

УДК 141. 7:316. 4

В.В. БРЯЗКУН

ГРАЇЗАЦІЯ ТА КАРНАВАЛІЗАЦІЯ ЯК КРИТЕРІЇ СФОРМОВАНОСТІ ОБ'ЄКТИВОВАНОЇ ФОРМИ ВІРТУАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ**Брязкун Валентина Вікторівна** – заступник директора з організаційно-виховної роботи Інституту управління та економіки освіти НПУ імені М.П. Драгоманова

У статті подано авторське бачення поняття «об'єктивованої форми віртуальної свідомості» як форми відображення дійсності. Описуються процеси впливу віртуальної комунікації на зміни, що мають місце в житті сучасних людей. Також обґрунтовуються критерії сформованості віртуальної свідомості, що пов'язані з грою та карнавалом.

Ключові слова: віртуалізація свідомості, ідентичність, віртуальна комунікація, гра, карнавал.

В данной статье представлено авторское видение понятия «объективированной формы виртуального сознания» как формы отражения действительности. Описываются процессы влияния виртуальной коммуникации на изменения, имеющие место в жизни современных людей. Также обосновываются критерии сформированности виртуального сознания, связанные с игрой и карнавалом.

Ключевые слова: виртуализация сознания, идентичность, виртуальная коммуникация, игра, карнавал.

This article presents the author's vision of the concept of «the objectified forms of virtual consciousness» as a form of reflection of reality. Describes the processes of virtual communication influence on the changes which taking place in the life of modern people. It is also justified by the criteria of formation of virtual consciousness, associated with the game and carnival.

Key words: virtualization of consciousness, identity, virtual communication, game, carnival

© В.В. Брязкун, 2012

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями пов'язані з тим, що кілька десятиріч тому почали з'являтися перші ознаки глобальної мережі. Однак про те, що вона так тісно увійде в життя кожної людини, важко було уявити. Тим часом як з розвитком техніки і комунікацій активно почала розвиватися і нова інтерпретація високоінтелектуальної свідомої особистості, яка стала дискретною частиною суспільства ХХІ століття. Незважаючи на це, велика частина людства і досі перебуває осторонь процесів обміну інформацією за допомогою глобального інформаційного середовища, такого як Інтернет. Точніше кажучи, одна перебуває осторонь, інша – використовує її лише в цілях розваги чи як засіб заробітку. Однак, незважаючи на це, інформаційні технології впливають на трансформацію людської свідомості як на суб'єктивованому, так і об'єктивованому рівнях. І якщо у першому випадку це пов'язане з задоволенням особистих потреб в інформації, спілкуванні, розвагах тощо, то на другому це – можливість впливати своїми віртуальними вчинками на соціальну реальність. Даний факт наголошує на необхідності визначення критеріїв сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор, виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття, вказує на актуальність вивчення цього питання. Вагомий внесок у розширення меж розуміння змін свідомості людини під впливом віртуальних реальностей зробив М. Носов, який розробив теорію поліреальності, яка вказує

на те, що людина протягом усього свого життя подорожує від одного рівня потенційності до іншого. Однак у даній концепції дається аналіз віртуальної свідомості як однієї зі здатностей людини, в той час як обминаються увагою питання, пов'язані з суспільною формою відображення дійсності: «Віртуалізація свідомості – властивість, що спроможна відділити свою психіку (думки, переживання, почуття) від психіки іншої людини» [11, 160].

Теорія віртуальних систем, розроблена В. Бабенко [3], надає розширене бачення можливих засобів віртуалізації свідомості та класифікацію штучних віртуальних реальностей. Роботи даного автора відрізняються технологічним описом проблематики, що нами досліджується. Однак не акцентується увага на етапах процесу переходу до потенційної реальності та його кінцевому продукті – віртуальній свідомості.

Концепція самоорганізації за допомогою новітніх технологій, яку розробив Г. Рейнгольд, демонструє практичні аспекти процесу віртуалізації шляхом використання можливостей віртуальних спільнот для упорядкування дозвілля, соціальної та політичної активності громадян різних країн: «Повалення режиму президента Філіппін Дж. Естради в 2001 році також є результатом дій смарт-мобу. Демонстрація, під час якої це відбулося, була зібрана шляхом розсилання смс-повідомлень. Дж. Естрада став першим в історії головою держави, що втратив владу завдяки діям розумного натовпу [13, 6]». Проте автором не висвітлюються будь-які критерії та показники, за якими можливо проаналізувати рівень впливу віртуальних реальностей на різні сфери суспільства.

Даний аспект суспільних змін під впливом су-

часних тенденцій висвітлених у працях С. Кравченка [8; 9]. Цей сучасний російський вчений один із перших на пострадянському просторі звернув увагу на вплив гри не лише як на форму самовираження та метод відпочинку, а як тенденцію підміни соціальної реальності ігровими практиками. Зазначений підхід є вагомим для вирішення проблеми оцінки об'єктивованої форми віртуальної свідомості.

Заслужують на увагу дослідження зміни традицій спілкування та взаємодії між людьми в працях М. Бахтіна [4] та Н. Асмус [2]]. Якщо ж перший автор свої праці присвячує більшою мірою культурним перетворенням в житті людини, то друга авторка доповнила його доробок своїми висновками про трансформацію людського життя під впливом віртуальної реальності. Використання даних праць у межах цієї статті обумовлюється дочерністю розробленого категоріального апарату та його безпосереднього зв'язку зі свідомістю як на індивідуальному, так і суспільному рівнях.

Проте використання напрацьованого інструментарію в соціальній філософії стосовно з'ясування сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості носить ситуаційний та фрагментарний характер, без урахування конкретних вимог до оцінки предмету даного дослідження. Саме це і обґрунтовує актуальність теми даного дослідження.

Мета дослідження: уточнити сутність поняття «об'єктивована форма віртуальної свідомості»; визначити змістове навантаження критерію граїзації, враховуючи його діалектичний зв'язок з віртуальною реальністю та специфікою людської свідомості; проаналізувати критерій карнавалізації як наслідок сучасної тенденції впливу віртуальних спільнот на різні сфери функціонування людини; прийти до висновку про доцільність чи хибність можливості використовувати дані категорії для аналізу віртуальної свідомості на суспільному рівні; описати перспективи подальшого дослідження проблематики оцінки впливу процесу віртуалізації на сучасну особистість.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів доцільно розпочати з уточнення сутності категорій «об'єктивована форма свідомості», «віртуалізація» та «об'єктивована форма віртуальної свідомості». Перш за все, щоб уточнити значення таких понять, як «суб'єктивоване» і «об'єктивоване» для осягнення центральної категорії даного дослідження, нам необхідно вказати на їхній зв'язок з такими термінами, як «суб'єктивне» і «об'єктивне». Так, під «суб'єктивним» розуміємо все, що пройшло через свідомість і існує в ній як суб'єктивований зміст об'єктивного. Під «об'єктивним» – все, що існує поза індивідуальною свідомістю і незалежно від неї [5, 71-72].

Таким чином, об'єктивована форма свідомості – це форма відображення реальності, що виражена в логічній, понятійній формі і закріплене в мові усвідомлення людиною сутності буття, світу, свого місця у ньому, ставлення до нього і до себе, можливостей його пізнання і перетворення. Вона висту-

пає як виявлення активного відношення індивіда до дійсності. Це відношення реалізується, насамперед, через практичне освоєння людиною навколишнього світу і є відображенням форм діяльності і створюваного цією діяльністю предметного світу олюдненої природи [12].

Також нагадаємо, що об'єктивована форма віртуальної свідомості формується в результаті віртуалізації, тобто процесу, що супроводжується зануренням у реальність, яка за своїми властивостями відноситься до віртуальної. В свою чергу, властивості віртуалізації визначаються особливостями самого процесу занурення та реальністю, яка виступає як похідна по відношенню до фізичної.

З огляду на специфіку даного процесу, об'єктивована форма віртуальної свідомості – це особлива форма відображення дійсності, що включає в себе нові ціннісні установки, соціальні орієнтації, які сформувались у процесі створення та під впливом віртуальної реальності. При цьому відбувається поглиблення стосунків, перехід на новий рівень комунікативної взаємодії, внесення розмаїття у фізичну реальність. Окрім того, ламаються стереотипи звичного спілкування, а отже, як наслідок – нові соціальні групи, що створюються у віртуальному просторі, з усіма їх особливостями знаходять відображення у реальному житті.

На основі проведеного аналізу етапів переходу людини від фактичної реальності до віртуальної ми виділяємо наступні критерії сформованості суспільної форми віртуальної свідомості, а саме – граїзація та карнавалізація.

Авторство терміну «граїзація» належить С.Кравченку, який використовує його для позначення вищої форми гри, яка являє собою переживання реальності, що передбачає взаємне проникнення ігрової діяльності в культуру [9, 270-271]. Тобто, в основі даного процесу лежить гра як вільна реалізація всіх творчих сил і здібностей людини.

Однак варто враховувати той факт, що епоха постмодерну девальвувала поняття гри, оскільки на перший план вийшли такі її ознаки, як вторинність, штучність, симулятивність, підміна реальності, ескапізм, моральна амбівалентність. Як результат – під грою стало розумітися несправжнє.

На даний момент «гра» протиставляється «реальності», багато в чому завдяки ще й появі віртуальної реальності та комп'ютерних ігор. Адже, усвідомлюючи умовності правил соціального життя в амбівалентності її норм, індивід все глибше занурюється в віртуальний простір симуляції і все більше сприймає навколишню дійсність як гру. З огляду на це, «грати» – означає насолоджуватися видимістю і творити щось ідеальне (в порівнянні з життям) і реальне (в порівнянні з продуктом чистої уяви), незалежно від того, втілюється ця видимість у реальності чи існує тільки у свідомості людини, яка грає [6].

Стосовно співвідношення поняття «граїзація» та «гра», то вони мають певні спільні та відмінні риси. Спільним є те, що вони уособлюють в собі вільну діяльність людини і не можуть здійснюватися примусово. Однак граїзація відрізняється від гри (яка є діяльністю без практичного цілепокладання, не будучи буденним життям вона сто-

їть поза процесом задоволення потреб), тим, що граїзація прагматична і проявляється в слідуванні вузько спрямованим інтересам; вона передбачає освоєння специфічного знання конкретних суспільних сфер, яке відбувається на етапі вторинної соціалізації – подальшого процесу, що дозволяє вже соціалізованому індивіду входити в нові сектори об'єктивного світу суспільства.

Таким чином, граїзація являє собою впровадження принципів гри, евристичних елементів в прагматичні життєві стратегії, що дозволяє формуватися нового типу соціальній адаптації в умовах параномії, тобто світу симулякрів та симуляцій, середовища, в якому знижується співвіднесеність знаків і слів із справжнім станом справ [8, 147-153]. Варто уточнити, що розвитку граїзації сприяє ігрова основа віртуальної реальності, яка забезпечує розширення свободи «суб'єкта». Однак специфіка віртуальної комунікації обумовлює «віртуальність» цієї свободи: її ситуативністю (людина є вільною, лише знаходячись у віртуальній реальності, а віртуальна реальність існує лише «тут і зараз») і «аморальністю» (відсутність ризику й анонімність перебування в соціальній віртуальній реальності позбавляють свободу її зворотної сторони – відповідальності). Таким чином, комунікації у віртуальному просторі – це гра за правилами, що постійно змінюються [7, 212].

Гра починає входити в процеси рефлексії як модель майбутньої ситуації, тобто відбувається процес перетворення на гру реального життя, що дозволяє індивідам адаптуватися до віртуального середовища. Результатом стає створення нового типу постійних звичок дорослої людини – ігрових. Майже всі суб'єкти інформаційно-комунікативного середовища грають, переслідуючи в цілому прагматичні цілі: грають заради будь-якої необхідності (соціальної, професійної тощо); дехто взагалі бачить у віртуальній грі чи не єдиний шлях вирішення своїх життєвих проблем [7, 214]. Наслідком всього вищезазначеного є той факт, що нині до поняття «віртуальна комунікація» входить все, що звичайно сприймається, як ігрова форма, і насамперед гра сама по собі.

У межах зазначених вище процесів відбувається перетворення соціокультурних інститутів на щось подібне до гри. В інформаційно-комунікативному середовищі виникає паралельне «життя», але вже зі своїми нормативними критеріями оцінки соціальної поведінки, що, у свою чергу, призводить до роздвоєності свідомості, інакше кажучи, зумовлює ціннісно-змістову дезорієнтацію, до якої складно і, мабуть, неможливо застосувати традиційні норми інституціонального контролю. Внаслідок цього – граїзація корінним чином трансформує характер комунікацій людей, розділяє їх у часі та просторі, дозволяє одночасно брати участь навіть в іграх, що відбуваються на різних континентах. Відсутність прив'язаності до певного географічного місця, що є характерним для традиційних культур, замінюються тим, що у індивіда якісно розширюються можливості плюралістичного вибору життєвої стратегії. Завдяки цьому граїзовані практики віртуальної реальності розповсюджуються в різних культурних контекстах і по всьому

світу. Граїзація стає самостійним видом соціального і культурного виробництва, що має глобальний характер. З цього приводу С. Кравченко зазначає, що «граїзація індивіда і граїзоване суспільство стає глобальним символом успіху та благополуччя [8, 147]».

Незважаючи на те, що з першого погляду здається, що граїзація має виключно негативний вплив на життя сучасної людини, вона має й певний позитивний аспект впливу на соціокультурний розвиток сучасного суспільства. По-перше, вона розширює кількість благ та послуг, надаючи їх багатомільйонним масам людей. По-друге, учасники граїзації можуть займатися своєю діяльністю поза залежністю від місцезнаходження та часу, адже на даний момент різко скоротився час для досягнення бажаних цілей. По-третє, неприємні реальні події можуть заперечуватися за допомогою їх заміни симулякрами і вигадками. При цьому варто враховувати те, що граїзація швидко включає в повсякденне життя технологічні, маркетингові і управлінські новації, що особливо співвідносяться з управлінням ризиками, що є глобальною проблемою сучасності [8, 149]. Більше того, граїзація, як критерій сформованості об'єктивної форми віртуальної свідомості, вказує на те, що люди перестають розрізнятися за соціальним походженням або положенням, в будь-якому випадку роль цього фактора суттєво знижується [8, 150].

З огляду на це виникає потреба зважати на те, що під впливом віртуальної реальності особистість формується як хаотичне скупчення не пов'язаних між собою фрагментів образів, подоб, масок. Наше «Я» само розпадається на фрагменти як і розрізнені віртуальні образи, формуючи при цьому модель індивіда, що відповідає постмодерній метафізиці децентризмів [14, 68-73].

Таким чином, віртуальна людина має багато імен, образів та ролей, кожен з яких створений нею і є її частиною. Саме тому їй так важко ідентифікувати себе, адже кожна з субособистостей, кожен зі створених образів впливає певним чином на реально існуючу людину. Співвідношення з соціальною роллю (стійкою ідентичністю) замінюється дистанціюванням, відчуженням від повсякденних ролей, виходом з чого є гра масок, образів, ідентичностей. Саме даний факт приводить до виникнення поняття «карнавалу» та «карнавалізації», як критерію сформованості суспільної форми віртуальної свідомості.

Доцільно уточнити, що термін «карнавалізація» введений М. Бахтінін [4] і на даний момент застосовується для осмислення найрізноманітніших культурних, соціальних та художніх явищ, і який відображає специфіку сучасної культури в цілому.

Очевидно, що в основі процесу лежить «карнавал» як світовідчуття, що звільняє від страху, максимально наближає світ до людини, з його радістю змін і веселою відносністю; він демонструє тимчасове вивільнення від домінуючої правди і пануючого ладу, тимчасову відміну всіх ієрархічних стосунків, привілей, норм та заборон: «Карнавал не споглядають – у ньому живуть, і живуть усі, тому що по ідеї свій він – всенародний. Поки

карнавал відбувається, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального. Від нього нікуди піти, бо він не знає просторових кордонів. Під час нього можна жити тільки за його законами, тобто за законами карнавальної свободи. Карнавал носить вселенський характер, це особливий стан усього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні» [4].

Необхідність введення терміну «карнавалізація» в соціальну філософію пояснюється тим, що такі значущі сфери життя людини, як економіка, політика, релігія, спорт тощо нині набувають риси видовища, театральності, святковості, що не може не відбитися на існуванні та особливості функціонування явищ у сучасному суспільстві, що належить до даних сфер. Як і в основі граїзації, підґрунтям для формування карнавалізації в сучасному суспільстві лежить віртуальна комунікація, що розуміється нами як комунікативна взаємодія суб'єктів, здійснюване за допомогою комп'ютера, при якому створюється особлива модель реальності, що характеризується ефектом присутності людини в ній і дозволяє діяти з уявними і реальними об'єктами [2, 23]. Таким чином, ефект карнавалу досягається в віртуальній реальності за допомогою змін, що відбулись у комунікації між людьми за допомогою Інтернету, оскільки саме в мережі відбувається своєрідне змішання й безлад, маскування та трансформування аспектів особистості учасника комунікацій (імен, статей, соціальних ролей).

З огляду на детермінований характер комунікацій, мовна особистість віртуального комуніканта в процесі карнавалізації може бути представлена через поняття «маски», під якою ми розуміємо характеристику зовнішньої своєрідності мови, що відбиває індивідуальні особливості мовної поведінки комунікантів у новому середовищі спілкування [2, 146].

Таким чином, віртуальний комунікант – це не реальна особа, а маска або роль, в яку людина «вживається» і яку виконує до кінця вистави. «Вистава» розгортається протягом усього обговорення теми, залучаючи в дію як учасників, так і глядачів. У ролі глядачів виступають пасивні учасники, які «спостерігають» за розвитком сюжету або «кидають» окремі ремарки, залишаючись непоміченими [2, 72].

Ключовим поняттям при цьому залишається маска, адже саме завдяки їй спілкування в Інтернеті має особливий, ігровий, карнавальний характер. Саме вона сприяє тому, що у цьому штучно створеному просторі знімається більшість законів, заборон і обмежень, що визначають лад і порядок у звичайному житті. Кожен учасник «заробляє» і стверджує авторитет своєю мовною поведінкою [2, 56]. Тобто одягти на себе маску – значить перевтілитися, мати необмежені можливості у виборі мовних засобів, а отже, забути про відповідальність за сказане слово.

З огляду на це, карнавалізація розуміється як взаємодія «мовних масок» віртуальних комунікантів, яке виражається в створенні особливого ігрового імпровізаційного стилю спілкування. Ми виділяємо наступні графічні засоби вираження карнавалізації: особлива пунктуація, математич-

на символіка, емотікони (Смайли) і графічна неоднорідність тексту. Окрім того, особлива система пунктуації та орфографії бере участь у створенні додаткової стилістичної навантаженості тексту і вказує на «живу» та яскраву в виборі мовних засобів особистість комуніканта. Причому надмірне використання розділових знаків, багаторазове дублювання однієї і тієї ж літери, написання слів з великої літери трактується як крик і не вітається співтовариством [2, 172].

Під впливом віртуальної карнавалізації формується карнавальне життя, тобто життя поза справою, роботою, в якому панують фамільярні стосунки між людьми, що приводить до того, що закони, заборони і обмеження, визначені суспільним устроєм, відмінюються [10]. Судження знаходять сміливість, прямоту і чіткість. В такому випадку визначеного значення набувають віртуальні спільноти, що постають для користувача дружжелюбним символічним середовищем з різними масками, які вступають у діалог з чужими ідеями [1].

Уточнимо, що вплив віртуальних спільнот (веб-спільнота, інтернет-спільнота), тобто соціальних груп людей, які знайомляться, комунікують та взаємодіють за допомогою Інтернету (хоча існує думка, що віртуальні спільноти – сукупність дискусій та опитувань, які, в свою чергу, складаються з дописів (повідомлень) учасників цих спільнот) [15] призводить до можливості пов'язувати воедино факти, думки, мовні вчинки, історичні персонажі незалежно від того, наскільки далеко вони знаходяться один від одного у часі і просторі. З огляду на зростаючу популярність використання такого різновиду віртуальних спільнот як форуми, чати і найголовніше – соціальних мереж, є підстави стверджувати про швидкі темпи розвитку карнавалізації життя користувачів мережі Інтернет.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку дослідження полягають у тому, що:

- по-перше, граїзація – це спосіб переживання реальності, який передбачає взаємопроникнення ігрової діяльності та культури, що відбувається за допомогою стирання меж між фактичною та віртуальною реальністю, що призводить до деформацій суспільних форм свідомості (комунікативної, релігійної, правової, політичної тощо);

- по-друге, карнавалізація – це процес заперечення реального життя, статусів, відсутності поділу між виконавцями та гравцями, як тимчасова форма життя, яку не розігрують, а в яку проживають учасники віртуального карнавалу, який, як правило, знаходить свій прояв в віртуальних спільнотах;

- по-третє, життя сучасною людиною сприймається як гра, в якій діють властивості віртуального середовища, карнавал, в свою чергу, є більш ширшим поняттям і вказує на те, що до основи сприйняття буття додається специфіка віртуальних комунікацій та бажання перетворити все на свято, в якому можна замінити свою ідентичність великою кількістю образів та масок.

Перспективи подальшого дослідження критеріїв сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості визначаються тим фактом, що поступо-

во стирається межа між віртуальним та реальним, відбувається експансія цінностей та правил Мережі на соціальну життєдіяльність сучасного індивіда. На жаль, на даний момент така тенденція викликає більше запитань, ніж відповідей, що усклад-

нює можливість прогнозування розвитку даного явища. Тому існує гостра необхідність у подальшому вивченні та розробці адекватних методів прогнозування формування процесу віртуальної свідомості.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Асмус Н. Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: автореф. дис. на получение научной степени канд. филол. наук: спец. 10.02.19 «Теория языка» / Н.Г. Асмус – Челябинск: Челябинский гос. ун-т, 2005. – 23 с.
2. Асмус Н. Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства. дис... канд. филол. наук : 10.02.19 / Нина Геннадиевна Асмус. – Челябинск, 2005. – 266 с.
3. Бабенко В. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов / В. Бабенко. – СПб. : ГУАП, 2006. – 86 с.
4. Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная смеховая культура Средневековья и Ренессанса / Бахтин М. М. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
5. Бех В. П. Соціальний організм країни / Бех В. П. – Запоріжжя: ЗДУ, 2000. – 369 с.
6. Восканян М. Философия игры и реальность [Электронный ресурс] / Восканян М. – Режим доступа: <http://www.dynacon.ru/content/articles/363/>
7. Зотов В. В. Играизация как форма институализации социальных коммуникаций в виртуальной реальности / В.В.Зотов // Материалы XIII м/н конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов»: Т.1. Глобалистика. История. Социология. – М. : Изд-во МГУ, 2006. – 451 с.
8. Кравченко С. А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) / С. А. Кравченко // Общественные науки и современность. – 2002. – №6. – С. 143–155.
9. Кравченко С. А. Играизация общества: блага и проблемы / С. А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. члена-корреспондента РАН В.И. Конова. – М. : Октопус – Природа, 2008. – С. 270–276.
10. Михайлюк О. В. Карнавалізація свідомості в сучасній культурі / О. В. Михайлюк // Гілея . – 2011. – 48. – С. 131–140.
11. Носов Н. Виртуальная психология / Носов Н. – М. : «Аграф», 2000. – 432 с.
12. Осічнюк Ю. В. Філософія / Осічнюк Ю. В. – К.: Атіка, 2003. – 464 с.
13. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция / Говард Рейнгольд. – М.: ФАИР ПРЕСС, 2006. – 416 с.
14. Римашевський Ю. Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасності / Ю. Римашевський // Ї : культурологічний часопис: Культ молодості. – 2007. – № 46. – С. 68–73.
15. Федущко С. Аналіз архітектури та сучасних тенденцій розвитку віртуальних спільнот / С. Федущко // Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: Інформаційні системи та мережі. – 2011. – № 3. – С. 163–171.