

УДК 141.319.8:004.946.5-029:3

ГРА ЯК ФЕНОМЕН ФІЛОСОФСЬКОЇ АНТРОПОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬНИХ ВІДНОСИН

THE GAME AS A PHENOMENON OF PHILOSOPHICAL ANTHROPOLOGY
IN THE CONTEXT OF THE SOCIAL RELATIONS VIRTUALIZATION

О. П. Кивлюк, І.О. Мордоуц

Актуальність теми дослідження обумовлена сучасними викликами суспільних відносин щодо рівня віртуалізації комунікаційного простору та формування багатоособистісної форми спілкування у вигляді соціально-мережової гри.

Постановка проблеми. Стаття присвячена проблемі ідентифікації та самосприйняття особистості в умовах віртуального простору. Зокрема, аналізується явище та його наслідки щодо транспонування чи то імплементації потреб, орієнтацій, ролі, місця, образу власного «Я» у віртуальному просторі на реальне соціокультурне середовище.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Феномен гри розглядався в роботах як класиків так і сучасників: Е. Берн, Й. Гейзінга, Ж. Дерріда, Р. Кайюа, Х. Ортега-і-Гассета, Ф. де Соссюра, Є. Фінка, А. Фурмана, М. Чулошнікової, С. Шандрука, Н. Яровицької та інших. Проблематика віртуалізації суспільних відносин та кіберпростору висвітлювалась в наукових дослідженнях таких вчених: Ж. Бодрієра, В. Бичкова, В. Грехнева, І. Ейдмана, Д. Іванова, М. Кастельса, О. Козюкової, Я. Любимого, А. Петренко-Лисак.

Постановка завдання. Здійснити філософську рефлексію феномену гри в контексті віртуалізації суспільних відносин, визначити можливі наслідки формування багатовимірної

Urgency of the research is conditioned by modern challenges of social relations in terms of the virtualization level of the communication space and the formation of a multi-personal form of communication as a social-network game.

Target setting. The article is devoted to the problem of identification and self-perception of the individual in the conditions of virtual space. In particular, the phenomenon and its consequences for the transposition or implementation of needs, orientations, role, place the image of one's own «I» in virtual space on a real socio-cultural environment are analyzed.

Actual scientific researches and issues analysis. The phenomenon of the game was considered in the works of both classics and contemporaries as E. Bern, Yo. Heizynh, J. Derrida, J. Ortega y Gasset, R. Caillois, F. de Saussure, E. Fink, A. Furman, M. Chuloshnykova, S. Shandruk, N. Yarovytska and others. The problems of virtualization of social relations and cyberspace were covered in the scientific research of such scientists as Zh. Bodriar, V. Bychkov, V. Hrehnev, I. Eidman, D. Ivanov, M. Kastels, O. Koziukova, Ya. Liubyvyyi, A. Petrenko-Lysak.

The research objectives. We need to realize the philosophical reflection of the game phenomenon in the context of the virtualization of social relations, to determine the possible consequences of a multidimensional

віртуально-мережевої свідомості особистості в умовах її паралельного існування, як у світі реального людського буття так і віртуального.

Виклад основного матеріалу. Завдяки цифровим технологіям та можливостям сучасних засобів комунікації, функціонування віртуального простору, як нового символічного середовища, є специфічною формою людського буття, що формує нові потреби, фобії, культурні маркери, нові грані образу власного «Я» тощо. Відсутність особистісного спілкування в контексті перенесення його у віртуальну площину відкриває для людини необмежені можливості, дозволяє «одягати» на себе будь-які ролі, розмиває соціокультурні межі, формує нові особистісні якості тощо. Людина, «перебуваючи» у віртуальному просторі, сприймає його як паралельну реальність, а себе – як персонажа гри з відповідними правилами.

Висновки. Здійснено філософську рефлексію феномену гри у контексті віртуалізації суспільних відносин. Визначено можливі наслідки стирання меж між реальним і віртуальним буттям людини.

Ключові слова: гра, віртуальна реальність, комунікація, суспільство, особистість.

virtual-network consciousness formation of the individual in the conditions of its parallel existence, both in the world of real human existence and virtual.

The statement of basic materials. Due to the digital technologies and the possibilities of modern means of communication, the functioning of virtual space as a new symbolic environment is a specific form of human being that forms new needs, phobias, cultural markers, new faces of the image of one's own «I» and others. The lack of personal communication, in the context of transfer to the virtual area, opens up unlimited possibilities for a person, allows you to undertake any role, blurs socio-cultural boundaries, forms new personal qualities and the like. A person, while in a virtual space, perceives it as a parallel reality, and himself - as a game character with the corresponding rules.

Conclusions. The philosophical reflection of the game phenomenon in the context of the virtualization of social relations was realized. The possible consequences of erasing the boundaries between the real and virtual being of man were determined.

Keywords: game, virtual reality, communication, society, personality.

Актуальність теми дослідження обумовлена сучасними викликами суспільних відносин щодо рівня віртуалізації комунікаційного простору та формування багатоособистісної форми спілкування у вигляді соціально-мережевої гри. Завдяки можливостям сучасних інформаційно-комунікаційних технологій та віртуальній реальності гра перестає бути формою неутилітарної діяльності, що не має практичних завдань та спрямована лише на моделювання діяльності з розважальною, навчально-розвиваючою чи то виховною метою. Тобто, залишається актуальним питання на якому ж етапі гра перестає бути грою і перетворюється на

реальне життя з її законами, обов'язками, принципами, наслідками тощо.

Постановка проблеми. Виклики сучасного інформаційного суспільства, розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, формування SMART-простору, тотальне проникнення віртуальної реальності в життя кожної людини не змогли не знайти свого відображення у моделюванні та здійсненні процесів життєдіяльності сучасного суспільства взагалі та кожної особистості зокрема. Отже, з'являється відповідне коло питань, яке потребує відповідей у контексті проблем ідентифікації та самосприйняття особистості в умовах віртуального простору. Зокрема, аналізується явище та його наслідки щодо транспонування чи то імплементації потреб, орієнтацій, ролі, місця, образу власного «Я» у віртуальному просторі на реальне соціокультурне середовище.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Феномен гри досліджувався у різноманітних галузях (психологія, фізіологія, філософія, культура, педагогіка тощо) і наукових напрямках, під різними кутами зору, та з відмінних релігійних та культурологічних позицій. У відповідні часові періоди розвитку цивілізації, такому масовому явищу як гра надавались всілякі ознаки і якості, які завдяки накопиченню певного рівня кількісного і якісного знання уможливило формування наукового погляду на гру, як на соціокультурний феномен. Феномен гри розглядався в роботах як класиків так і сучасників: Е. Берн, Й. Гейзинга, Ж. Дерріда, Р. Кайюа, Х. Ортсга-і-Гассета, Ф. де Соссюра, Є. Фінка, А. Фурмана, М. Чулошнікової, С. Шандрука, Н. Яровицької та інших. Проблематика віртуалізації суспільних відносин та кіберпростору висвітлювалась в наукових дослідженнях таких вчених: Ж. Бодріяра, В. Бичкова, В. Грехнева, І. Ейдмана, Д. Іванова, М. Кастельса, О. Козюкової, Я. Любивого, А. Петренко-Лисак.

Постановка завдання. Здійснити філософську рефлексію феномену гри в контексті віртуалізації суспільних відносин, визначити можливі наслідки формування багатовимірної віртуально-мережевої свідомості особистості в умовах її паралельного існування, як у світі реального людського буття так і віртуального.

Виклад основного матеріалу.

“Ми перебуваємо у світі, в якому дедалі більше інформації і дедалі менше смислу” [2, с. 117].

Сучасний світ динамічно змінюється, не просто набуваючи нових характеристик, а трансформуючи внутрішні зв'язки у соціумі та їх форму. Сучасні дослідники (А. Моїсєєва, О. Мазуріна, О. Перепелкін) зазначають, що інформаційний соціум маркується новими комп'ютерними

технологіями, новими знаннями, віртуалізацією, розвитком нового етапу комунікаційно-інформаційних процесів, які змінили весь стиль сучасного життя [7, с.141].

Вітчизняний науковець А. Петренко-Лисак вважає, що комп'ютеризація, в свою чергу, будучи обумовленою соціально-економічними потребами, звільнила людину від великих витрат часу, ресурсів та енергії, нетворчої, одноманітної та рутинної діяльності. Хоча з іншого боку, на наш погляд, інформатизація та комп'ютеризація збільшила масиви інформації у рази, яка подекуди збільшує витрати часу, а ніж економить його. Крім того, деякі довідково-пошукові системи та бази даних з часом стали нагадувати "інформаційний смітник", які спотворюють і надають не актуальну, не вірогідну, не повну, не адекватну інформацію. Дане негативне явище може мати серйозні наслідки в контексті викривлення багатьох суспільних процесів.

Комунікативно-інформаційна система кібервіртуального простору (Інтернет) надала можливість розширення та пришвидшення контактів, розміщення та збереження величезної кількості різноманітної інформації (за змістом, видами і формами), що надало більших можливостей індивідам, аби долучитися до світової спільноти та різних культур. На думку А. Петренко-Лисак, модернізація сучасного соціуму шляхом впровадження до життя продуктів комп'ютерної техніки та технологій, несе за собою цілу низку новоутворень в соціальному бутті. Комп'ютерна техніка та технології, виступаючи суспільно ендегенними утвореннями, сприймаються сучасним цивілізованим світом як факт, що відбувся. Комп'ютерна техніка та технології є носіями, що втілюють кібервіртуальність, яку ми розуміємо як електронно-технічний тип віртуальності, що являє собою результат технічної творчості соціальних суб'єктів з використанням комп'ютерної техніки та інформаційно-комунікативних технологій [8, с.3].

Доведеним є той факт, що всесвітня мережа з її можливостями створює таке умовно-символічне середовище, яке радикально перетворює простір і час, сталі виміри людського буття. І тут найбільш показовою формою означеного середовища є створена на основі сучасних інформаційно-комп'ютерних та електронно-цифрових технологій віртуальна реальність. Існує думка, що людина споконвічно існує паралельно в декількох часових і просторових формах буття, які є реальними лише в уяві людини. Мова йде не про психологічні патології, чи то футурологічні вчення, а реальне існування особистості: особистісне або колективне планування як близького так і далекого майбутнього, поведінкові навички і реакції, форми колективної свідомості, релігійні

мотиви, інтелектуальний, культурний, творчий потенціал тощо. Занурення у віртуальну реальність, перехід з одного віртуального стану в інший завжди був і лишається прерогативою людського розуму. Але з появою технічних можливостей та усвідомлення ролі віртуальної реальності в житті людини почалося повномасштабне панування інформаційних, телекомунікаційних, електронно-цифрових технологій. Саме потреби і темпи розвитку інформаційного суспільства сприяли утвердженню віртуальної реальності і віртуальної культури як суспільно значимого феномену.

Таким чином, підтримуючи думку вчених, однозначно можна констатувати той факт, що в умовах сьогодення комп'ютерна комунікація виступає не лише як нова комунікаційна технологія, характерна для постнекласичного періоду розвитку наукового знання, але й як основа формування майбутньої культури [7, с.142].

Провідні властивості об'єктивної дійсності, реального буття, такі як: рух, простір і час, набувають у віртуальній реальності іншого значення, ніж у матеріальному світі. У віртуальній реальності зникають поняття “рух” і “час”, а лишається тільки простір, в якому особистість вдягає на себе різні маски та ролі, тобто з'являються певна кількість субособистостей, що набувають характеристик живих істот і співіснують у загальному просторі особистості та набувають властивостей паралельної реальності.

На наш погляд, віртуально-мережева реальність та занурення в неї і є там самим проявом ігрової діяльності, яка набуває функціонально-практичного значення хоча б для того хто в неї занурюється. Це, здавалося б, реальний світ з добре вгадуваними, або змодельованими просторово-часовими відносинами, але все ж таки ілюзорними та позбавленими дуже важливої частини атрибутивних ознак особливого роду.

Отже, глибина проникнення віртуальності в соціальне й індивідуальне життя дає можливість говорити про “віртуалізацію” суспільства. Віртуалізація – це не лише технічний процес створення віртуального суспільства як паралельно існуючого поряд із реальним суспільством (як визначав Бюль), але й процес соціальний, що змінює суспільство в цілому. За допомогою технологій віртуальної реальності створюється видимість інституціональності обміну. Обмін здійснюється як симуляція – віртуальний аналог реальної соціальної взаємодії [4].

Ми погоджуємося, що віртуальна реальність, охоплюючи все нові й нові сфери людського буття, стає символом реальності інформаційного суспільства. Створена сучасними телекомунікаційними технологіями, віртуальна реальність є своєрідною відповіддю на розпад старих соціальних зв'язків між людьми [3, с. 58]. Вона задовольняє потребу людей

у спілкуванні, обміні інформацією, у творчій реалізації. Віртуальна реальність – це «паралельний світ» людського буття. Віртуальна реальність – це світ творчої фантазії, створюваний у процесі моделювання потенційних ситуацій розвитку реального світу. Водночас, віртуальна реальність – ідеальний світ, створюваний не відповідно до логічної реальності об'єктивного світу, а відповідно до логіки комп'ютерних технологій, логіки Інтернету. У цьому і криється джерело небезпеки повного відриву віртуального світу від світу реального. Віртуальна реальність дозволяє людині маніпулювати віртуальними образами, занурюючись у світ фантазій, робити неймовірні вчинки, не хвилюючись за наслідки своїх дій, не обтяжуючи себе відповідальністю за них. Це стає можливим через те, що просторово-часові відносини у віртуальній реальності постають як суб'єктивні переживання людини, яка має доступ до інформації, закладеної в комп'ютері, події тут виявляються не пов'язаними з хронологією, з певною послідовністю їх здійснення в часі.

В кінці XX століття значного розвитку набули симуляційні технології, або технології віртуальної реальності. В результаті збільшення оперативної пам'яті і швидкої роботи комп'ютерів, створення нового програмного забезпечення не стільки виникають якісно нові форми передавання і обробки даних, скільки досягається все більше схожості між роботою на комп'ютері та управлінням реальними об'єктами, а також схожість комунікацій у режимі on-line з реальним спілкуванням. Зовнішній ефект цих феноменів полягає в тому, що людина потрапляє в світ, досить схожий на справжній, попередньо задуманий програмістом, або отримує нові можливості в плані мислення і поведінки. Найбільш вражаючими досягненнями нової інформаційної технології є можливість для людини не тільки переживати, але й діяти самостійно.

Відомий в галузі дослідження соціальних мереж науковець М. Кастельс зазначає, що “крім виконання професійних задач, комп'ютерна комунікація охоплює вже всю сферу соціальної активності...Загальним для комп'ютерних засобів комунікації є те, що вони не замінюють інші засоби комунікації..., а зміцнюють існуючі соціальні структури... найважливішим культурним впливом комп'ютерної комунікації потенційно може бути зміцнення культурно домінуючих соціальних мереж і зростання їх космополітизму і глобалізації” [6].

Віртуальні соціальні мережі в нашій країні динамічно розповсюджуються. Одночасно із технічним і соціальним поступом відбувається формування особливої культури, притаманної мережевому простору. Ми не можемо говорити, що вона повністю пориває із попереднім досвідом [9].

“Онлайн мережі, – зазначає М. Кастельс, – стають формами «спеціалізованих спільнот», тобто формами комунікабельності, побудованим навколо специфічних інтересів...” [5, с. 132].

Культура віртуальних соціальних мереж передбачає розкриття творчого потенціалу її учасників. Творчість у мережі — явище помітне, можливість виявити себе не в останню чергу приваблює нових користувачів. Можливість будь-кого публічно виявити себе у певній сфері збільшує сукупний творчий потенціал даного суспільства. Як вказує І. Ейдман, у кожного індивіда існує певний набір здібностей до різних видів діяльності. Максимальну реалізацію творчого потенціалу індивіда здатний забезпечити той вид діяльності, до якого він має найвищі задатки. Сума творчих потенціалів (оцінюваних по таких максимальних можливостях реалізації) всіх членів суспільства становить його сукупний творчий потенціал. В ідеально – раціональному суспільстві кожен індивід отримує можливість повністю реалізувати свій творчий потенціал. А значить, забезпечується повна реалізація закладеного в суспільстві сукупного творчого потенціалу. Природно, що всі показники економічного, соціального, культурного, інтелектуального розвитку цього суспільства будуть набагато вище тих, які існують в реальності [12, с. 117-118]. Таким чином, завдяки механізмам творчої самореалізації, які закладені у віртуальних соціальних мережах, Виграє не тільки окрема людина, але і все суспільство у цілому, яке отримує прискорення розвитку.

Варто зазначити, що переведення соціальних комунікацій у віртуальну площину має багато і недоліків. Саме віртуалізація соціального простору представляє форму радикальної трансформації суспільства. Віртуалізацію варто розуміти як “помітний на всіх рівнях соціального світу комплекс процесів, основою яких є створення поверх або замість матеріальної реальності іншої, ідеально-фантазійної, імажинативної реальності...майже завжди візуалізація як соціальний процес, що виходить за рамки індивідуального усвідомлення, є усвідомлене та інженерно сфокусоване конструювання умовних феноменів, які поступово набувають статусу основних і базових” [11, с. 149]

Ми погоджуємося з таким підходом у зв'язку з чіткою паралеллю між функціоналом віртуальної реальності та феноменом гри як складової людського життя. На думку Є. Фінка, гра посідає одне з провідних місць серед основних його феноменів і протиставляє популярному прийняттю гри як елементу розваг і релаксації. Автор визначає гру як “виключну можливість людського буття” [10].

Проте, будучи особливою формою буття, віртуальна реальність формує нові потреби, гедоністичні орієнтації, ролі, фобії, ігрові образи

власного “Я”. Перебуваючи у такій реальності, людина по-новому відчуває буття, знаходить новий тілесний образ; може змінювати стать, свій фенотип і обирати ім’я-образ; наділені віртуальними тілами люди можуть безпосередньо взаємодіяти в кіберпросторі. Часто люди починають сприймати комп’ютери як продовження своєї особистості в “просторі”, що відображає їхні смаки й інтереси. Цей стан може настільки захопити, що з часом відбувається розчинення власного “Я” і ототожнення, наприклад, з особистістю персонажу гри, що відбувається на екрані. У людини, яка перебуває у віртуальній реальності, складається враження, що вона безпосередньо бере участь у тих чи інших подіях. Так, Є. Фінк вважає, що роль людиною може переживатися з різним ступенем інтенсивності. Є ігри, де людина певною мірою губить себе, ідентифікує себе зі своєю роллю до непомітності, занурюється у свою роль і вислизає сама від себе [10].

Така ситуація може пояснюватися тим, що вибір та виконання ролей в рамках віртуальних ігрових дій відрізняється від ігор, які вимагають безпосередньої присутності, адже дистанційність подій, що відбуваються, віддалена комунікація, необов’язковість відображення справжньої/правдивої картини життя дозволяють обирати такі ролі та сценарії, в умовах гри, за якими людина буде відчувати себе більш комфортно, а, почасти, підвищить своє самосприйняття за рахунок висвітлення “відкоректованого” власного портрету. Як зазначає Е. Берн, “роль зміцнює позицію індивіда, що постає екзистенційною вигодою розваги” [1, с.36]. Особливо такі причини вибору ролей притаманні спілкуванню у соціальних мережах, адже одна з основних функцій, закладена останніми – це розвага та релаксуюча комунікація.

Основна задача віртуальної реальності соціальних мереж обумовлена, але всередині спілкування, що встановлюється кожним індивідом він сам обирає рамки спілкування, його правила та ролі. “Створюючи ігровий світ, гравці не залишаються осторонь.... І грають там певні ролі. Всередині створеного фантазіїю... ігрового світу гравці маскуються як “творці”, певним чином губляться у своїх творіннях, занурюються в свою роль і зустрічаються з партнерами по грі, котрі також виконують певні ролі” [10].

А враховуючи, що “гра належить до елементарного, дорефлекторного буття” [10], і “корінням глибоко заринає у світ індивідуальних фантазій” [1] постає зрозумілим бажання суб’єктивної персоніфікації власного образу в очах знайомих “незнайомців” у колі соціальної мережі. Адже у випадку створення якщо не ідеалізованого портрету, то наближеного до бажаного іміджу, індивід мінімізує негативні відгуки на свої дії, присутні у реальному житті і обумовлені реальними вчинками, збільшити кількість

особистісно значимих позитивних реакції.

Існує велика кількість класифікацій “юзерів”/користувачів соціальних мереж, визначальними факторами для яких є характерні особливості проявів себе як індивіда у віртуальній площині. Такі прояви, в першу чергу, віддзеркалюють ті чи інші потреби в особистісному спілкуванні, що ще раз підтверджує думку про те, що обрані ролі є компенсацією та особистим заохочення людини.

Висновки. Здійснено філософську рефлексію феномену гри у контексті віртуалізації суспільних відносин. Визначено можливі наслідки стирання меж між реальним і віртуальним буттям людини. Завдяки цифровим технологіям та можливостям сучасних засобів комунікації, функціонування віртуального простору, як нового символічного середовища, є специфічною формою людського буття, що формує нові потреби, фобії, культурні маркери, нові грані образу власного “Я” тощо. Відсутність особистісного спілкування в контексті перенесення його у віртуальну площину відкриває для людини необмежені можливості, дозволяє “одягати” на себе будь-які ролі, розмиває соціокультурні межі, формує нові особистісні якості тощо. Людина, “перебуваючи” у віртуальному просторі, сприймає його як паралельну реальність, а себе – як персонажа гри з відповідними правилами. Проте, сама по собі віртуальна реальність – це лише технологія, а за тим, що люди все більше в неї занурюються, стоїть низка соціальних факторів, зумовлених комплексом змін, що відбуваються в суспільстві. Під впливом сучасних інформаційно-комунікаційних технологій змінюються особистісні схильності і інтереси, ціннісні орієнтації і життєві позиції, настрої і погляди. Нове середовище існування у віртуально-мережевому просторі, розширення сфери комунікацій, зміна інтелектуальних і емоційних ресурсів індивіда здійснюють вплив на процес виникнення нового виду ментальності людини сучасної цивілізації.

Список використаної літератури

1. Берн, Э., 2018. *Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры*, Москва: изд-во «Э», 576 с.
2. Бодріяр, Ж., 2004. *‘Симулякри та симуляція’*, К.: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 230 с.
3. Бычков, ВВ., 2006. *‘Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта’*, *Вопросы философии*, № 11, С. 47–59
4. Грехнев, ВС., 2006. *‘Информационное общество и образование’*, *Вестник Московского университета, Серия 7: Философия*, № 6, С. 364–365.
5. Кастельс, М., 2007. *‘Интернет-галактика’*, К.: Ваклер, 304 с.
6. Кастельс, М., 2015. *‘Информационная эпоха: экономика, общество и культура’*, Доступно : <http://www.eur.ru/Documents/2005-12-05/35BD6.asp> [Дата обращения 7 Сентября 2018].

7. Моисеева, АП., Мазурина, ОА., Перепелкин, ОА., 2010. 'Виртуализация как социальная трансформация и коммуникация', *Известия Томского политехнического университета*, Т. 316, № 6, С. 141-146.
8. Петренко-Лисак, АО., 2007. 'Соціальні детермінанти кібервіртуального простору автореф. на здоб. наук. ступеня канд. соціологічних наук', К., 13 с.
9. Пивоварська, К., 2012. 'Головні риси культури віртуальних соціальних мереж', *Філософські обрії*, № 28, С. 71-81
10. Финк, Э., 2001. 'Основные феномены человеческого бытия', Доступно: <<http://www.lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>> [Дата обращения 11 Сентября 2018].
11. Харламов, НА., 2007. 'Миры и агенты виртуализации общества', *Философские науки*, № 4, С. 149-150.
12. Эйдемман, ИВ., 2007. 'Прорыв в будущее. Социология Интернет – революции', Москва: ОГИ, 384 с.

References

1. Bern, E., 2018. 'Igry, v kotoryye igrayut lyudi. Lyudi, kotoryye igrayut v igry (The games that people play. People, who play games)', Moskva: *izd-vo «E»*, 576 s.
2. Bodriyar, ZH., 2004. 'Symulyakry ta symulyatsiya (Simulacrum and simulation)', К. : *Vyd-vo Solomiyi Pavlychko «Osnovy»*, 230 s.
3. Byichkov, VV., 2006. 'Virtualnaya realnost v prostranstve esteticheskogo opyta', *Voprosy filosofii*, № 11, S. 47-59
4. Grekhnev, VS., 2006. 'Informatsionnoye obshchestvo i obrazovaniye (The information society and education)', *Vestnik Moskovskogo universiteta, Seriya 7: Filosofiya*, № 6, S. 364-365.
5. Kastel's, M., 2007. 'Internet-halaktyka (Internet galaxy)', К. : *Vakler*, 304 s.
6. Kastel's, M., 2015. 'Informatsionnaya epokha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura (The information age: economy, society and culture)', Dostupno: <http://www.eup.ru/Documents/2005-12-05/35BD6.asp> [Data obrashcheniya 7 Sentyabrya 2018].
7. Moiseyeva, AP., Mazurina, OA., Perepelkin, OA., 2010. 'Virtualizatsiya kak sotsial'naya transformatsiya i kommunikatsiya (Virtualization as a social transformation and communication)', *Izvestiya Tomskogo politekhnicheskogo universiteta*, Т. 316, № 6, S. 141-146.
8. Petrenko-Lysak, AO., 2007. 'Sotsial'ni determinanty kibervirtual'noho prostoru avtoref. na zdob. nauk. stupenya kand. sotsiologichnykh nauk (Social determinants of cyber-space space. Author's abstract to bake sciences Degree Candidate of Sociological Sciences)', К., 13 s.
9. Pyvovars'ka, K., 2012. 'Holovni rysy kul'tury virtual'nykh sotsial'nykh merezh (Main features of the culture of virtual social networks)', *Filosofs'ki obriyi*, № 28, S. 71-81.
10. Fink, E., 2001. 'Osnovnyye fenomeny chelovecheskogo bytiya (The main phenomena of human existence)', Dostupno: <<http://www.lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>> [Data obrashcheniya 11 Sentyabrya 2018].
11. Kharlamov, NA., 2007. 'Miry i agenty virtualizatsii obshchestva (The worlds and agents of society virtualization)', *Filosofskiye nauki*, № 4, S. 149-150.
12. Eydman, IV., 2007. 'Proryv v budushcheye . Sotsiologiya Internet – revolyutsii (The breakthrough into the future. Sociology of the Internet revolution)', Moskva : *OGI*, 384 s.