

УДК. 1.316.3.

Колесников М.П.

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ И СВОБОДА ОБЩЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

У статті дається аналіз основних підходів до віртуальної реальності. Проведений аналіз основних рис і особливостей віртуальної реальності в умовах глобалізації дає можливість для вироблення більш цілісного представлення про ці умови, що викликають ті або інші наслідки в розвитку особистості. Це, у свою чергу, дозволяє позначити деякі практичні шляхи реалізації певних форм свободи особистості.

Ключові слова: *віртуальна реальність, свобода, особистість, глобалізація.*

Virtual reality as sphere of freedom: problems and prospects. In the article is given the analysis of basic approaches to reality. The analysis of basic digs and features is conducted of virtual reality in the conditions of globalization enables for making of more integral picture of these terms which arise up those or other consequences in development of personality.

Keywords: *virtual reality, freedom, personality, globalization.*

Актуальность темы. Современная информационная революция и формирование информационной сети Интернет породили целый спектр мифов и опасений: от ожиданий, связанных с формированием на основе Интернета Киберпространства и электронной прямой демократии, до апокалипсических опасений, связанных с установлением электронного глобального контроля («электронного Гулага», «Инфомолоха») над сознанием и поведением каждого.

Научный интерес к природе виртуальной реальности нарастает в 90-ые годы XX столетия, когда она осознается как новая техника освоения мира, как пространство общения и социализации личности.

По мнению отечественных и зарубежных исследователей, сегодняшнее возрастание комплекса проблем «власть – наука – техника – общество», которое экстраполируется на отношении между СМИ, массовым сознанием и свободой, обуславливается формированием новой парадигмы – манипулирования.

Сознания и поведения человека. В рамках виртуалистики и коммуникатологии, виртуальная реальность представляется определенного рода конструкцией, однако коммуникатология пока не различает константную и виртуальную реальность. Более того, под виртуальной

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

реальністю в комунікативних науках чаще всего понимается как нечто искусственное и иллюзорное.

Целью данной статьи является анализ базовых характеристик и свойств виртуальной реальности и форм общения в техногенной культуре.

Анализ проблемы. Термин виртуалистика в научной литературе сегодня употребляется в широком и узком смысле слова. В первом случае, он обозначает комплекс идей, направленных на объяснение природы виртуальных реальностей, идей, возникших за рубежом и в России, как считают многие, на волне развития компьютеров и информационных технологий.

Считается, что первыми (теоретическими) исследователями виртуальной реальности стали инженеры – компьютерщики У. Брикен, М. Крюгер, Дж. Ланьер.

Видимо, сила мифа о виртуальной реальности, как компьютерной, привела к тому, что имеющиеся разработки идей некомпьютерной виртуальности, отнюдь не в сфере компьютерных технологий, остались на периферии научного исследования.

Российскими и украинскими исследователями (И. Девтеров, Д. Иванов, Т. Каменская, М. Носов, С. Хоружий, И. Усанов, Л. Усанова) анализируется онтологический, антропологический и социально-философские аспекты виртуализации общества.

В литературе существуют два подхода к пониманию виртуальной реальности. Первое понимание исходит из позиции существования Универсума. Виртус – это некое активное начало (первопричина) присущее всем фрагментам Универсума – явлениям, объектам, людям. Первично виртуальность обнаруживается на самом фундаментальном уровне – физики элементарных частиц. Виртуальная частица и относится к физической реальности (поскольку она часть взаимодействующих других частиц) и не относится к ней. Поскольку она не оставляет какого – либо следа в частицах, их нельзя зарегистрировать прибором. В рамках данного подхода, виртуальная реальность обладает онтологическим статусом. Второе понимание виртуальной реальности снимает проблему онтологического статуса. В рамках данного подхода, виртуальная реальность – это не бытие, это реальность проживания человека, окружающий человека мир, генерируемый его сознанием. Весь пафос второго понимания направлен на создание «имитируемого» окружения, которое вытесняет собой подлинное бытие. В этом контексте, под виртуальной реальностью понимается иллюзорный, синтезированный мир ощущений, созданный с помощью информационной технологии. Ряд исследователей предлагает рассматривать виртуальную реальность как состоящую из двух реальностей – подсистем физической и нефизической. Автор статьи придерживается парадигматического подхода к проблеме виртуальности, рожденного в 80-е годы XX века Н.А. Носовым и О.И.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

Генисаретским. Анализ феноменологии, собранной в процессе исследования и других литературных источников позволили Н.А. Носову выявить базовые характеристики и свойства виртуальной реальности.

Кратко опишем основные три признака.

ПОРОЖДЕННОСТЬ. Виртуальная реальность порождается и сотворяется какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к ней. Психологические виртуальные реальности порождаются человеком.

АКТУАЛЬНОСТЬ. Виртуальная реальность имеет свою топографию свое время, пространство и законы развития. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и сейчас». Для человека находящегося в виртуальной реальности нет прошлого и будущего. Автономность (имеет свое время, пространство и свои законы существования).

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ. Виртуальная реальность может взаимодействовать не только с порождающей, но и с другими реальностями. При этом человек находящийся в виртуальной реальности всегда видит все со своей точки зрения. Психологическая реальность – это всего лишь один из частных видов виртуальных реальностей.

В свою очередь, психологическая реальность бывает двух видов: консуетал и виртуал (события необычное, непривычное). Который в свою очередь подразделяется на гратуал (от лат. *gratus* - привлекательный) и интегратуал (от лат. *integratus*) – непривлекательный).

Естественный, обычный режим функционирования психологической реальности называется консуетальным режимом.

По мнению Н.А.Носова, виртуальное состояние имеет восемь базовых характеристик: первые четыре характеризуют его с внешней точки зрения – это признаки человека в виртуале. Остальные четыре описывают состояние изнутри: что чувствует человек, находясь в этом состоянии.

1. Непривыкаемость. Сколько бы раз ни возникло это состояние, оно переживается как необычное.
2. Спонтанность. Виртуальное состояние приходит и уходит независимо от воли и желания человека.
3. Фрагментарность. Ощущения человека локализуются в какой – либо части тела. Несмотря на то, что он захвачен происходящим.
4. Объективность. Человек описывает некие события и факты, как бы существующие независимо от него.
5. Измененность статуса реальности. В гратуале объем реальности расширяется, чувства обостряются, в интегратуале – чувства притупляются, объем реальности сужается.
6. Измененность статуса личности. В виртуале человек совсем иначе оценивает свои возможности. В гратуале – ощущение силы и безграничных возможностей. В интегратуале – бессилия и невозможности осуществить свою деятельность.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

7. Измененность статуса сознания. В гратуале возникает проясненность сознания, человек легко усваивает необходимый объем информации. В интегратуале сознание обычно затуманено, возникает эффект суженого сознания.
8. Измененность статуса воли. В гратуале все происходит как бы произвольно, само по себе. В интегратуале деятельность возможна только с помощью волевых усилий. [См. 5;10, с 36-38]

Категория виртуальной реальности заставляет по новому взглянуть - на традиционные представления, в частности, об объективности «реального мира». В соответствии с парадигмальной идеей полионтологичности реальность является многослойным образованием и состоит из множества реальностей порождающих друг друга.

В этом искусственном мире культуры, который окружает человека, выделяются особые сферы развития человека: ЛОГОСФЕРА – особый мир слов и языка как средства общения и всех форм «вербального» мышления; ЭЙДОСФЕРА (от греч. «эйдос» – «вид», «образ» – особый мир зрительных образов, мир графических и живописных форм; ПСИХОСФЕРА – межиндивидуальное пространство общения, в котором проходит психическая, интеллектуальная и духовная жизнь; АКУСФЕРА – мир звуковых форм культуры, которые оказывают сильное воздействие на чувства и ассоциативно-образное мышление; ТЕХНОСФЕРА – среда культуры, состоящая из инструментов, культурных артефактов и утвари души или «дайбосфера» – мир господства машин, мир механизированных людей и очеловеченных машин, царство искусственно созданных существ, которые ведут себя как живые. В соответствии с этим мы определяем свободу как множество перспектив, возможностей (само)реализации человека, локализованных в некоем пространственно-временном континиуме культуры. Свобода, таким образом, выступает как человеческое измерение бытия, в котором можно выделить ряд различных измерений – онтологическое, организмическое, гносеологическое, прагматическое, аксиологическое, – определяющих соответствующие поля свободы. Все эти поля (планы) развития не только взаимосвязаны одно с другим, но и обладают собственным потенциалом развития, заимствуя этот потенциал у других.

Мыслящее рефексирующее существо одновременно находится в какой – либо реальности: константной (внесобытийной) или виртуальной (событийной) – порожденной, но двигается по лестнице, либо вверх к новым жизненным горизонтам и новым виртуальным реальностям, довертиализируя нижние уровни, либо вниз, к сужению сознания и упрощению картины мира.

Все дело в том, что в виртуальной реальности образы внутреннего мира ничем не отличаются от образов внешнего, и при отсутствии

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

специальных меток к какому миру – внешнему или внутреннему - принадлежит образ, человеку легко запутаться, где произошло событие: в мире порожденном самим человеком, или внешнем, независимым от него. Более того, в любой данный момент наша мысль существует в виде своих же собственных симулякров (в виде подобия мысли). Симулякром по латыни означает, «призрак», привидение, то есть нечто подобное действительной вещи, являющееся ее мертвой имитацией (ибо мертвая имитация разыгрывается живым человеком) Следовательно – пишет М. К. Мамардашвили, мы видим чаще всего только бледные тени вещей. [8, с 177]. В наше время под симулякром понимают обычно то, в каком смысле это слово использовал Бодрийар: симулякр – это изображение без оригинала, репрезентация чего – либо, что на самом деле не существует[4, с.70]. Если природные процессы, тем или иным образом уловленные в образах сознания, еще могут, как образы найти какое – то приложение к внешнему миру и претендовать на статус объективной истины – (хотя это не более чем претензия, как считает Деррида).

Основой современного видения природы виртуальной реальности являются работы Ж. Делеза, Ж. Деррида, Ж. Бодрияра, М. Розина. Данный подход основывается на понятии «гиперреальность», с помощью которого описываются условия, при которых имитация или создание реальности приобретает больше легитимности, силы и ценности, чем оригиналы. Согласно логике Ж. Бодрияра, виртуализация это процесс перехода человека в виртуальную реальность, которая имитирует фактическую реальность и состоит из симулякров.

Все это создает предпосылки для восприятия мира как бесконечного безграничного текста, который можно преобразовывать в разных вариантах и формах. Реальность состоит из клипов. Следовательно, мышление также должно быть клиповым. Знак замещает вещь. Знак господствует над вещью. Приходит триумф текста над реальностью. Как пишет Бодрийар: с господством обязательного знака наступает царство знака – эмансипированного, которым могут теперь пользоваться все классы... [1,с.114]

Человек все более погружается в виртуальные знаково-семиотические системы, изолирующие его от реальности, от подлинного бытия. Реальность не просто отчуждается или обесмысливается - она исчезает, а вместе с ней исчезает и общий субстрат человеческого опыта, заменяясь множеством знаков – имволических, произвольных, относительных картин мира. Объекты, включая и самого человека, начинают функционировать как знаки. Сообщение становится важнее события.

Реальная природа подменяется тщательно - продуманной подделкой, которая выглядит как неподдельная реальность, естественность. Видеоряд и видекартинка становятся основанием всякой очевидности. Вместо

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

реальности господствуют симулякры.

Наступает время господства симулякров. Расширяется субкультура симулякров, знаков, лишенных референта и это отражает общий процесс семиотизации жизни. Гипертекстуальность как свойство и современного мышления и современного бытия, проявляется в основном в коммуникативных практиках, поскольку через них формируется картинка мира современного человека. Гипертекст как явление постмодерна обладает рядом свойств, присущих постмодерну. Гипертекст становится необходимым и достаточным текстовым пространством, актуализируемое активностью человека. [6, с. 124-127]

Известный американский критик Ихаб Хасан выделяет следующие признаки: неопределенность, культ неясностей, ошибок, пропусков; фрагментарность и принцип монтажа; «деколонизация», борьба с традиционными ценностными центрами; отсутствие психологических и символических глубин; молчание, отказ от мимесиса и изобразительного начала; положительная ирония, утверждающая плюралистическую вселенную; смешение жанров, высокого и низкого. Стилевой синкретизм; театральность современной культуры, работа на публику, обязательный учет аудитории, сравнение сознания со средствами коммуникации, способность приспосабливаться к их обновлению и рефлексировать над ними [см. с. 6, с. 124].

Человек как потребитель и читатель текста постмодерного бытия программируется на скользкий поверхностный «просмотр», а не на углубленное включение. Обладая целым рядом положительных сторон информационно – коммуникативная деятельность насаждает с собой немало и отрицательных последствий, ограничивающих человеческое общение и свободу.

1. Резкое увеличение скорости и объема информации требующее увеличения скорости ее восприятия и обработки приводит к следующим возможным последствиям:

- Положительное: ускорение процессов осмысления информации способствует совершенствованию логического, вычисляющего мышления, росту коэффициента интеллекта, расширению границ гносеологического поля свободы.
- Отрицательное: быстрая утомляемость, рассеивание внимания, снижение способности к сосредоточению, некритическое восприятие сообщений, неспособность к концентрации на одной какой – либо задаче или проблеме;

2. Интенсивная и продолжительная смена образов, индивидуально подобранных для каждого конкретного человека в целях получения им наиболее сильного эмоционального впечатления. Возможные последствия:

- Положительное: ускорение процессов возбуждения и торможения, развитие ассоциативно – образного мышления,

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

воображення и фантазии.

- Отрицательное: возможные расстройства нервной системы, беспричинные страхи, повышенная возбудимость, нервозность и т.д. По некоторым известным данным, виртуалистика приобщая человека к миру иллюзий, воздействует на психику в семь раз сильнее самых мощных нарколологических средств.

3. Деканонизация традиционных ценностей и их профанация имеет своим следствием утерю социально – культурной иерархической системы ценностей, идеалов и ориентиров и одновременно сакрализацию новых ценностей. Положительным последствием в данном случае может быть критическое переосмысление ценностных структур в направлении более адаптированных к вызовам цивилизационного развития; создание уникальных, невозможных в реальной жизни креативных групп по принципу интеллектуально – психологической совместимости, разрушение барьеров по социальным признакам полу, возрасту, образованию и т.п., а также по месту проживания и географическому местонахождению.

К наиболее тяжелым социальным последствиям можно отнести асимметричность отношений и искажение социально значимых ценностей, идеалов и традиций. Именно на социальной иерархии построены понятия о морали, отношения между детьми и родителями, между поколениями. Известный генетик XX века К.Лоренц считает, что отказ от традиций является губительным для устойчивости сознания даже в том случае, если этот отказ полностью оправдан с точки зрения содержания традиций. Искажение понимания о социально – иерархической структуре общества приводит чаще всего к искажению представлений об их роли в жизни данного человека.

4. Ролевая игра и расслоение структуры личности. Интернет – сеть позволяет человеку виртуально перевоплотиться во множество персонажей, видеть себя в разных проекциях и ситуациях. Игровая реальность – это, прежде всего реальность проб и возможностей, языковая игра – это одно из условий языкотворчества. К положительным результатам такого «расслоения» структуры личности можно отнести факт более глубокого осознания собственных личностей особенностей. Познания слабых и сильных сторон своего «Я», в результате чего, может, быть достигнуто улучшение взаимоотношений с окружающими в реальной жизни.

– Отрицательный: результат зависит от степени серьезности противоречий и активности вовлеченных в конфликт виртуальных «не Я», Третьих лиц. Наблюдая свои мысли и эмоции в проекции разных экранов, вступая в коммуникацию с разными виртуальным «не Я», современный человек в результате перестает отличать собственное реальное «Я» от виртуального: доверие к экрану приводит к уничтожению (или

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

размыванию) собственной идентичности. В виртуальном пространстве идентификация может условно легко меняться, формироваться и трансформироваться и подлежать манипуляции. [12, с. 9-10]. Современная эпоха знает уже не просто атомарного человека, а человека без онтологии – виртуального человека.

Ситуация «бестелесности» общения может привести к определенным негативным последствиям. Невозможность видеть лицо, глаза и тело собеседника ставят под сомнение личностные отношения, исключают возможность восприятия своего спутника как уникального, незаменимого, живого человека. Для общения участников (киберакторив) характерны типичность и анонимность (отмеченного А. Шютцом)[, с. 59].

5. В настоящее время широко распространено движение нейро – лингвистического программирования, которая преобразует компьютерную аллегорию антропологии, то есть на учение о человеке как нейро – процессоре, который руководствуется посредством языка.

Согласно логике НЛП человеческий мозг, как и мозг всех животных, действует по принципу электро-коллоидного, а не твердотельного компьютера, он подчиняется тем же законам, что и мозг другого животного. Это значит, что программы, в виде электрохимических связей, вводятся в него дискретно. Аппаратное обеспечение находится внутри черепа а программное обеспечение может находится в любом месте и везде. Производная метафора «программного обеспечения» основана на представлении, что существует программа, или набор инструкций, написанный кем-то ради достижения определенной цели, но это гибкая программа и она может быть изменена, каждый человек строит собственную модель мира неповторимой конфигурации. При такой «блочно-модульной» структуре всегда возможно разъять ее компоненты и заново сложить их в другом сочетании [15, с. 95-96].

Исторически все технологии НЛП разрабатывались для того, чтобы помочь личности сменить свою жизнь в лучшую сторону, усовершенствовать умение перебороть трагические минуты жизни, получать наибольшую радость и счастье от жизни.

Отрицательным результатом является то, что современные нейро-лингвистические технологии используются как мощное информационное оружие. Компьютерная аллегория прячет тот факт, что она является особенной практикой манипулирования желаниями, эмоциями, мышлением людей. Понимание личности как нейро-процессора - открытой, неравновесной, нелинейной системы, поддающейся воздействию со стороны хаоса информационных флуктуации, которые оказывает влияние на ее

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

сознание, так и на подсознание, позволяет научно понять возможность применения технологий манипулирования сознанием и поведением личности.

Компьютерный синтетизм провоцирует при доминировании формальных средств коммуникаций над ее содержанием более того превращения человека из субъекта коммуникаций на объект манипулирования.

Глобальная информатизация и компьютеризация, спутниковая связь, кабельное радио и телевидение делают технически возможным не только систематическую идеологическую индоктринацию, но и управление индивидуальным, групповым, массовым сознанием и поведением, электронный контроль за жизнью и образом мыслей людей. Дальнейшее усиление контроля будет осуществляться с помощью вживления микрочипов, которые являются абсолютно надежным средством электронного контроля личности [13]

Как отмечают зарубежные и отечественные исследователи, индустрия информационных технологий разрушила границу между «технологиями свободны» и «технологиями несвободы».

По мнению В.Ф. Чешко, прогресс информационных технологий (подлинный и виртуальный) сделал экзистенциальный риск виртуальной реальности одной из самых мощных доминант современной Западной ментальности. В широком значении этих терминов виртуальная реальность и манипулирование сознанием оказываются если не синонимами, то альтернативными аспектами одного и того же феномена. Технологические решения, на основе которых возможно управление мировоззрения и мировосприятием человека, сводятся в настоящее время к нескольким принципиальным схемам (будем помнить, что «объект» здесь это мы с вами, наши мысли, воля, эмоции).

1. управление и контроль информационных каналов, посредством которых в сознание объекта поступают сигналы из материального мира (компьютерные симуляторы);

2. управление и контроль условий функционирования психических процессов, протекающих в объекте (психосоматическое программирование);

3. управление и контроль условий функционирования физиологических и биохимических процессов в центральной нервной системе (нейрофармакология);

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

4. управление и контроль структурно-функциональной организации центральной нервной системы объекта (генные технологии, электронные чипы и т.д.) [13, с. 49]

Трагедия современного человека состоит в том, что даже сознавая воздействие на себе этих технологий, человек просто не может этому воздействию противостоять. Наши рефлексивные структуры, так или иначе, оказываются то и дело в плену чужих рефлексивных игр, чужих рефлексных псевдообъяснений, блокирующих наши режимы понимания и рефлексии. [9, с. 16].

Выводы. Сегодня мы становимся участниками и свидетелями драмы свободы, последствия которой определяют судьбу всех поколений в XXI столетии.

Глобализация коммуникации и виртуализация культуры – это два процесса, которые идут параллельно и создают множество форм взаимовлияния целокупная картина повседневного бытия порождается системой массовых коммуникаций. СМК уже не отражают действительности, а конструируют ее. Кроме этого, СМК осуществляется производство собственных событий. Причем возможность личного участия в этом процессе сведена на нет. Исчезновение фиксированного чем-то, кроме ситуативного настоящего лишает человека и прошлого и будущего. Человек становится ситуативным. Его самочувствие оказывается в руках того, кто владеет ситуацией. Налицо прогрессирующее отчуждение человека от его собственного опыта и дебилизация.

Потеря сокральности слова в глазах одного человека влечет за собой утрату способности воспринимать другого человека как Другого.

Многочисленные исследования показывают, что систематический, длительный контакт с ЭВМ замыкает, сковывает интеллект человека на требованиях и алгоритме работы, выдвигаемых техникой, ограничивает возможности человеческого общения, ведет к утрате некоторых форм человеческого общения, снижению порога понимания многоаспектности многозначности естественного языка.

Главная особенность практики нейролингвистического программирования (НЛП) – манипулирование сознанием состоит в том, что она осуществляется не с помощью физической силы и угроз, а с помощью разнообразных способов внушения и соблазнов. Власть, которая порождается языком, всей тканью своих дискурсов (в том числе психоаналитических и психотерапевтических практик НЛП), может быть и анонимной,

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

то есть исходить не только определенного агента, класса, группы, а и от всего универсума знаков, используемых в информационном обществе [1; 2].

Подводя итоги теоретическому анализу поставленной проблемы, можно сделать выводы, что ситуация может измениться при решении проблемы экологии коммуникативных сред, если гуманизировать технику, использовать технологические достижения цивилизации и культуры в созидающем, а не разрушающем для человека режиме. Для этого необходимо, во-первых, установить рациональный социальный и политический контроль за развитием Н1-НИМЕ технологий. Во-вторых, целесообразно создавать специальные центры – «виртуальные образовательные пространства», в рамках которых можно было бы вместе с учащимися учиться техникам и способам противостояния, информационным технологиям, а также вырабатывать альтернативные им средства и способы работы. В связи с этим первоочередным заданием стало бы решение системной интеграции информационных технологий в высшей школе. Методы работы, направленные на культивирование нового логического интеллекта и грамотного теоретического мышления в обществе, сохранения преемственности с базовыми ценностями классической культуры, могут и должны найти свое воплощение в разработке нового типа компьютерных программ, нового типа образовательных программ и технологий обучения.

ЛИТЕРАТУРА

2. Батаева К. Соціальна феноменологія кіберкомунікації // Соціологія: теорія, методи маркетинг, 2011, №1. С. 52-66.;
3. Бодрийяр М. символический обмен и смерть. – М.: Д: Добросвет, 2000. – 387 с.;
4. Бурлачук В., Танчер В. Символ и симулякр. Концепция символа в социологии постмодернизма // Социология: теория, методы, маркетинг. – 2004, № 1 – С. 5 -29.;
5. Войскунский А.К. Метафоры Интернета // Вопросы философии. – 1999. - № 11. – С. 64-76.;
6. Жак Деррида. Жизнеописание, мировоззрение, цитаты: за 60 мин. /Текст/. – СПб: Невский проспект: Вектор, 2007. – 175 с.;
7. Калмыков А.А. Виртуалистка. Сознание события // Экология и жизнь. - № 11. – 2006. – С. 29-32.;
8. Калмыков А.А. Гипертекстуальность мышления и

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФІЛОСОФІЇ СПІЛКУВАННЯ

- коммуникативное пространство // Человек, 2007, № 5, - С. 122-129.
9. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 832 с.;
 10. Мамарадашвили М.К. Философские чтения. – СПб.: Азбука классика, 2002. – 832 с.;
 11. Новые информативные технологии и судьбы человека в современной культуре // Материалы круглого стола // Вопросы философии. – 2003. - № 12. – С. 3-52.;
 12. Носов Н.А. Реальные нереальности // Человек. – 1993. - № 1. – С. 34-42.;
 13. Пронин М.А. Виртуалистика сегодня: история, пространство, иллюстрации, перспективы // Философские науки. – 2007. - № 8. – С. 5-32.;
 14. Ринкявичус Л., Буткявичене О. концепция общности и ее специфика в виртуальном пространстве // социологические исследования. – 2007. – №1. – С. 3-10.;
 15. Уилсон Роберт Антон. Психология эволюции. – М.: ООО Издат.дом. «София», 2006. – 304.;
 16. Усанова Л. А. Віртуальність як риса сучасності // Філософські обрії 2011, №25, – С. 116-126.;
 17. Чешко В.Ф. «Демоническая» феноменология НИ-НИМЕ технологий в глобализирующемся мире // социальная экономика, 2005, № 3-4., - С. 49-57с.;
 18. Янг П. НЛП. Эффективные методики влияния. – М.: Эксмо, 2007. – 384 с. /Психология общения/.