

УДК 1:3

**ВІРТОСФЕРА – НОВИЙ ПРОСТІР
ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНИХ
ІДЕНТИЧНОСТЕЙ****VIRTOSPHERE – A NEW SPACE FOR FORMING
SOCIAL IDENTITY****Фандеєва Г. К.,**аспірантка, Луганський національний
університет ім. Т. Шевченка (Старобільськ,
Україна), e-mail: fanuta2019@ukr.net, ORCID:
<https://orcid.org/0000-0003-4197-0620>**Fandeeva G. K.,**postgraduate student, Luhansk National
University T. Shevchenko (Starobelsk, Ukraine),
e-mail: fanuta2019@ukr.net, ORCID:
<https://orcid.org/0000-0003-4197-0620>

Дана робота присвячена конструюванню поняття, котре характеризує буття сучасної людини, зануреної у віртуальну реальність, для якого запропонований термін «віртосфера». В дослідженні були розглянуті такі основні сфери буття людини: тілесність; свідомість; соціальність; духовність. Кожна з цих сфер досліджена на предмет віртуальності. В результаті виявлено, що соціальність і тілесність, на відміну від духовності і свідомості, мають свої симулякри. Таким чином, сфера соціального буття людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, розширюється. Формується віртосфера – сфера соціального буття людини, опосередкована символічною реальністю віртуального комп'ютерного дискурсу. Методологічна основа дослідження обумовлена специфікою поставлених у ньому завдань. В роботі використовувався метод аналізу літератури, метод словотворчої деривації для конструювання неологізму «віртосфера». Для вивчення впливу Інтернету на сучасну людину використовувався феноменологічний підхід.

Ключові слова: симулякр, віртуальна реальність, тілесність, соціальність, духовність, свідомість.

This work is devoted to the construction of a concept that characterizes the existence of a modern person immersed in virtual reality. The purpose of the study is to construct the notion of the virtosphere. During the study were considered the main areas of human existence: corporeality; consciousness; sociality; spirituality. Each of these areas is explored for the purpose of virtuality. As a result, it was discovered that sociality and corporeality, in contrast to spirituality and consciousness, have their own simulations. Thus, the scope of social life of a person immersed in a virtual computer reality is expanding. The virtosphere is formed – the sphere of human social life, mediated by the symbolic reality of virtual computer discourse. The methodological basis of the study is due to the specifics of the tasks set in it. The paper used the method of analysis of literature, the method of derivation to construct the neologism of the «virtosphere». To study the influence of the Internet on modern people, a phenomenological approach was used.

Keywords: simulacrum, virtual reality, corporeality, sociality, spirituality, consciousness.

Проблема ідентичності стала однією з центральних в соціальній науці ХХ століття. Про це свідчить частота вжитку слова «ідентичність». Зміни, які сталися у суспільстві у зв'язку з входженням його в шостий технологічний устрій, позначилися на дослідженнях ідентичності. На сьогоднішній день розглянуто проблематику інформаційного суспільства у соціально-філософській перспективі (Інформаційне суспільство у соціально-філософській ретроспективі та перспективі: монографія / Ін-т філос. ім. Г. С. Сковороди НАН України). Вивчені процеси ідентифікації індивіда і конструювання ідентичності в мережі Інтернет (П. Келлі, Ш. Теркл, А. А. Асмолов, А. Є. Войскунський та ін.). Розглянуто питання віртуальних

спільнот та пошуку нових форм ідентичності в добу глобалізації (В. В. Лях, О. О. Матвійчук, Я. В. Любивий, В. С. Лук'янець, О. С. Петренко). Досліджено вплив глобалізації на формування національної ідентичності і (І. Ф. Кононов, Є. К. Бистрицький, О. Білий, Р. В. Зимовець, Р. Кобець, С. А. Лозниця, С. В. Пролеев) [6]. Спостерігається зближення дослідницьких полів віртуалізації та ідентичності. Це потребує введення нового поняття, котре буде відображати нову якість соціальності, яка сформувалася під впливом таких чинників як інтернетизація життя суспільства. Входження людини в інформаційну еру, повсюдне використання Інтернету привели до зміни ідентичності. Більш того, сформувалася нова сфера людського буття. Мета даної роботи сформулювати для неї поняття «віртосфера».

Буття людини охоплює різні сфери, які лише в сукупності роблять можливим існування такої складної істоти як людина. У бутті людини дослідники виділяють такі сфери: тілесність; свідомість; соціальність; духовність. Наше завдання розібратися чи представлені всі ці сфери в комп'ютерній віртуальній реальності, як вони взаємодіють і що утворюється в результаті їх взаємодії.

Сфера тілесності і віртуальна реальність

Сфера тілесності має на увазі наявність фізичного тіла. Його ми отримуємо при народженні. У віртуальному просторі не можна народитися. Всі народжуються безрозсудними. Віртуальна реальність же не має на увазі прояв людського несвідомого, а значить, сам факт народження істоти не передбачений. Занурення і взаємодія у віртуальній реальності здійснюється усвідомлено, тобто людина не народжується, а «приходить» і відповідно «вирушає», з можливою перспективою повернення.

У комп'ютерній віртуальній реальності сфера тілесності також має на увазі наявність віртуального тіла – символ тіла, так званий аватар. Оскільки аватар це символ людини, то для різних груп людей один і той же символ може позначати різні речі. Тобто один і той же аватар може символізувати різних людей, якщо людина вибрала як аватара не власне фото, а яку-небудь картинку або фото іншої людини. Втрачається індивідуальність, унікальність тілесної складової. Реальне ж тіло відіграє все меншу роль в мережевих ідентифікаційних практиках. У крайніх випадках воно потрібне лише для того, щоб здійснювати механічну роботу (клацання мишкою, набір тексту) і поповнювати запаси енергії (вживання їжі). Дану ситуацію канадські дослідники Артур Крокер і Мішель Вейнстейн називають відчуженням людини від плоті. Цей вид відчуження визначає існування віртуальної реальності [1, с. 66]. Таким чином, віртуалізація – це відчуження людини від власної плоті в процесі користування комп'ютерними технологіями, при цьому людська плоть перетворюється на підключене до мережі тіло. Чільне місце займає розум... З іншого боку значення тіла не змінюється. Змінюється лише саме

віртуальне тіло. Проте життя його неможливе без тіла реального. Тіло є основою життя, фіксацією того, що людина є. Перш ніж бути кимось, тобто жити, людина має бути і бути вона може лише тілесно.

Сфера свідомості і віртуальна реальність

Свідомість – людська здібність до відтворення дійсності ідеальних моделях; психічна діяльність як переживання і віддзеркалення дійсності, сукупність уявних і плотських образів, ясне розуміння чого–небудь. Свідомість є вельми дивним явищем, яке є і в той же час його не можна чітко позначити в плані речовому, не можна прив'язати до одного матеріального носія. Свідомість – це особливий стан, в якому людині одночасно доступний і світ, і вона сама. Свідомість не можна «втягувати» з цього змістовного зв'язку, оскільки поза ним вона не існує [11].

Тіло задає часові межі буття індивідуальної свідомості. Вона (свідомість) пробуджується до життя у тілі і завершує своє (принаймні, земне) буття в ньому. З іншого боку, тіло є зовнішнім кордоном індивідуальної свідомості. Вона прагне здолати цей кордон. Їй хотілося б бути одночасно в різних місцях, жити в різні часи, бути всемогутньою. Для подолання кордонів, заданих тілом, свідомість людини створює техніку, яка підсилює її могутність, медицину, яка розширює тимчасові рамки буття [9]. Якоюсь мірою віртуальна комп'ютерна реальність здійснює мрію свідомості: віртуальні подорожі, спілкування в реальному часі з людьми, які знаходяться за тисячі кілометрів, відчуття себе творцем при створенні акаунта в соціальних мережах, комп'ютерні ігри, що дозволяють відчувати себе безсмертним. При цьому символ людини (аватар) не може бути включений у відбиті зв'язки, до нього не можна доторкнутися, наприклад, – але сповна може включитися в семіотичні зв'язки – його можна ображати або хвалити. А оскільки індивід асоціює себе з цим символом, то будь–які маніпуляції з ним (з символом) він сприймає як власні переживання. Проте, у всіх цих випадках свідомість «знає», що вона лише спостерігач, що всі ці речі відбуваються не з тілом, до якого прив'язана свідомість, а з символом цього тіла. Досліді підтвердили, що для нормального функціонування свідомості необхідною умовою є наявність зовнішньої сенсорної стимуляції. Саме сенсорна депривація, так само як і вживання психотропних препаратів, дозволяє вийти за межі буденної свідомості [10].

Віртуальна комп'ютерна реальність візуально орієнтована. Середньостатистичний користувач має можливість отримувати сенсорні і звукові відчуття при зануренні в кіберпростір. Тобто в кіберпросторі дотримуються умови нормального функціонування свідомості.

Можна зробити висновок, що віртуальне тіло не має віртуальної свідомості. При цьому одна свідомість може опановувати декількома тілами (природним і символічними). Символічне тіло лише тоді наділене свідомістю, коли індивід знаходиться он–лайн. Тобто природне тіло повинне здійснити

вхід у віртуальну комп'ютерну реальність, аби символічне тіло «ожило». Свідомість проявляє себе в текстах, які створює людина. Ця складова залишається унікальною. Можна скільки завгодно намагатися видавати себе за іншу людину, але інтелектуальний рівень, стиль спілкування як лакмусовий папірець видають шахрая. В той же час знаходження у віртуальній комп'ютерній реальності не проходить безслідно для сфер свідомості і духовності людини. У крайніх випадках може відбуватися відрив індивіда від життєвого світу і, зокрема, виникнення адиктивної поведінки – «фактичного відходу від реальності шляхом зміни психічного стану індивіда» [5, с. 111].

Сфера духовності і віртуальна реальність

Духовне – це сфера буття людини, яка несе в собі сенси і наділяє цими сенсами оточуючу дійсність. Сенси продукуються людиною, яка наділяє цінністю осмислені сфери свого буття. Духовна сфера нематеріальна, невидима, невловима. Проте вона не менш реальна, ніж матеріальний світ. Наприклад, настрої, певні якості особи, схильності людини настільки ж реальні як її фізичні якості, бо мають реальні наслідки для навколишнього світу. Можна виділити дві форми існування духовної сфери: суб'єктивна і об'єктивна. Суб'єктивна форма духовної сфери охоплює всі форми і рівні внутрішнього психічного світу окремої людини (несвідоме, свідомість і самосвідомість), які представлені мисленням, волею, характером, емоціями, мотивами людини. Об'єктивна форма духовної сфери – це духовні утворення, що виникли історично в процесі спільної діяльності людей в суспільстві і що є їх спільним надбанням (мова, мораль, мистецтво, релігія, наука, правові і політичні уявлення та ін.).

Духовність – це інтеграційна якість особи, яка визначає сенсожиттєві цінності, які формують людяне відношення до інших, гуманізм, забезпечують духовний розвиток особи [8]. Духовність, так само як і свідомість, поза людиною (як носія і того, і іншого) не існує. Встановлення і розвиток духовних і фізичних контактів між людьми – це є спілкування. Лише у спілкуванні можливий розвиток духовного початку людини, тому людина постійно прагне спілкування. Звернення до віртуальної комп'ютерної реальності часто є спробою угамувати цю спрагу. Проте людина шукає спілкування, а потрапляє в світ повідомлень. За словами М. Бердяєва, «повідомлення встановлюються без спілкування, без інтуїції і кохання. Спілкування онтологічно реальне, повідомлення – символічне» [3, с. 169]. У віртуальній реальності жадання справжнього спілкування у людини залишається не вгамованим. Прагнучи задовольнити потребу в спілкуванні за допомогою віртуального комп'ютерного світу, людина часто прирікає себе на «самотність в мережі». Таким чином, віртуальна комп'ютерна реальність на перший погляд розширює комунікаційне поле. Проте при цьому з'явилася реальна загроза витіснення реального міжособового спілкування віртуальним. Це неминуче породжує проблему

віртуальної комунікації як «псевдозамінника реального спілкування», що у свою чергу посилює проблему самотності в мережі.

Спілкування здійснюється за допомогою мови (письмової або усної), жестів, міміки. Можна сказати, що духовність формується за допомогою мови, шляхом усвідомлення явища мови як механізму трансляції сенсу. За допомогою мови результати пізнання закріплюються в пам'яті. Передача культури і досвіду людства з покоління в покоління засобами мови, можлива лише завдяки його закріпленню в знаковій і символічній формах. Мова виступає механізмом реалізації духовного, оскільки є засобом соціокультурної самоідентифікації особи. Як відомо, в мережі Інтернет відбуваються зміни мови (утворення нових, спотворення існуючих слів, використання іноземних слів). Отже, відбуваються зміни і в духовній сфері людини, що поринула в комп'ютерну віртуальну реальність. Але це не означає, що формується окрема духовність, симулякр вихідної духовності людини. Швидше трансформується та, що є, що робить певний вплив на реальний світ як людини, так і суспільства.

Розум і душа – це ті складові, які не мають симулякра у віртуальному світі. Вони нематеріальні, тому входження їх у віртуальний світ здійснюється природним чином. Проте це зіткнення з іншою реальністю не проходить безслідно для даних сфер людського буття, що у свою чергу впливає на формування ідентичності людини.

Сфера соціальності і віртуальна реальність

Сенс, породжений свідомістю, є базовим в утворенні соціального. Сенс знаходить знакові носії і обертається в суспільстві, циркулюючи у вигляді ланок всіляких семіотичних (знаково-смыслових), мовних систем. Завдяки сенсу люди організуються в різні комунікативні діяльнісні системи з колективною рефлексією. Відносно стійка система зв'язків між різними елементами суспільства – це і є соціальність. Соціальна сфера пов'язана із задоволенням особистих потреб, направлених на відновлення і розвиток життєвих сил людини. Сучасні дослідники відносять до соціальної сфери ще й сукупність штучної (другої) природи, а також реалії діяльності життєзабезпечення людей. Соціальна сфера – це деякий простір, місце існування людей і зростаючих з їх зв'язків співтовариств. У складній системі цих зв'язків кожен індивід займає своє особливе місце, стан, що обумовлює його, статус, соціальну роль, образ і якість життя [12]. Соціальна сфера складається з безлічі явищ, які мають місце лише в житті суспільства. Вони відрізняються від явищ природи тим, що містять в собі духовну складову, яка відсутня в природних явищах. Від фактів свідомості (наприклад, станів душі) соціальні явища відрізняються своєю надіндивідуальною, об'єктивною даністю. Тобто соціальний факт відрізняється від психічного своїм зовнішнім існуванням по відношенню до індивідуальної свідомості – об'єктивним впливом, який він чинить. Отже, можна відзначити, що соціальна

сфера є двошаровою унаслідок подвійності людини, яка поєднує в собі матеріальне і духовне (тіло і душа). Людина є соціальним символом, носієм особливого сенсу, оскільки виступає не лише як жива істота, але також виконує соціальну роль (батько, філософ, віруючий, пацієнт і так далі). Соціальна реальність, в якій живе людина, носить глибоко суб'єктивний характер, проте саме вона визначає реальну поведінку і вчинки індивіда в суспільстві, конструює його ідентичність.

Кожному історичному способу виробництва відповідає свій тип соціальної сфери. Сьогодні дослідники говорять про появу нової соціальності. Наприклад, українська дослідниця В. Шамрай робить висновок, що зараз «формується новий вид соціальності – віртуальна, в якій створюються віртуальні тіла, особи, спільноти, які складаються з рів знетілених індивідів, новим форматом існування яких постає сингулярність» [13]. Погоджуючись з цією думкою, варто додати, що кардинальною відмінністю епохи, яку ми переживаємо, стає різке збільшення ролі знаку в тому сенсі, що практично у всіх сферах соціального буття діяльність людей орієнтована переважно на виробництво символічних цінностей.

Суспільство споживання все більше й більше зсувається від світу товарів до світу, в якому домінуюче положення займає символ товару. Це суспільство, про яке З. Бауман висловився таким чином: «Наша культура – перша в історії, яка не винагороджує довговічність і здатна розділити життя на ряд епізодів, що проживаються з наміром запобігти будь-яким їх довгостроковим наслідкам і відхилитися від жорстких зобов'язань, які змусили б нас ці наслідки прийняти» [2, с. 315]. Тобто сучасне суспільство характеризується фрагментарністю.

Віртуальна комп'ютерна реальність – це лише віддзеркалення нашої дійсності, у всій її непривабливості і повноті. Що є в душі людини, є і в житті, значить, є і в Інтернеті. Тому віртуальна комп'ютерна реальність – це символічна реальність, яка характеризується фрагментарністю, складається з безлічі моментів життя суб'єкта, які інколи важко зібрати до купи, оскільки проживаються вони одночасно одним суб'єктом під різними масками.

Соціальність і тіло взаємно детерміновані. Соціальність детермінує спосіб, яким організм використовується в діяльності: експресивність, хода, жести соціально структуровані. З соціальної точки зору тіло виявляє, перш за все, здоров'я людини, тобто здатність виконувати певні соціальні обов'язки, здатність забезпечувати власне існування. Турбота про здоров'я є ознакою цивілізованого суспільства. З іншого боку, тілесність визначає соціальність, оскільки тіло є основою конструювання таких соціальних груп як: діти – юнаки – дорослі – літні люди; жінки – чоловіки, здорові, – інваліди і так далі.

Якщо ми розглядатимемо соціальну сферу з точки зору віртуальної реальності, то такої взаємної детермінації соціальності і тілесності

відзначити не зможемо. Це пов'язано з тим, що тіло тут символічне, а формування соціальних груп за статевими, віковими ознаками і за ознакою стану здоров'я є умовним. Проте, у людей, що проводять багато часу за комп'ютером з'являються характерні ознаки: втрата зору, характерна постава, захворювання (тунельний синдром) і так далі. Таким чином, можна говорити про вплив соціальності людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, на реальне тіло.

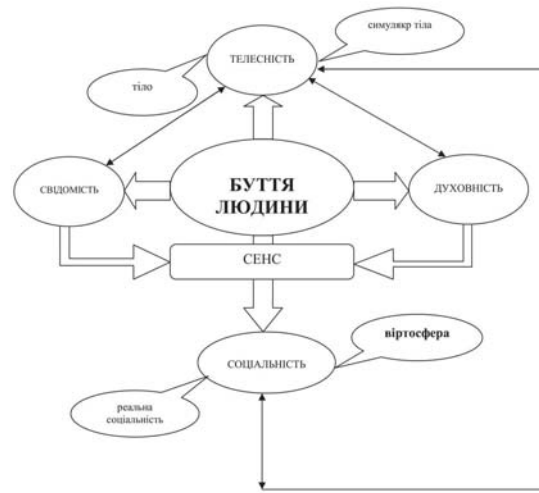
Відзначимо, що, вживаючи слова «тілесність», «свідомість», «духовність», «соціальність» ми розглядали їх у відношенні не до окремої людини, а до суспільної реальності. Абсолютно аналогічно вживається слово «реальність» в такому поєднанні, як «комп'ютерна реальність». Слід погодитися з М. О. Носовим, який відмітив, що «комп'ютерна реальність існує абсолютно незалежно від окремої людини. Окрема людина може використовувати її, якщо увійшла до цієї реальності. Ця реальність не є властивістю або характеристикою даної окремої людини, але людину можна характеризувати як ту, що оволоділа комп'ютерною реальністю або, що не оволоділа. Окрема людина проявляє свої власні особливості при роботі з комп'ютерною реальністю, і через ці особливості можна робити висновки про саму людину» [7, с. 333]. Наприклад, до тих пір, доки людина не зіткнулася з комп'ютерною реальністю, неможливо сказати, чи стане вона хакером. Так само до тих пір, поки людина не зіткнулася з автомобільною реальністю, неможливо сказати чи стане вона водієм. Тому комп'ютерна реальність сама по собі не є ознакою, властивістю індивіда, на відміну від реальності тілесності, свідомості, духовності, соціальності, які іманентні людині і породжуються одна з одної в діяльності і спілкуванні людини. Якщо ж ми говоритимемо про комп'ютерну віртуальну реальність, то тут ситуація дещо змінюється.

У людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, розширюється сфера соціального буття. У даного індивіда з'являються символи тіла, які можуть приймати всілякі форми. Тобто розширюється його тілесність. Тілесність може доповнюватися і засобами телемеханіки. А тілесність відіграє важливу роль у формуванні ідентичності. Розум і душа не мають симулякрів у віртуальному світі. Проте зіткнення з іншою реальністю, а так само усвідомлення сфери тілесності, що розширилася, не проходить безслідно для даних сфер людського буття, що у свою чергу теж впливає на формування ідентичності людини. Ідентичність людини включає зовнішню людину, внутрішню людину, відношення значимого Іншого до індивіда, власне відношення до самого себе. Тому можна сказати, що ідентичність є ключовим поняттям у формуванні соціальності. З входженням в комп'ютерну віртуальну реальність у людини розширюється соціальна сфера буття. Розширюється вона за рахунок появи символічної реальності комп'ютерного віртуального дискурсу.

Символічна реальність з'являється тут як простір людської уяви, в якій предмети і явища

матеріального світу виступають як спеціальні заміники – знаки і символи. Не зважаючи на те, що Інтернет структурно копіює реальний світ, нове соціокультурне середовище, що виникло в ньому, накладає відбиток на всі сторони взаємодії користувачів [4]. Це нове середовище можна назвати віртосферою. Тоді можна сказати, що віртосфера – це сфера соціального буття людини, опосередкована символічною реальністю віртуального комп'ютерного дискурсу.

Візуалізуємо схематично сфери буття людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, визначивши місце віртосфери (малюнок 1).



Малюнок 1. – Сфери буття людини

Висновок. У зв'язку з формуванням Інтернет–простору виникла нова сфера людського буття, яка породжує нові ідентичності. Віртуальна комп'ютерна реальність – це лише віддзеркалення нашої дійсності, тому в ній представлені всі сфери буття людини. При цьому сфера тілесного має свій симулякр в Інтернет–просторі. Віртуальне тіло не наділене віртуальною свідомістю. До того ж одна свідомість може оволодівати декількома тілами (природним і символічними). Символічне тіло лише тоді пов'язане з свідомістю, коли індивід знаходиться он–лайн. Тобто природне тіло повинне здійснити вхід у віртуальну комп'ютерну реальність, аби символічне тіло «ожило». Свідомість проявляє себе в текстах, які створює людина. Ця складова залишається унікальною. Сфери свідомості і духовності не мають симулякра. Разом вони формують сенс буття. Сенс є базовим в утворенні соціального. Сенс знаходить знакові носії і обертається в суспільстві. Сфера соціального буття людини, занурюючись у віртуальну комп'ютерну реальність, розширюється. Формується віртосфера – сфера соціального буття людини, опосередкована символічною реальністю віртуального комп'ютерного дискурсу.

Список використаних джерел

1. Kroker, A., Weinstein, M., 1994. 'Datatrash. The theory of the virtual class', Montreal: *New world perspectives*, 176 p.

2. Бауман, Зигмунт, 2005. 'Индивидуализированное общество', пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева, М.: *Логос*, 390 с.
3. Бердяев, НА., 1934. 'Я и мир объектов. Опыт философии одиночества и общения', Париж: *YMCA PRESS*, 191 с.
4. Лутовинова, ОВ., 2009. 'Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: Монография', Волгоград: *ВГПУ «Перемена»*, 476 с.
5. Матвійчук, ОО., 2003. 'Віртуальні спільноти як нова форма соціальної організації в інформаційному суспільстві', *Вісник КНУ ім. Т. Шевченка. Філософія. Політологія*, К., Вип.59–61, с.109–112.
6. 'Національна ідентичність і громадянське суспільство', 2018, Є. Бистрицький, О. Білий, Р. Зимовець, Р. Кобець, С. Лозниця, С. Пролеев, К.: *Дух і Літера*, 464 с.
7. Носов, НА., 2000. 'Виртуальная психология', М.: *Аграф*, 432 с.
8. Павлов, ВІ., 2006. 'Духовність як екзистенційний простір особистості', *Постсучасність: проблеми духовної свободи особистості: Монографія*; за ред. канд. філос. наук О. О. Сердюк, Донецьк: *ТОВ «Юго-Восток, ЛТД»*, 249 с.
9. Причепій, ЄМ., Черній, АМ., Чекаль, ЛА., 2005. 'Філософія: Підручник для студентів вищих навчальних закладів', К.: *Академвидав*, 592 с. (Альма-матер).
10. Степанов, СС., 2005. 'Популярная психологическая энциклопедия', М.: *Эксмо*, 672 с.
11. 'Философский энциклопедический словарь', 2003, Ред.-сост. Е. Ф. Губский и др., М.: *Инфра*, 576 с.
12. Хубиев ББ. Кушкова, АФ., Атабиева, ЗА., 2015, 'Социальная сфера в пространстве и времени: вопросы теории', *Современные проблемы науки и образования*, №2 (часть 1). [online] Доступно: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20409>.
13. Шамрай, ВВ., 2015. 'Модерне суспільство: від ліберальної і тотальної утопій до мережної соціальності: Монографія', Київ: *НАН України*, 306 с.

* * *

References

1. Kroker, A., Weinstein, M., 1994. 'Datatrash. The theory of the virtual class', Montreal: *New world perspectives*, 176 p.
2. Bauman, Zigmunt, 2005. 'Individualizirovannoe obshhestvo (Individualized Society)', per. s angl. pod red. V. L. Inozemceva, M.: *Logos*, 390 s.
3. Berdjaev, NA., 1934. 'Ja i mir ob#ektov. Opyt filosofii odinochestva i obshhenija (Me and the world of objects. Experience the philosophy of loneliness and communication)', Parizh: *YMCA PRESS*, 191 s.
4. Lutovinova, OV., 2009. 'Lingvokul'turologicheskie harakteristiki virtual'nogo diskursa: Monografija (Linguistic and Cultural Characteristics of Virtual Discourse: Monograph)', Volgograd: *VGPU «Peremena»*, 476 s.
5. Matvijchuk, OO., 2003. 'Virtual'ni spil'noty jak nova forma social'noi organizacii' v informacijnomu suspil'stvi (Virtual relations are a new form of social organization in the informational suspense)', *Visnyk KNU im. T. Shevchenko. Filosofija. Politologija*, K., Vyp.59–61, s.109–112.
6. 'Nacional'na identychnist' i gromadjans'ke suspil'stvo (National identity and humidian association)', 2018, Je. Bystryc'kyj, O. Bilyj, R. Zymovec', R. Kobec', S. Loznychja, S. Prolejev, K.: *Duh i Litera*, 464 s.
7. Nosov, NA., 2000. 'Virtual'naja psihologija (Virtual psychology)', М.: *Agraf*, 432 s.
8. Pavlov, VI., 2006. 'Duhovnist' jak ekzystencijnyj prostrir osobystosti (Spirituality as an existential space of personality)', *Postsuchasnist': problemy duhovnoi' svobody osobystosti: Monografija*; za red. kand. filos. nauk O. O. Serdjuk, Donec'k: *TOV «Jugo-Vostok, LTD»*, 249 s.
9. Prychepij, JeM., Chernij, AM., Chekal', LA., 2005. 'Filosofija: Pidruchnyk dlja studentiv vyshhyh navchal'nyh zakladiv (Philosophy: Textbook for students in higher education)', К.: *Akademvydav*, 592 s. (Al'ma-mater).
10. Stepanov, SS., 2005. 'Populjarnaja psihologicheskaja jenciklopedija (Popular psychological encyclopedia)', М.: *Jeksmo*, 672 s.
11. 'Filosofskij jenciklopedicheskij slovar' (Philosophical Encyclopedic Dictionary)', 2003, Red.-sost. E. F. Gubskij i dr., М.: *Infra*, 576 s.