

В. Л. Якубіна

кандидат філософських наук, доцент

ФУНКЦІОНУВАННЯ МЕДІАЗАЛЕЖНИХ СТРАТЕГІЙ СИМУЛЯТИВНИХ СПІЛЬНОСТЕЙ НА ПЕРЕХРЕСТЯХ "РЕАЛЬНОСТІ" ІЗ "ВІРТУАЛЬНІСТЮ"

Стаття представляє науковому загалу авторський підхід до соціально-філософської концептуалізації особливостей функціонування медіа-дискурсу й технологічних стратегій у спільних взаємодіях нового типу (інтерактивних спільностях). Ракурс, що обрано авторкою, – актуальність перехрестя "реальності" і "віртуальності".

Ключові слова: медіологія, "спільна інтенційність (інтенціональність)", ідентифікація, моб, "multitude" (множинність), нові стратегії опору, Україна.

Із перехрестями у масовій міфологічній свідомості завше було пов'язано багато повір'їв та пересторог. Саме не перехрестях можна набути новий дар, зустріти таємничого віщуна-посланця або навіть загубити свою душу. Прості люди завжди недолюбливали перехрестя, через оцю катастрофічну непевність, що відчувається в місцях перетину доріг, коли слід обирати щось одне й втратити усі інші можливі варіанти. Лише відчайдухи квапливо крокують роздоріжжям в очікуванні змін й набуття нового досвіду. Зважаючи на тематику та ракурс статті, доречним тут буде згадати однойменний культовий американський фільм – "Перехрестя" ("**Crossroads**", directed by **Walter Hill, Columbia Pictures, USA, 1986**), який описує перетин/суміщення двох аспектів дійсності: існуючого та бажаного, як рівноцінних симуляцій реальної віртуальності. Одна із сюжетних ліній кіно-тексту така: після укладання "містичної угоди" гітарист, в обмін на власну душу, набуває неперевершених творчих вмій у виконанні блюзу. І аж раптом музикант усвідомлює, що, фактично, він сам перетворився на досконалий інструмент, який не потребує його жодних особистих зусиль й втручань, який є лишень "річчю" (тобто, абсолютно досконалою функцією гри на гітарі будь-кого). Із цього моменту митець починає пошуки шляху вороття до загубленої на перехресті "двох світів" творчої самобутності [щодо філософії кіно й спільної гіперреальності див. – 7].

У цій статті я акцентуватиму на специфікованому соціально-філософському аналізі перехрестя "реального" із "віртуальним", які добре

характеризують ситуацію перебування сучасної людини у інтерактивному просторі (адже, насправді, на думку М. Кастельса, із яким важко не погодитись, такі перехрестя – це і є той спосіб, який нині характеризує спосіб нашої ідентифікації у світі), а також на тих "магічних" ефектах, які сьогодні ми спостерігаємо у масових спільностях і в стратегіях їх функціонування від оцього дивного/звичного перетину. Зауважимо ще й таке: "Що ж стосується віртуальної реальності, то, за Жижеком, слід урахувати, що ця реальність не імітує реальність, але симулює її. Симуляція, на відміну від імітування реальності, що існує перед нею, породжує подібність реальності, що не існує. Словенський психоаналітик виводить із цього подвійну природу віртуальності, яка, як він стверджує, відноситься водночас до віртуального статусу фантазматичної «реальності», котру сприймаємо на екрані інтерфейсу, та до чистого обчислення, яке не можна зредувати до матеріалізації у вигляді електропотоків, що відбуваються через комп'ютерні мікросхеми" (*тут і далі збережено авторську стилістику Д. Шевчука – Я. В.*) [6].

В моїх попередніх соціально-філософських екскурсах до теми реальних/віртуальних спільностей і їх актуальних характеристик та способів дій, вже неодноразово потребував прояснень контекст розуміння (означення) спільностей саме як симулятивних. Це повсякчас викликає багато питань у аудиторії та читачів. Тому не зайвим буде звернутись ще раз до тлумачення деяких контекстів, актуальних саме для цієї наукової розвідки: "симулятивність" – термін, який відразу відсилає нас до концептів Ж. Бодрійяра, П. Віріліо, Г. Дебора, Ф. Джеймсона, С. Жижека, А. та М. Крокерів. Відтак, усі зазначені вище дослідники єдині в тому, щоб розуміти симуляції як певні нові способи презентацій та саморепрезентацій на всіх можливих рівнях соціального: мікр-, мезо-, макро- (функціоналістська система рівнів системи за Н. Дж. Смелзером).

Отже, симуляція не є ознакою відсутності чогось справжнього, яке вона ніби приховує (чи має приховувати), маскуючись під це щось та не будучи саме цим щось. Симуляція не є грою, яка намагається підмінити щось відсутнє. Симуляція

є присутністю в якості певного шаблонного акту (бо, як би інакше ми б розрізняли "симулятивність" та "справжність"?). Але, це така присутність, яка може (а, можливо, й – мусить) піддаватися повсякчасним сумнівам й не мати однієї інтерпретації. Це, власне, і є становище, коли мапа більше не потребує оригіналу території, а є ціною сама по собі: ситуація гіперреальності. Звернемось тут до цитати із вже класичної роботи Ж. Бодрійяра, яка слугувала пізніше натхнення й для С. Жижека, а дещо пізніше й для мене: "Симуляція – це вже не симуляція території, референційно-існуючого, субстанції. Вона – породження моделей реального без оригіналу й реальності: гіперреального. Територія більше не передує мапі й не переживає її. Віднині мапа передує території – преесія симулякрів, – саме вона породжує територію, і якщо звернутись до нашої фантастичної оповідки, то відтепер шматки території повільно тліли б на просторах мапи. Тут і там залишки реального, а не мапи, продовжували б існувати у пустелях реального, які вже не є власністю Імперії, а обернулись нашою пустелею. Пустелею самої реальності" [1].

Наведу ще один приклад медіологічного розуміння реальності/віртуальності – Д. Шевчук у статті "Культура у мереживі мереж", апелюючи до класичних доробків Ж. Дельоза та М. Кастельса, зазначає таке: "Вплив нових медій на культуру найочевидніше проявляється в трьох аспектах: технологічному, антропологічному та комунікативному.

Технології створюють новий вимір, де люди можуть зустрічатися і мати спільний досвід. Ідеться про реальність, яку називають штучною, віртуальною чи електронною. Поступово цей простір перетворюється на світ, який має подвійний стосунок до фізичного світу. З одного боку, він є складником фізичного світу, адже його втворено на основі технологій, що діють за фізичними законами. А з другого боку, він постає як певна альтернатива до фізичного світу (за приклад може правити феномен *second life* – онлайн-гра, тривимірний віртуальний світ, у якому людина може вибрати найпривабливіший для себе спосіб існування)" [6].

Отже, медіазалежні стратегії, в контексті того, про що йдеться у цій моїй статті, – способи та варіації спільних інтенційних взаємодій (операцій, досвідів та практик) різних учасників в межах наявних комунікативних спільнот (гіпер-текстів, медіа-дискурсів, соціальних мереж), що, так чи інакше, спровоковані новими медіа й особливостями їх функціонування та впливів. Важливою характеристикою тут є специфічна "спільна інтенційність", яку пропоную розуміти в тому ключі, як це влучно, на мій погляд, подається у провокативно-екзистенційній інтерпретації літератора й філософа К. Вілсона: "Інтенційність (*intentionality*)

не має розглядатись як синонім для «спрямованості», в якості сутнісного статичного атрибуту, але має розумітись як динамічний опис, що включає свідомість та свободу дії. Це ліпше описати за аналогією зі стратегіями пітчера у бейсбольній грі, аніж із принциповістю вказівного знаку. Поль Рікер був першим, хто проголосив це із ясністю (певністю). Я пропонуватиму тезу, що Гусерль вбачав у інтенційальності творчий акт, здатний впливати на зміни свідомості, і, потенційно, щось на кшталт різновиду містичної дисципліни" [16]. У роботах К. Вілсона йдеться про можливість містичної комунікації із універсальною свідомістю, спроможностях екстраполяції суб'єктивного досвіду й т. д. – відтак, певним чином, це все можна співвіднести із специфікою Інтернету.

Стратегії, які діють у гіпертекстуальному середовищі та сучасних симулятивних спільнотах, на мою думку, можна стисло й універсально-процесуально схарактеризувати так: 1) знаходження інформації; 2) передавання та поширення ("шерінг") інформації; 3) перевірка інформації (що є не завжди можливо й тому викликає певні складності чітко розмежовувати правдиві факти та "фейки"); 4) спільна дія акторів (дія/акт із "поліфонією" спільних/різних інтенцій, або новий медіа-дискурс, що має на меті змінити наявний стан справ).

Таким чином, у симулятивних спільнотах, об'єднаних однією інтенційністю та дією, виникає потреба у спільній ідентичності (ідентифікації), яку у цьому контексті варто розуміти як сучасний медіа-дискурс для вказування на альтернативність особистісних ролей у мережі, що стало можливим завдяки мімікрійній адаптивності віртуального середовища, яке сприяє швидкісному переключенню "локусів ідентичності/ідентифікації", через анонімність присутності та зміну персоною своїх масок (*nicknames*), статусів (*role fusion*) у гіпертекстуальному Інтернеті. Таким чином, "стійка ідентичність" підмінюється "гнучкою мережею ідентифікацій", через відчуженням від своїх щоденних ролей та образів відбувається те, що кваліфікується, наприклад, В. Гьосле, як "криза ідентичності", що насправді може бути елементом формування нової "гнучкої ідентифікації", котра отримує свою реалізацію через – "гру" (процесуальна саморепрезентація буття й свободи за Г.-Г. Гадамером) та "художній карнавал" (симуляція недиференційованих знаків і кодів за Ж. Бодрійяром) [докладніше про це див. – 8]. Отже, сьогодні ми маємо відмітити, що "самоконструювання/деконструювання/самореконструювання" є новими способами проявів ідентифікації особи у гіперреальному середовищі, актуалізації яких проявляються в появі нових масових спільностей, наприклад, йдеться про біополітично-агентний проект М. Хардта та А. Негрі – *multitude*, який буде розглянутий у статті трохи далі.

Потребує деяких пояснень й моє авторське розуміння медіазалежності стратегій. Отут для мене є близькими погляди Р. Дебре, який у роботі "Медіологія" наголошує на першочерговому впливі медіатехнологій на соціальну дійсність, саме вони, власне, й конструюють нашу реальність та поле для взаємодії через інтерактивність, адже сутність Інтернету створюється самими користувачами у кожний момент їх безпосередньої присутності/актуалізації в гіпертекстуальному реально/віртуальному просторі. У ефективному функціонуванні медіазалежних стратегій певне місце відіграє й нарративність, яка може підсилювати окремі міжособистісні взаємодії (інтеракції) та соціально-культурні процеси (мною тут мається на увазі, в першу чергу, Інтернет-комунікація, але не лишень вона) [2].

"Реальність" та "віртуальність" – обидва терміни узяті мною в лапки зумисне, аби, по-перше, підкреслити необґрунтованість їх чіткого розрізнення сьогодні: тут я апелюю до концепту М. Кастельса, щодо "реальної віртуальності", який вказує на те, що віртуальність – цілком реальна; а, по-друге, очевидно, що за доби ІКТ (інформаційно-комунікативних технологій) вже надто символічно вести розмови про межі між реальним та віртуальним. Та і ця тенденція, щодо віртуалізації реальності, не нова – кіно та телебачення теж давало подібний соціально-культурний ефект (див., наприклад, роботи М. Мак-Люена), але ж реальне "занурення" людини у віртуальність відбулось вже у мережах. Власне, тому має сенс говорити про перехресну реальності та віртуальності, які, однак, наявні в нашій практиці повсякденного поспіль у "симбіозі" та особливостях тих комунікативних стратегій, що функціонують на їх перехрестях: "Співвідношення між віртуальним та реальним, між електронним світом і фізичним світом у рамках сучасної кіберкультури закладають передумови нових аспектів онтології можливих світів. Осмислення цього співвідношення сягає розуміння глибинних рівнів функціонування культури. Отже, осмислення нових вимірів сучасної культури вимагає філософського розуміння віртуальності. В рамках сучасної філософії концепцію віртуальності представив Жиль Дельоз, іще заки поняття віртуальної реальності стало популярним. Французький постструктураліст звертається до проблеми співвідношення віртуального та реального. На думку Дельоза, віртуальне протиставляється не реальному, але актуальному. Віртуальне саме є реальним, власне як віртуальне воно є певною частиною реального об'єкта. ... Загалом же, як стверджує Дельоз, відношення між віртуальним та реальним створює фігури, що належать "елементарній оптиці", тобто фактично закладають основи нашого світобачення" [6]. Отже, Ж. Дельоз пропонує розуміти

реальність та віртуальність через симулятивність, а саму її – через поняття "знаку", або "маски", які викликають певний афект й ефект.

Надалі, аби практично показати, як саме функціонують медіозалежні стратегії, пропоную звернутись до близьких нам в Україні контекстів. Цікавою, в дисциплінарних межах соціальної філософії та філософії історії, без звернень до специфікованих соціологічних методологій й обчислень, буде візуальна акцентація на діаграмі статистичних даних, що мають стосунок до нещодавніх подій, які, вже усталено соціально-політичними теоретиками характеризують, як перехід від "фази Євромайдану" – до "фази Майдану" (початку етапу "Революції Гідності") у Києві (2013 р.). Спираючись на запропоновану фаховими дослідниками П. Барбером та М. Метзгер (*P. Barbera and M. Metzger*) діаграму можна прослідкувати яким чином змінювалась активність блогерів *Facebook*-у, як однієї із великих груп користувачів (симулятивної спільності), на публічно відкритих сторінках, які інтерактивно розміщували он-лайн події в Україні та світі, зі зміною громадської оцінки ситуації із побиттям студентів та відтермінуванням владою курсу щодо Євроінтеграції країни (рис. 1).

Цей графік виявляє чітку кореляцію поміж віртуальною активністю блогерів й одночасним зростанням реального соціально-політичного напруження у країні: пікові відсотки активності в соціальних мережах співпадають із найбільш критичними ситуаціями періоду, про який йдеться. Отже, подібні "перехрестя" є соціальною дійсністю й для України – можливі завдяки медіа-технологіям новітні стратегії функціонують напрочуд швидко та мають величезний спектр доступності, що дозволяє говорити про "текучість" (*liquidity*) межі між спільностями реальним та спільностями віртуальними. Статистика Нью-Йоркської соціологічної Лабораторії (*NYU Social Media and Political Participation (SMaPP) laboratory*), відповідно до використаного мною *рисунку 1* свідчить, що у найбільш складні часи, наприклад, 1 грудня 2013 р. (*Dec 1*): відбулось більш ніж 150 000 натиснень – "лайк" (*like*), більш ніж 50 000 натиснень – "поширити" (*shares*), та деяке зростання кількості коментарів (*comments*). Щодо мов, які найбільш були вживані у цей час для координування інформації у блогах: українська 33 %, англійська 28 %, російська 24 % [12].

У нещодавній лекції "Глобальна політика протесту", яка була прочитана І. Крастевим в контексті міжнародної конференції "**Мислити з Україною**" (15–19 травня 2014 р., Київ), лектор, зокрема, звернув увагу присутніх на вплив нових ІКТ та ЗМК на протести, які нині відбуваються у світі, згадавши, в якості прикладів, Сирію та Єгипет (а також рух – "Окупуй Волл-стріт"). Осмислювати масові соціальні рухи та протести без враху-

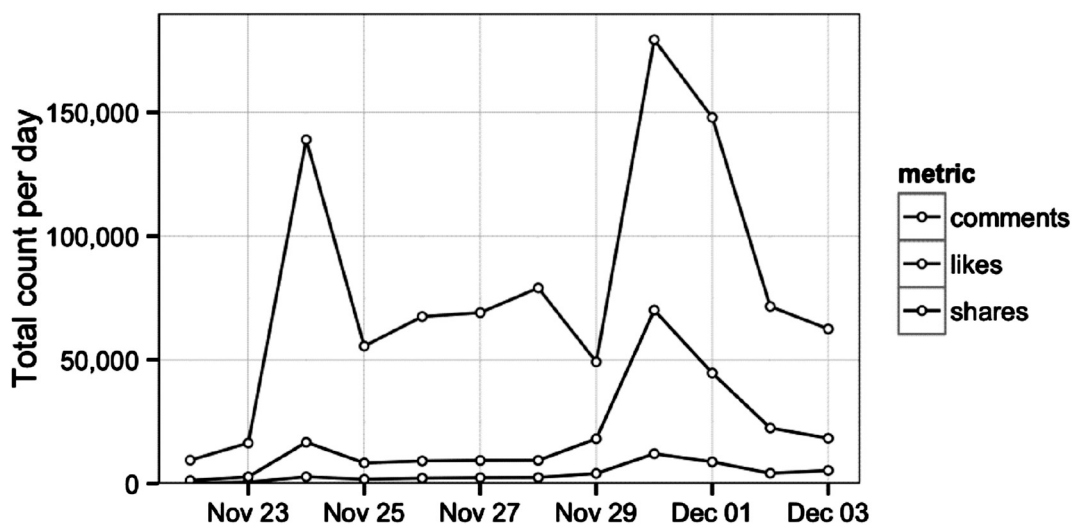


Рис. 1. Активність користувачів Facebook-у на публічно відкритих сторінках, щодо протестів в Україні (Facebook activity on public pages related to Ukrainian protests; Data: NYU Social Media and Political Participation (smapp.nyu.edu) lab; Figure: Pablo Barberb and Megan Metzger)

вання фактору мереж сьогодні є безпідставним заняттям, тому, наприклад, й у публіцистичній статті-інтерв'ю Т. Огаркової "Життя європейців: соціальні протести в Греції 2010–2012 років" йдеться про нові принципи та стратегії повстань у великих містах згаданої в назві країни (Афінах, Фесалоніках, Геракліоні), відтак, тут також зазначено, що соціальні мережі й форуми інтерактивного спілкування і поширення новин/інформації відіграли велику роль у широкомасштабних силових протистояннях народу із милітаризованими представниками владного апарату [3]. Отже, як висновок до одного з блоків статті зазначу, що І. Крастев, у своїх міркуваннях щодо нових практик протесту в контексті реальності/віртуальності, резюмував доволі відомі "класичні" положення стосовно поведінки масових бунтівних спільностей, які раніше було проаналізовано й мною в дисертаційному проекті: "Основні тенденції концептуалізації феномену мас в сучасній соціальній філософії" (2008) та інших публікаціях, а їх процесуальна нарація наявна у відомих нині сучасних соціально-політичних концепціях, наприклад, А. Бадью, П. Вірлію, С. Жижека, Ж.-Л. Нансі та, звісно, в теорії – М. Хардта й А. Негрі.

В оцій науковій розвідці я лишень перспективно вкажу на те, що, як бачимо, сьогодні досі актуально залишається постмодерна "дромологія" французького феноменолога П. Вірлію – вчення про сферу, де справжньою владою стає сила "чистих швидкостей", відтак особистість легко реформатовується у "навіженого кіборга": частково тіло, а частково – метал. Архітектура війни, політики, влади примушує таке постмодерне тіло бути шизоїдною "машиною війни" [15, с. 21–24].

Тому, зовсім не випадково є поява глобального футурологічно-біополітичного проекту М. Хардта та А. Негрі – *multitude* (український еквівалент перекладу, запропонований А. Гальчинським – *множинність*). Такий переклад можливий, але, на мою думку, дещо спрощений). Це спільність індивідів, яка не зводиться до маси в її класичному розумінні, не зводиться також й до класу (пролетаріату), або ж до народу [детальніше стосовно специфіки проекту, термінології й її перекладів див. мої публікації: 9; 10; 11]. *Multitude* є активним соціальним суб'єктом, "який діє на основі того, що пов'язує особистості в єдине ціле; *multitude* – це внутрішньо *мульти*-образний, складний соціальний суб'єкт, устрій та діяльність якого базується не на ідентичності або єдності (тим більш, не на відсутності відмінностей), а на тому, що в ньому (тобто, в суб'єкті: *уточнення моє* – Я. В.) є спільного" [5, с. 130]. Це зовсім новий ракурс погляду на природу способи функціонування нових інтерактивних симулятивних спільностей.

М. Хардт та А. Негрі вбачають, що "глобальному центрові" вже сьогодні протистоять структури з мережевою будовою: вони не мають виразного центру та одного лідера. Ці структури є мобільними, гнучкими, самоорганізованими. Отже, йдеться про "*multitude*" як єдність "*singularities*". Такий ворог є страшним для Імперії, бо майже неможливо визначити масштаби "мережових леґіонів" – вони присутні скрізь, але, по суті, в конкретному місці, як матеріальна одиниця, вони відсутні [5, с. 48-49]. Прикладами таких армій М. Хардт та А. Негрі називають комунізм у соціалістичних країнах, В'єтнам 1960–70-х років, Ірак з 2003 року [5, с. 74, 78]. А також, звісно, протести

в арабських країнах й Греції 2010–2012 років, які тривають і нині й докладно описані згаданим тандемом авторів у їх доволі провокаційній роботі "Декларація" [докладніше див.: 13]. Через жах та терор, які маскуються під потребу у воєнних діях з тероризмом за мир, Імперія підтримує своє існування й доки насилля (в будь якому вигляді: як соціальне, як економічне, як політичне, як психологічне чи, як ідеологічне [5, с. 75]) буде вважатись легітимним – доти неможливо говорити про демократію та свободу, адже, усіляке насилля, у своїй суті, є тероризмом [5, с. 43]. Зважаючи на таку тезу, М. Хардт та А. Негрі зауважують: "[...] якщо ми не будемо боротися, то нас знищать наші вороги, якщо ж ми будемо воювати з ними, то все одно, врешті-решт, знищимо себе" [5, с. 23]. Отже, таким чином, ми потрапляємо у циклічний вир ідеї "Вічного Миру" І. Канта, або ж до циркуляції містерії "Чистої Війни" за П. Вірлію [15, с. 30].

Відтак, спільність multitude неможливо звести лише до одного образу, оскільки "цей калейдоскоп" складається з уявлень окремих культур, етносів, гендерів, способів життя, інтенцій і, врешті-решт, ідентичностей/ідентифікацій: "Multitude – це плюральність, яка не піддається спрощенню; одиничні соціальні відмінності, які притаманні multitude, завжди мають здобувати своє вираження й в ніякому разі не повинні зводитись лишень до стану однорідності, однакової, спільної ідентичності або нейтральності" [5, с. 135]. Отже, важливою умовою функціонування цієї спільності є "спільна інтенційність", яка допомагає координувати спільні інтеракції, як у мережі, так і поза нею, себто – "на перехрестях".

Координування акторів через мережі та створення ними симулятивних біополітичних спільностей, які можуть дуже швидко організуватись й самоорганізуватись, завдяки горизонтальним зв'язкам та респонсивності смислів нових медіа-дискурсів – це все ми мали змогу спостерігати цієї зими (нинішня фаза воєнно-громадянського конфлікту є значно складнішою й іще незавершеною, тому вважаю, що недоречним поки буде апелювати до ситуації на Сході України. Хоча, звісно, взаємокоординація через мережі та пабліки відіграє не останню роль й у цих подіях). Надалі симулятивні спільності можуть легко перетікати із "віртуальності" до "реальності" – йдеться про феномени *Flash/Smart Mob*-ів, які описано в роботах Г. Рейнгольда [див. – 8]. Хоча, такі перформативні спільності спочатку були пов'язані із авангардистськими та концептуальними художніми рухами середини ХХ ст., однак, надалі, завдячуючи новим способам комунікації та імпліцитному збагаченню дискурсивних практик медіологічною складовою, "мобери" перетворились у символ нової соціальної та політичної культур, не

полишаючи художньо-мистецьких контекстів своїх проявів, які більше тяжіють у бік візуального мистецтва кіно та фотографії, не виключаючи й саунд-складової. Доволі легко можна пригадати нещодавні перформанси моберів, які відбувались по всій Україні й були пов'язані із політичними подіями й контекстами. Наприклад, 29 червня 2014 р. було проведено флеш-моб: "**Молодь за єдину Україну**", який відразу потрапив до Книги Рекордів України – у ньому прийняло участь 1200 людей, які зімітували форму жовто-блакитної географічної мапи нашої країни (масштабом – 25 на 35 метрів). Ця симулятивна спільність моберів мала на меті продемонструвати єдність та неподільність території суверенної України (знову таки, як і на початку статті, йдеться про те, що – віртуальна мапа "передусім" реальної території). Таким чином, завдяки візуальному кіно-тексту, учасниками було сконструйовано спільну символічну нарацію, яка шляхом короткочасної ідентифікації, до того моменту незнайомих людей, виказує цією спільною перформативною практикою, можливість нового дискурсу для багатьох різних українців [відео флеш-мобу – 4].

Отже, як висновок зазначу, що у даній статті було всебічно представлено концепт – "медіазаалежні стратегії", який розуміється мною як "палітра" способів та варіації спільних інтенційних взаємодій (операцій, досвідів та практик) різних учасників в умовах інтерактивних комунікативних спільнот (гіпер-текстів, медіа-дискурсів, соціальних мереж), що, так чи інакше, спровоковані новими медіа й особливостями їх функціонування та впливів. Також проаналізовано, які саме стратегії використовуються у нових спільностях нині (на прикладах специфіки "Арабської весни", протестів у Греції та Україні). Резюмовано, услід за: Ж. Бодрійяром, Ж. Дельозом, П. Вірлію, Р. Дебре, А. Крокером, М. Кастельсом і М. Хардтом та А. Негрі, – що медіатехнології мають першочерговий вплив на соціальну дійсність, власне, саме вони, в якості стратегій, нині й конструюють нову соціально-політичну реальність, завдяки прискореній актуалізації сингулярних взаємодій у гіпертекстуальному (віртуалізованому) середовищі, включаючи "спільну інтенційність" й інтерактивність спільних інтеракцій (ідентифікацій, подій, ситуацій), спільно притаманних множинності доволі різних/інакших представників масових симулятивних спільностей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бодрійяр Ж. Симулякри и симуляция; [пер. с фр. А. Качалова] – (оригинал фр. издания: Jean Baudrillard. Simulacres et simulation. © 1981, EDITIONS GALILEE, 9 rue Linné, 75005 Paris.) [Електронний ресурс] / Ж. Бодрійяр – Самиздат, 117 с. – Режим доступу: http://lit.lib.ru/k/kachalov_a/simulacres_et_simulation.shtml.

2. *Дебрэ Р.* Введение в медиологию / Режи Дебрэ ; [пер. с фр. Б. Скуратова]. – М. : Праксис, 2010. – 368 с. – ("Образ общества").
 3. *Огаркова Т.* Життя європейців: соціальні протести в Греції 2010-2012 років [Електронний ресурс] / Т. Огаркова // Інтернет-видання "Українська Правда. Життя". – Режим доступу: http://life.pravda.com.ua/society/2014/06/29/173560/view_print/.
 4. Флеш-моб "Молодь за єдину Україну", 29.06.2014. – Київ, Україна; відео події на сайті Радіо Вільна Європа/ Радіо Свобода [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.radiosvoboda.org/content/article/25439373.html>.
 5. *Хардт М.* Множество: война и демократия в эпоху империи / М. Хардт, А. Негри. – М. : Культурная революция, 2006. – 559 с.
 6. *Шевчук Д.* Культура у мереживі мереж [Електронний ресурс] / Д. Шевчук // Часопис "Критика", Рік XV, Число 3–4 (161–162). – К., 2011. – С. 14–16. – Режим доступу: <http://krytyka.com.ua/journal/rik-xv-chyslo-3-4-161-162>.
 7. *Якубіна В.* Симулятивність гиперреальности: философия кино и медиология в контексте новых общностей / В. Якубіна // Исследования молодых ученых-гуманитариев России и Украины в начале XXI века : сб. науч. тр. / РАН. ИНИОН. Центр гуманит. науч.-информ. исслед. Отд. философии. – М., 2013. – С. 176–186. – (Сер. Проблемы философии).
 8. *Якубіна В.* Актуальні ситуації із ідентичністю та ідентифікаціями: медіологічна концептуалізація реєстрів / В. Якубіна // Філософські проблеми гуманітарних наук. – 2012. – Вип. 21. – С. 66–69.
 9. *Якубіна В.* Футурологічна "чорна скринька" соціального – інтерактивні спільності, глобальна демократія та космополітична співдружність / В. Якубіна // Гуманітарні студії : зб. наук. праць. – К. : ВПЦ "Київський університет", 2012. – Вип. 15. – С. 208–215.
 10. *Якубіна В.* Креативні віртуальні спільності за умов нестабільності сучасного світу: мас-медійний та соціальний контексти проекту "Multitude" / В. Якубіна // Вісник Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут": Філософія. Психологія. Педагогіка : зб. наук. праць. – К. : ІВЦ "Політехніка", 2012. – № 2. – С. 72–78.
 11. *Якубіна В.* Трансформаційна сутність біополітичного виробництва як концепт постмодерного неомарксизму, або *praxis* від *Zoz* до *Bios* / В. Якубіна // Гілея: науковий вісник : зб. наук. праць. – К., 2012. – Вип. 64. – С. 297–302.
 12. *Barbera P.* How Ukrainian protestors are using Twitter and Facebook [Електронний ресурс] / Pablo Barbera and Megan Metzger // The Washington Post, Updated: December 4, 2013 at 5:47 am. – Режим доступу: <http://www.washingtonpost.com/blogs/monkey-cage/wp/2013/12/04/strategic-use-of-facebook-and-twitter-in-ukrainian-protests/?print=1>.
 13. *Hardt M.* Declaration [Електронний ресурс] / Michael Hardt and Antonio Negri // Jacobin. – Summer 2012. – Режим доступу: <https://www.jacobinmag.com/2012/05/take-up-the-baton/>.
 14. *Hardt M.* Commonwealth / Michael Hardt and Antonio Negri. – Cambridge, Massachusetts : The Belknap Press of Harvard University Press, 2009. – xiv + 434 p.
 15. *Kroker A.* The Possessed Individual: Technology and the French Postmodern / A. Kroker. – Montreal, Canada : New World Perspectives, CultureText, 2001. – 176 p. – (CTHEORY BOOKS).
 16. *Wilson C.* Phenomenology as a Mystical Discipline [Електронний ресурс] / Colin Wilson // Philosophy Now. – 2006. – Vol. 56. – P. 15–19. – Режим доступу: <http://philpapers.org/rec/WILPAA-8>.
- Якубіна В. Л.** Функціонування медіа-зависимих стратегій симулятивних общностей на перехрестках "реальности" с "виртуальностью". *Стаття представляє научному сообществу авторский подход к социально-философской концептуализации особенностей функционирования медиа-дискурса и технологических стратегий в общих взаимодействиях нового типа (интерактивных общностях). Ракурс, выбранный автором, – актуальность перехрестков "реальности" и "виртуальности".*
- Ключевые слова:** медиология, "общая интенционность (интенциональность)", идентификация, моб, "multitude" (множество), новые стратегии протестов, Украина.
- Jakubina V. L.** Functionalization of media-dependent strategies by simulative commons (communities) at the crossroads between "reality" and "virtuality". *An article presented to scientific group the author's model of socio-philosophical conceptualization of the way for media discourse functionality and technological strategies in new type of commons collaboration (interactive communities). Author's purpose and point of view is – the actuality of crossroads between "reality" and "virtuality".*
- Key words:** mediology, "common intention (intentionality)", identification, mob, multitude, new strategies of revolt, Ukraine.