з подібним розумінням системи конструювання світу, яка була запропонована лише у XX столітті, але у персональному приміненні, діяв Сократ ще дві тисячі років назад. Він подібно до класичного ідеалізму передбачав, що символічне, потенційне є в кожному суб'єкті з самого початку. Головне – його правильно «переробити» та розгорнути з стану «навколо себе» у стан «для мене». Бо як можна згадати, методика маевтики Сократа була спрямована на розгортання та переосмислення тих категорій,

відношень, фактів, моральних настанов, які вже заздалегідь були у світосприйнятті (а тут можна читати – «у віртуальній моделі») індивіда з яким йде діалог.

Віртуальність як явище дозволяє робити такий самий процес, але в рамках усього соціуму одразу, ще й при цьому дозволяючи «ділитися досвідом» між індивідами у вигляді віртуально сформованих образів. Сьогодні, спостерігаючи зростаючий обсяг інформації та зазначаючи надкритичну кількість образів – символів, які фактично віртуалізують всю сферу індивідуального мислення, роблячи її більш податливою для сприйняття, можна казати, що вищеописаний, подібний до сократівського методу маевтики метод діє у масштабах цілих соціумів при конструюванні дійсності. Це створює ситуацію, коли реальність суто суб'єктивного світу людей через розділені між ними враження починає підпорядковувати вже саму об'єктивну реальність, ситуації взаємодії в ній, приводить до необхідності породжувати нові методи інтерпретації суб'єктивних світів інших особистостей для трансформації відповідно до них самої реальності [6]. Фактично, це нагадує модель: суб'єктивна інтерпретація світу > віртуалізація такої інтерпретації у вигляді створення яскравого образу, який можливо максимально ефективно та швидко «підкласти» в суб'єктивні інтерпретації світу інших > реальність'. Потім суб'єкти взаємодіючи з «реальністю» знов відтворюють попередню схему породжуючи «реальність''», «реальність'''» і.т.д. Ця схема багато в чому відповідна до гегелівського «абсолютного духу», який розгортається в просторі світової історії «сам-з-себе», розширюючи себе та явища в собі все більше й більше [6]. Але якщо абсолютний дух у Гегеля – це «найбільш розвинена форма буття абсолютної ідеї», то віртуальність, з її визначальним впливом на формування образів у мисленні при конструюванні соціальної реальності, є ідеальною «метамовою», яка поєднує соціальне та дозволяє розвиватися. Як казав Ю. Лотман: «Саме на основі всеосяжної семіотичної системи, якою є мова, створюються цілі комунікативні культури» [7].

Віртуальність починає виходити за рамки виключно мовного аспекту, який повністю визначав форматування процесу соціального конструювання. Це підтверджує, що зараз, як і тисячі років тому, в світі володарює «образ». Але зараз вже не монополює мовленеві та комунікативні аспекти оформлюють образ. Він починає через процес віртуальності сам ставати суб'єктом формування поряд з мовою та комунікацією. Як приклад можна згадати, що бум промислового, науково-технічного розвитку Нового часу був позначений явищем поширення протестантизму [8]. Але протестантизм не міг бути розгорнутий максимально в процесі соціального конструювання суспільства того часу без перекладу Лютером Біблії на німецьку мову, а Гусом – на чеську. Саме створення «єдиного дискурсивного мовленевого простору» дало поштовх розвитку протестантизму як організуючому, структуруючому, образному явищу відносно до процесів перетворення матеріальної реальності за допомогою надпотужного розвитку капіталістичної системи, яка являє собою соціальний конструкт світового масштабу. Сьогодні, як і у прикладі з значенням перекладу Біблії для капіталізму, який є надскладним соціальним конструктом, віртуальне виконує таку ж саму роль. Воно максимально активізує, спонукає, спрощує, пояснює, спрямовує до дії. Так індивід може бути втягнутим навіть до соціальних конструктів, які він раніше вважав антисоціальними та антигуманними, Як приклад можна навести боротьбу європейських громадян у рядах ПІЛ [9].

Просвітництво стало зародженням стратегії держави з конструювання системи гегемонії образного в суспільстві як «цеглин» для соціального конструювання. Людина почала накопичувати максимальну кількість інформації для створення необхідної, адекватної для себе стратегії формування оточуючої дійсності. Через такі процеси «оформлення» сьогодні, у XXI столітті, вже не виникає жодних питань про доцільність тюрем, лікарень, шкіл, університетів як інститутів сталої соціальної реальності. Хоча вони і закладають першооснови для подальшого конструювання соціальної дійсності, але через явище віртуальності стають дещо застарілими. А в таких країнах, як Швеція, Норвегія, інститут тюрми, наприклад, взагалі втрачає своє значення через надкомфортні умови перебування. А освітня система сьогодні фактично в більшості країн втратила своє «навчальне» значення та

новизну. Все більше предметів не мають прикладного значення, а надають лише «базові» теоретичні основи з мови, історії, біології [10]. Основна мета – не стільки навчити, скільки сформувані необхідні державі зразки та моделі, парадигми у «віртуальному» світі уяви людського інтелекту плюс певні знання зі спеціальності, в якій реалізує себе людина, для подальшої організації людиною соціальної реальності. Тож віртуальність потрібна як елемент, що підтримує сталість інститутів. Масовий обмін інформацією, комунікація, про яку казали Х. Арендт та Ю. Габермас, за допомогою віртуальних стратегій: інтернету, комп'ютерних ігор, мобільних телефонів, яскравих рекламних зображень, фільмів дозволяють суттєво розширити можливості соціального конструювання.

Але віртуальне пов'язано не тільки з комунікацією, ерою інтернету та постпромисловою економікою. Це перш за все певна духовна практика, нематеріальний елемент, який може формувати «карту відображення реальності» у свідомості індивіда та оформлювати її. Наприклад, книга в електронному форматі є чудовим прикладом віртуального феномену в соціальному конструюванні. Вона не є матеріальною, абсолютно безкоштовна і водночас може стати елементом після ознайомлення, з яким індивід створить свій зручний «віртуальний» образ відносно до окремого елементу реальності – економічної системи світу, моралі, життєвого досвіду тощо. Тобто стратегію освоєння індивідом віртуального в соціальному просторі можна описати як «голографічну»: коли обсяг інформації у моделі фрагмента реальності не може дорівнювати обсягу інформації самого фрагмента реальності [11]. Головне, що віртуальність починає виводити на зовні ті моделі, парадигми поведінки та бачення оточуючої дійсності, які заманюють, провокують суб'єкта на активність або радикальну індивідуальність у поглядах, що характерно для творчих людей, та взаємодію в сфері, яка йому цікава. З часів давніх греків нічого не змінилося – ті самі образи (ейдоси), моделі (ідеї Платона), масвітика. Однак змінився масштаб, віртуальність починає бути тим об'єктом, який дозволяє контролювати загальний дискурс конструювання соціальної реальності. Наприклад, через масові інформаційні викривлення у ЗМІ (пропаганду, інформаційну атаку) часто соціальна реальність набуває викривлення – алогічна подача фактів під час соціальних криз у суспільстві, небажання індивіда самому перевіряти існуючі і конструювати нові образи, створюють ситуацію, коли віртуальне повністю заміщує комунікативно-лінгвістичне. Останнє, на думку дослідників «лінгвістичного повороту», визначало оформлення соціальної реальності через комунікативні системи. Саме це твердження дозволило казати Дж. Фрідману, що «реальність конструюється; реальності конструюються через мову; реальності підтримуються через наратив; не існує абсолютних істин» [12, с.45].

Віртуальні образи, що спродуковані в суспільному просторі комунікації потребують відповідності, тотожності відносно до себе від індивіда. Соціальне конструювання стає процесом, що надає індивіду велику кількість «псевдовибору», який з одного боку дозволяє додати індивідуальному щось своє, а з іншого ще більше розкриває суб'єкта, заманює яскравими віртуальними образами в ту сферу соціального, де він максимально адекватно зможе реалізувати свої здібності. Прикладом може бути Голівуд як найбільш ефективна «фабрика породження віртуального» у світі, поставлена на службу державі. Якщо епоха Просвітництва стала фактичною епохою оформлення сучасної системи тотальної гегемонії з діючими досі тотальними образами: свободи, лібералізму, технічного прогресу, то підтримка всіх цих вкрай необхідних систем експлуатації потребує віртуальних образів як особливих, непрямих форм капіталовкладень. Голівуд, з його домінуючою на світовому просторі продукцією віртуальних образів, є вкрай методологічно адекватним «капіталовкладенням». Воно не матеріальне за своєю суттю, але є необхідним для підтримання існуючої фінансово-економічної та політичної системи. Кіно як приклад частини соціального конструкту суспільства, як об'єкт з неповним, віртуальним буттям, стає явищем, що дозволяє вкорінювати образи: наприклад, стрічка «Кращий стрілець» з Томом Крузом у головній ролі дозволила в рази підвищити у США популярність армії та, нарешті, подолати «В'єтнамський синдром» американського суспільства. Хоча до неї з такою самою ціллю вкладалися

мільярди на підвищення утримання армії, що не вирішувало проблему у корені – у самому соціальному конструкті образу армії. Цей факт ще раз підтверджує ідею, що «у справжньому сенсі об'єкти конструюються у рамках соціального процесу та взаємного пристосування поведінки окремих організмів, що беруть участь у процесі та підтримують його» [13, с. 223]. Сьогодні формування будь-якого соціального конструкту, а він як і будь-яка ідея є віртуальним за своєю суттю, враховується вже не виключно як сукупність текстів та їх розуміння, про що казали М. Фуко, Ж. Дерріда. Цей процес починає все більше заглиблюватися не у появу окремих мовленевих дискурсів, а відходити у безпосереднє розповсюдження образів соціальних світів учасників комунікації, які б підлягали мінімальному процесу осмислення з боку інших індивідів.

З усього вищевказаного можна зробити виносок, що можливість реалізації та існування будь-якого соціального конструкту сьогодні – мови, освіти, етносів, статі, моралі, а в останні роки все й безпосередньої реальності – вже не питання вірогідності та поширеності окремих соціальних конструктів, породжених суспільством. Це питання віртуальних практик, які максимально спрощують сприйняття соціального конструкту. Це породжує абсолютно нові можливості сучасного світу: людину можна провести через будь-який досвід, що вже робиться в передових арміях світу на стимуляторах, економіку можна повністю симулювати, тут можна згадати лише ф'ючерси на нафту та курси валют, у політичній сфері – створення подібних непокінчених раніше соціальних рухів та ідеологій, як комунізм у Китаї. Головна особливість – віртуальність при соціальному конструюванні реальності, спрямована не виключно на саму реальність, а на посилення вірогідності розгортання того чи іншого процесу у просторі і часі. Саме провокування можливості як соціальної категорії дозволяє породжувати все нове у світі. І індивід лише визначає межі такої можливості, споживаючи віртуальний образ. Тож, тепер при формуванні моделей реальності вже не виникає необхідності відділяти віртуальне від реального як «існуюче-неіснуюче». Віртуальність у XXI столітті стає провідником, що укорінює сукупність якостей об'єкту в суспільстві, надає вже не теоретичне бачення подальшого існування майбутнього соціального конструкту, а його повноцінну модель, яка намагається симулювати максимум якостей конструкту – від рекламних компаній, соціальних мереж, електронних грошей до соціальних класів, етносів.

РЕЗЮМЕ

Стаття посвячена определению теоретических рамок, в которых возможно понимание виртуальности и виртуальных процессов при социальном конструировании. Целью работы является изучение теоретической модели влияния виртуальности на социальное конструирование, определение основных ее онтологических свойств. В качестве методологического базиса используются идеи конструктивизма Н. Лумана и П. Бергера. Виртуальность анализируется с точки зрения конструктивного реализма, в ней выделяется ряд специфических свойств. В работе рассматривается модель развития виртуального в XXI веке. Автор приводит новые характеристики и значения виртуальности при процессах социального конструирования. Указываются особенности и специфические характеристики, сложившиеся с помощью виртуальности в социальных конструктах.

Ключевые слова: виртуальность, социальное конструирование, коммуникация, конструкт.

SUMMARY

This article is devoted to the definition of the theoretical framework within which it is possible understanding of virtuality and virtual processes in social construction. The aim is to study the theoretical model on the influence of virtual social construction, the definition of its ontological properties. As a methodological basis used by the ideas of constructivism Luhmann and Berger. Virtuality is analyzed in terms of constructive realism, it is isolated is Busy number of specific properties. This paper considers the development of a virtual model in the XXI century. The author

gives new features and values of virtuality in the processes of social construction. Specified features and specific characteristics established through virtual social constructs.

Keywords: *virtual, social construction, communication, construct,*

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания / Пер. с англ. Е. Руткевич. – М.: Academia-Центр Медиум, 1995. – 323 с.
2. Декарт Р. Рассуждение методе [Электронный ресурс] / Р. Декарт // Психологическая библиотека Киевского Фонда содействия развитию психической культуры – Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/dekar01/txt01.htm> - Название с экрана
3. Брыкина Т.Н. Порядок как основа понимания / Т. Брыкина // Знание и понимание: сферы и границы. – 2010. – Ульяновск: УЛГТ. – С. 9–15.
4. Западная соціологія / Громов И.А., Мацкевич А.Ю., Семенов В.А. – СПб. : ДНК, 2003. – 442 с.
5. Кассирер Э. Философия символических форм / Э. Кассирер. Язык. Т. 1. – М. : Университетская книга, 2002. – 271 с.
6. Новая философская энциклопедия / Редсовет. : М. Ф. Быкова, В. С. Степин, А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин. – М. : Мысль, 2010.
7. Лотман Ю.М. Семиосфера: Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров / Ю. Лотман. – СПб: Искусство, 2000. – 704 с.
8. Grytten O. H. The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism: Entrepreneurship of the Norwegian Puritan Leader Hans Nielsen Hauge [Electronic resource] // Review of European Studies 5/1 (2013). Mode of access: <http://ccsenet.org/journal/index.php/res/article/view/24910/15536> – Title from the screen.
9. Александр Шумилин, Алексей Малашенко Как победить Исламское государство? [Электронный ресурс] / Радио свобода эфир. Режим доступа: <http://www.newstube.ru/media/kak-pobedit-islamskoe-gosudarstvo> - Название с экрана.
10. Гуревич П. С. Философия образования: теория и практика / П. Гуревич // Конференция «Высшее образование для XXI века». – 2006. – №4. – С. 31-38.
11. Гусев С.С. Неоднозначность языка научных описаний / С. Гусев // Эпистемология и философия науки. – 2012. – № 1. – С. 141–156.
12. Фридман Дж. Конструирование иных реальностей / Дж. Фридман. Истории и рассказы как терапия. – М.: Класс, 2001. – 368 с.
13. Мид Дж. От жеста к символу // Американская социологическая мысль. Под ред. В.И. Добренкова. – М.: МГУ, 1994. – С.215 – 224.