

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ХІМІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
СХІДНОУКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ (м. РУБІЖНЕ) (УКРАЇНА)
ІНСТИТУТ ФІЛОСОФІЇ І ПСИХОЛОГІЇ
СХІДНОУКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ (УКРАЇНА)
ГРОМАДСЬКА ОРГАНІЗАЦІЯ «СОБОРНІСТЬ» (УКРАЇНА)
ЖИТОМІРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА (УКРАЇНА)
ДЗ «ЛУГАНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ» (м. РУБІЖНЕ) (УКРАЇНА)
ДЕРЖАВНИЙ ЕКОНОМІКО-
ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТУ (УКРАЇНА)
УКРАЇНСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ЗАЛІЗНИЧНОГО ТРАНСПОРТУ (УКРАЇНА)
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (УКРАЇНА)
БАКІНСЬКИЙ ІСЛАМСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ (АЗЕРБАЙДЖАН)
УНІВЕРСИТЕТ м. НІШ (СЕРБІЯ)
ЗЕЛЕНОГУРСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)

*Присвячується 95-ти річчю
СНУ ім. В. Даля*

Людина віртуальна: нові горизонти

*Збірник наукових праць
(за матеріалами II Міжнародної науково-практичної конференції
від 17-18 березня 2015 року)*



Рубіжне – Харків – Київ – Житомир –
Баку – Ніш – Зелена Гура

2015 р.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ХІМІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
СХІДНОУКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ (м. РУБІЖНЕ) (УКРАЇНА)
ІНСТИТУТ ФІЛОСОФІЇ І ПСИХОЛОГІЇ
СХІДНОУКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ (УКРАЇНА)
ГРОМАДСЬКА ОРГАНІЗАЦІЯ «СОБОРНІСТЬ» (УКРАЇНА)
ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА (УКРАЇНА)
ДЗ «ЛУГАНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ» (м. РУБІЖНЕ) (УКРАЇНА)
ДЕРЖАВНИЙ ЕКОНОМІКО-
ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТУ (УКРАЇНА)
УКРАЇНСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ЗАЛІЗНИЧНОГО ТРАНСПОРТУ (УКРАЇНА)
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ (УКРАЇНА)
БАКІНСЬКИЙ ІСЛАМСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ (АЗЕРБАЙДЖАН)
УНІВЕРСИТЕТ м. НИШ (СЕРБІЯ)
ЗЕЛЕНОГУРСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)

Людина віртуальна: нові горизонти

**Збірник наукових праць
(за матеріалами Міжнародної
науково-практичної конференції
17 - 18 березня 2015 року)**

За загальною редакцією д.філос.н. Журби М.А.

Рубіжне – Харків – Київ – Житомир – Баку – Ніш – Зелена Гора

2015

УДК 3(045)
ББК60Я43
Ф 56

*Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту хімічних технологій
Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля
(протокол № 1 від 20 лютого 2015 р.)*

Редакційна колегія:

Андрійченко В.А., керівник групи Юридичного управління ІПАП «ВЛПБ Банк» (Україна)
Андріянова Н.М., юрист-консульт ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Бохонкова Ю.О., доктор психологічних наук, професор, СХУ ім. В. Даля (Україна)
Гришок О.В., кандидат юридичних наук, доцент СІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Гужва О.П., доктор філософських наук, професор УкрДЛЗП (Україна)
Гасанли Г.Б., доктор філософії з богословських наук, професор БІУ (Азербайджан)
Журба М.А., доктор філософських наук, професор ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (керівник) (Україна)
Звацька Н.С., доктор психологічних наук, професор СХУ ім. В. Даля (Україна)
Йованович Предраг, професор Університету м. Ніш (Сербія)
Касьянова В.О., кандидат економічних наук, доцент ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Коваль Г.В., д.и.держ.упр. ЧДУ імені Петра Могили (Україна)
Кузьміченко І.О., кандидат філософських наук, доцент ФЗ «АФМУ» (м. Фубжге) (Україна)
Павлов С.В., кандидат географічних наук, доцент ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Праненко В.О., кандидат історичних наук, доцент ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Поліщук О.П., доктор філософських наук, професор ЖДУ ім. І. Франка (Україна)
Савенко Роман, доктор філології, професор Зеленогурського університету (Польща)
Сабдан Ю.С., доктор культурології, професор МДУ (Україна)
Савицька О.І., кандидат філософських наук, доцент ЖДУ ім. І. Франка (Україна)
Старостенко Т.М., кандидат філолог. наук, доцент ХНПУ ім. Т.С. Шевченка (Україна)
Đena Mihajlović, Institute of Serbian Culture Pristina-Leposavić (Serbia)
Галішніцький Е.В., кандидат політичних наук, доцент ФРУ (Азербайджан)
Устименко Катерин О.А., доктор педагогічних наук, професор ЧДУ ім. Я. Титичани (Україна)
Ухан О.Е., кандидат філософських наук, доцент ІХІІІ СХУ ім. В. Даля (Україна)
Царіца М.В., доктор філософських наук, професор ФІЛІУП (Україна)

**Людина віртуальна: нові горизонти: зб. наукових праць / за заг. ред
і філол. журба М.А. – Фубжге: вид-во СХУ ім. В. Даля, 2015. – 225 с.**

Збірник містить матеріали учасників ІІ Міжнародної науково-практичної конференції «Людина віртуальна: нові горизонти». У збірні відізняється багатогаслексивний аваліз трансформації сучасної авіртуалі, духовності в інформаційному просторі з урахуванням специфіки її соціальної динаміки: філософії, етики, естетики, мистецтва, психології, педагогіки, соціології, економіки, політики і права. Видання розраховане на науковців, викладачів, аспірантів та студентів.

УДК 3(045)
ББК60Я43

*Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір і точність
автентичних фактів, цитат та інших відомостей.*

© ІХІІІ СХУ ім. В. Даля, 2015
© Колектив авторів, 2015

ЗМІСТ
ФІЛОСОФІЯ, РЕЛІГІЯ І КУЛЬТУРА

**ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: ОНТОЛОГІЧНІ, АНТРОПОЛОГІЧНІ,
МЕТАФІЗИЧНІ АСПЕКТИ**

Полулях Ю.Ю. Онтологія інформації	5
Сенетий Д.П. Девід Чалмерс про свідомість як "організаційний інваріант"	9
Стратонова Н.О. Ескапізм у віртуальний простір	12
Zhurba M.A. Ontopsychology in the Realm of Virtuality.....	14

ДУХОВНІСТЬ У СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ СОЦІУМІ

Кучерук О.О. Индивидуальность и трансформационные процессы в современном обществе	17
Пидипенко С.Г. Інтернет: проблема відчуження сучасної людини	21

МИСТЕЦТВО У СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ

Зоря Л.О., Петрова Е.П. Компьютерная графика в кино и телевидении – помощник или враг?	23
Маловицька Л.Ф., Дубова В.О., Войтюк Л.В. Інноваційна інтернет-технологія doodle-відео або ностальгія за дитинством	24

СОЦІАЛЬНА ТА ПОЛІТИЧНА ФІЛОСОФІЯ

Марущак О.В. Моделі вивчення соціальної пам'яті в філософії	29
Муляр В. І. Філософія історії Габріеля Маблі.....	32
Окорокова В.В. Спільні та відмінні риси соціальної утопії Платона та Т. Мора	35
Узаков Одилжон Уктамжон Угли Исторические формы идеологии.....	33

в кино и телевидении? Опрос, проведенный среди учащихся и педагогов Краматорской школы искусств №3, показал, что многие зрители (особенно юные) воспринимают компьютерную графику как ключевой элемент кинопродукта.

Да, в некоторых случаях использование компьютерной графики просто необходимо – это, своего рода, художественный образ. Такие фильмы, как «Аватар», «Гарри Поттер», «Матрица», «Властелин колец» и некоторые другие без использования современных компьютерных технологий в лучшем случае были бы просто не поняты, но есть большая масса фильмов, где графика не просто не уместна, она мешает полноценному восприятию кинопродукта. Такие фильмы засоряют мозг зрителя, подавая ему ложную информацию о том, что графика должна быть в любом современном фильме и если даже в хорошем, режиссерски, операторски и драматически гармоничном произведении отсутствует всякого рода графика – зритель попросту не будет воспринимать этот фильм.

Отчасти, это происходит потому, что у современного зрителя преобладает так называемое «клиповое» мышление при котором мозг воспринимает по большей части динамическую информацию. Зачастую компьютерная графика выглядит очень подвижно, в то время, как «живая» съемка воспринимается более плавно, отчего зрителю становится скучно.

Изначальное предназначение компьютера – облегчить работу над созданием кино- и телепродукта. Можно сказать, что сейчас компьютерная графика, с одной стороны, дополняет «классические» средства выразительности, а с другой – оказывается новым, практически незаменимым. При этом стоит четко определить, дополняет она классический ряд киноязыка, то есть повышает художественную ценность фильма, или лишь его зрелищность и привлекательность для зрителя; если саму по себе компьютерную графику рассматривать как искусство, какова ее роль в кино; как зрителю ее правильно воспринимать.

Маловицька Л.Ф.,

*старший викладач кафедри естетики, стику та образотворчого мистецтва
Житомирського державного університету ім. Івана Франка,*

Дубова В.О., Войтюк Л.В.,

студентки Навчально-наукового інституту педагогіки

Україна, м. Житомир

Інноваційна інтернет-технологія doodle-відео або ностальгія за дитинством

Сьогодні всесвітню Інтернет-мережу охопила справжня дудломанія – яскравий спосіб виразити себе й розповісти цікаву історію за допомогою відеомалюнків. Doodle-відео – це короткі відеороліки з рукою, що «малює»

невеличкі яскраві малюнки-ілюстрації, у супроводі голосу за кадром з захоплюючою розповіддю. Дудл-роліки вважаються найкращим рішенням Інтернет-реклами: малюнкові відео володіють виразним гіпнотичним ефектом – глядач невідривно, аж до самого фіналу спостерігає сюжет, який триває дві хвилини, й запам'ятовує майже усю представлену інформацію.

Головною особливістю та інтригою так званого Doodle art є певна невизначеність, неможливість одразу зрозуміти, чим завершиться малюнок історія. Наприкінці невеличкого мультиплікаційного сюжету глядач отримує усю необхідну комерційну інформацію й, перебуваючи під впливом яскравого відео, відкритий до захоплення діяти відповідним чином. Дудл-відео цікаво дивитися, бо, на відміну від звичайних агресивних рекламних роликів, воно розповідає про важливу проблему й пояснює зрозумілою мовою складні речі, утримує увагу своєю новизною й незвичністю, дозволяє впливати на асоціативне мислення глядача, його уяву, фантазію.

Перші дудли почали використовувати дизайнери пошукової системи Google у 1998-му році для оформлення сайту – це були звичайні картинки-логотипи на честь певних знакових подій, які пізніше склали основу майбутньої дудл-анімації. Дудли дуже сподобалися відвідувачам сайту й на хвилі успіху маркетингологи винайшли новий вид вірусної реклами – дудл-відео.

Відомо, що народження дудл-відео пов'язане з популярним сучасним мистецьким напрямом Doodle art (англ. – мистецтво «каракулів», «рисочок»), малюнки якого створюються машинально, автоматично, неусвідомлено. Цей оригінальний спосіб дозволяє розповісти автору про власні почуття та емоції, переживання і мрії, відобразити особливості внутрішнього світу людини. Відповідно, doodle style, або відеоскрайбінг (англ. scribing – опис, розмітка, новий презентаційний стиль) – це метод трансляції та візуалізації графічної інформації за допомогою руки, що «малює», новий унікальний спосіб заволодіти увагою аудиторії. Дудл-стиль передбачає зображення невеличких орнаментів, мандал на паперовому клаптику, квіткових візерунків, малюнкових сценок та персонажів – ніби «від руки»; саме такі незвичайні візерунки, креслення за певних умов перетворюються на елементи doodle art. Малюнки дудл-стилю активно використовуються у рекламних кампаніях і вважаються професійними ілюстраціями.

Doodle style, як напрям анімаційного мистецтва, не має чітких правил і може характеризуватися як абстрактний, хоча нерідко цьому стилю притаманне зображення виразних персоніфікованих образів. Засобами для малювання у дудл-стилі виступають ручки, олівці, фломастери, акварель і навіть спеціальні комп'ютерні програми. Дудл-стиль не вимагає високої майстерності, бо головною метою створення малюнків є вільна фантазія та

велике бажання. Сьогодні популярність відеоскрайбінту величезна, адже позитивні емоції, зацікавленість глядача, увага – його визначальні риси.

У чому ж причини такої великої популярності дудл-відео?

Мова малюночкового дудл-відео близька мультиплікації, анімаційному відео, своїми витокami вона сягає казкових образів дитинства. Анімація (лат. *anima* – душа) означає «оживлення», «одухотворення», це загальна назва малюночкового відео, першим з яких були мультиплікаційні фільми-казки. Казки за своєю природою метафоричні: в них завжди використовується яскрава, закодована у образи глибинно-сміслової інформація, життєво необхідна для людини на різних етапах її існування. Головним завданням у казках постає індивідуально спрямоване декодування, розкриття та інтерпретація художньо-образного змісту сюжету. Насиченість казки поліваріантною смислів апелює до співавторства людини та її суб'єктивного розуміння й осмислення дій казкових персонажів, що в подальшому впливатиме на морально-етичну та культурно-естетичну складову духовного розвитку особистості. Позитивний фінал казки завжди передбачає перемогу Добра над Злом, утвердження Любові і Справедливості як найвагоміших сенсожиттєвих засад існування людини.

Психологічний вплив мультиплікаційних фільмів, так само, як і дудл-відео, схожий на дію механізму масової поведінки, ознаками якої є психологічне зараження певною ідеєю, навіювання й наслідування (Д.В. Ольшанський). Зараження виступає як багаторівневий феномен психофізіологічного, загально-психологічного та соціально-психологічного стану, який характеризується готовністю до наслідування або навіювання, – як вербальними, так і невербальними засобами. Ключову роль у цьому процесі відіграє яскравий, привабливий художній образ з типовими, упізнаваними рисами, що викликає у реципієнта різноманітні відчуття, емоції, вольові наміри, формує відповідні уявлення, тобто мультфільми створюють певні патерни стереотипних форм поведінки і способів вирішення ситуацій. Не менш важливими факторами у цьому процесі виступають схильність до навіювання та наслідування, бажання індивіда бути схожим на інших, відчувати свою причетність до соціуму, його загальних правил, норм та законів.

Згідно досліджень радянських вчених П.Я. Гальперина, О.М. Леонтьєва, Б.М. Теплова, С.Л. Рубинштейна, художньо-образна структура мистецтва спирається на наочно-образне та наочно-дієве мислення, яке формується у дитячі роки й безпосередньо-практично впливає на особливості художньо-образного мислення дорослої людини.

Отже, мультфільм, анімацію, малюночкове відео можна визначити як універсальну мову мистецтва, звернену як до дитини, так і до дорослої людини.

Дудл-відео, як і мультиплікація, відображує архаїчну, глибоко природну потребу людини виражати світ своїх внутрішніх уявлень, фантазій об'ємно й у русі – так, як це відбувається з нею повсякчас: адже ми живемо у «паралельному», «виртуальному» світі своїх думок, переживань, постійно прокручуючи власне «кіно» свого внутрішнього життя. Іноді воно суттєво відрізняється від реального життя і стає схожим на сон, несподівану особистісну історію, сповнену справжніми відчуттями й переживаннями настільки, що потім людині буває важко відрізнити свій фантазійний, «надуманий сюжет» від справжніх подій; вони переплітаються, перетинаються, і внутрішнє, безумовно, впливає на зовнішнє... Сучасні дослідження вчених доводять, що наш мозок не розрізняє світ реальний та уявний, й тому можна надавати йому накази у «вигаданих» ситуаціях, під впливом яких реальність може змінитися саме таким чином, ніби уявні дії відбулися насправді. З первісності людина малювала «кіносюжети» свого життя, як реального, так і уявного, намагаючись передати рух, послідовність дій у часі: печерний живопис Альтаміри й Ласко, Сибіру, де намальовані бізони і бики з великою кількістю ніг, або єгипетські рельєфи, давньогрецький вазопис з зображеннями численних послідовних фаз тілесних рухів свідчать про велику потребу прадавніх митців аналізувати, відтворювати, фіксувати, закарбовувати, «оживлювати» важливі миті свого життя тими ж засобами, які використовує сучасне кіно- й відеомистецтво. Згідно розповіді відомого радянського режисера-мультиплікатора І.П. Іванова-Вано, творці анімаційних фільмів у професійних колах зветься «художниками-одушевителями», що вказує на сутнісний вияв специфіки даного виду мистецтва. Мистецтво мультиплікації, анімації, дудл-відео має безмежні технічні можливості, здатне найприроднішим чином поєднати вимисел, фантазію, уяву з реальністю, – адже усе надприродне, незвичне в реальній дійсності у мультфільмі здається припустимим і прийнятним. Іноді анімаційні відео пропонують до перегляду дуже цікаві, корисні й глибоко пізнавальні сюжети. І.П. Іванов-Вано зауважує, що малюночковий образ в мультиплікації вже не є малюнком у повному розумінні цього слова, він завжди перетворюється на певний, яскраво виражений характер, що діє згідно обставин кінорозповіді. Глядачі, як малечки, так і дорослі, мимоволі й з великим захопленням входять у світ казки, співпереживаючи героям усім серцем, незважаючи на те, що ці образи постають всього-на-всього у вигляді рухливого малюнка, тобто умовні персонажі здатні хвилювати глядача не менш, ніж живі актори.

Образ руки, що малює, у дудл-відео привертає увагу найбільше – це відбувається підсвідомо, адже людська рука безпосередньо зв'язана з мозком, тими його ділянками, які відповідають за мову та працю. З дитинства наша рука активно розвивається, нейронні зв'язки активізуються й укріплюються, тому образ руки в дії для людини є край важучий. Крім того, добре відомо, як цікаво спостерігати за тим, як хтось працює, робить

щось своїми руками, пише, малює – для людини це певні магичні дії, захоплюючі й майже гіпнотичні.

На відміну від звичайного відеоповідомлення чи відеорозповіді за допомогою акторського або дикторського виконання, що здебільшого використовує слуховий канал сприйняття й логічне осмислення інформації, дудл-відео звернене, у першу чергу, до візуального сприймання, яке, подібно мультфільмам, теж коментується розповіддю (загальновідомо, що дякуючи зоровим відчуттям людина отримує близько 90% інформації про світ, тому візуальний канал сприйняття у цьому відношенні вважається найважливішим). Під час сприймання анімаційних сюжетів відбувається функціонування не лише лівої півкулі, а й правої, між обома півкулями налагоджується цілісне, гармонійне, повноцінне, творче сприйняття інформації, сфера підсвідомості активізується, включається наша «внутрішня дитина» (Е. Берн), яка «виймає» з пам'яті найяскравіші спогади дитинства, щасливих надій і мрій. Саме цим можна пояснити великий успіх дудл-відео у сучасному рекламному бізнесі.

Вивчаючи причини популярності нового відеостилу віртуального мистецтва, необхідно звернути увагу на те, що сюжети дудл-графіки побудовані за принципом оберненої перспективи, яка з давніх-давен практично використовувалася у творчості митців. За допомогою оберненої перспективи художник надає образне повідомлення за значущістю події, а не за її послідовністю у часі, тобто апелює до цілісного, філософського, холістичного сприймання, погляду на явище «згори» – дистанційовано у часі й дисоційовано у розумі, що допомагає реципієнту узагальнено й глибоко, на всіх рівнях мислення – логічного та образного – швидко вхопити сутнісний зміст повідомлення, «зрозуміти» його усім своїм єством. Саме тому цей прийом, принцип аналогічно спрацьовує у дудл-відео: виявляється, що він є фундаментальним законом функціонування людської психіки, й нові видовищні візуальні мистецтва повсякчас демонструють та підтверджують цю властивість.

Отже, дудл-відео, доступне широким масам не тільки як технологія, а й глибинний спосіб самопізнання і креативного самовираження, причетності до сутнісних основ світорозуміння й готовності роду людського, єднання у спільних основах існування у соціумі, отримання щирої радості завдяки асоціаціям з дитячими спогадами і мріями, не дарма набуває все більшої популярності. Зважаючи на причини, які ми розглянули, можна передбачити подальший розвиток і масове розповсюдження дудл-відео як особливого засобу медіаспілкування й рекламного бізнесу не тільки у якості специфічної художньо-професійної продукції, а й творчих строб і штудій звичайних інтернет-користувачів.

Література

1. И.П. Рисованный фильм / И.П. Иванов-Вано// – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://risfilm.narod.ru/page03.html>

2. Ольшанский Д. Психология мас /Д. Ольшанский //– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/olshansk/

3. Берн Эрик. Игры, в которые играют люди / Эрик Берн //– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gordrich.com/wppage/doodle-video>

4. Мелкозёрова Е. В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников/Е.В. Мелкозёрова// – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.jurnal.org/articles/2008/ped27.html>

5. <http://gordrich.com/wppage/doodle-video>

6. Нестерова О. Искусство мультипликации /О. Нестерова/ – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://focusgoroda.ru/materials/2010-12-30/48.html>

Соціальна та політична філософія

Марущак О.В.,

*пошуквач кафедри філософії та соціології Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»*

Україна, м. Одеса

Моделі вивчення соціальної пам'яті в філософії

Західна філософія займалася проблемою пам'яті з самого моменту свого зародження. У старогрецькій філософії існували два слова для позначення пам'яті – пам'яті як спогаду, і пам'яті як згадування або пригадування. У першому випадку для позначення спогаду, що народжується пасивно і не вимагає цілеспрямованого зусилля думки, вони використали слово «*mnēmē*». У другому випадку, коли йшлося про спогад як про об'єкт пошуку, вони вживали слово «*anamnēsis*». Суть усіх явищ пам'яті складала два абсолютно різних процеси – згадувати або приступати до пошуку спогаду.

Середньовічна філософія використала для позначення пам'яті нове поняття – «*mnētia*», яке здолало традицію розділення пам'яті на «*mnēse*» і «*anamnēsis*», включивши одночасно як здатність утримувати знання про пережите, так і сам спогад. Середньовіччя змістило акценти в розумінні «*mnēse*» і «*anamnēsis*». У першому випадку знання про минуле включало знання про людей, що померли або відсутніх, в другому випадку йшлося про згадування, яке відтворюється у свідомості, не лише на рівні думок, але і на рівні розповіді, а також «тих соціальних дій, в яких цей спогад маніфестує» [3, с. 35].

У філософії проблема соціальної пам'яті спочатку виявилася заявлена в прихованому виді. Платон [13] і Аристотель [2] підкреслювали позаіндивідуальний характер пам'яті, апелюючи при цьому до зовнішніх джерел запам'ятовування і актуалізації спогадів. Августин розкриває зв'язок