

УДК 37.013.73

О.В. БУТУРЛІНА

## ФІЛОСОФСЬКІ ПРОБЛЕМИ ТВОРЧОСТІ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ

Бутурліна Оксана Василівна – Дніпропетровський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти, старший викладач

Віртуальна реальність розширює межі можливості особистості. Творчість як процес актуалізує віртуальні образи в дійсності. Простір віртуального дає волю для творчості, дозволяє особистості відчувати себе успішною творчо. Розгортання віртуальної реальності в сфері освіти характеризується створенням нового освітнього результату як творчого продукту взаємодії людини з віртуальним освітнім простором.

**Ключові слова:** віртуальність, віртуальна реальність, творчість.

Виртуальная реальность расширяет границы возможностей личности. Творчество как процесс актуализирует виртуальные образы в действительности. Пространство виртуального предоставляет свободу для творчества, позволяет личности почувствовать себя творчески успешной. Разворачивание виртуальной реальности в сфере образования характеризуется созданием нового образовательного результата как творческого продукта взаимодействия с виртуальным образовательным пространством.

**Ключевые слова:** виртуальность, виртуальная реальность, творчество.

Virtual reality expands borders of possible identity. Creativity actualizes virtual images in reality. Virtual space provides the freedom for creativity, allows the individual to feel creatively successful. Expanding a virtual reality in education characterized by the creation of new learning outcomes as a creative product of interaction with a virtual educational environment.

**Key words:** virtuality, virtual reality creativity.

© О.В. Бутурліна, 2013

**Постановка проблеми.** Розвиток глобальних комп'ютерних мереж поступово переводить все більше форм людської діяльності у сферу віртуальної реальності та перетворює культуру в цілому. Проблема віртуальної реальності, її взаємодії з дійсністю, вплив на людину викликає велику кількість диспутів та бачень. Комп'ютерні технології, які стали невід'ємною частиною сучасної культури з 90-х років XX ст., все частіше використовуються в процесі творчості як інструмент та середовище. В цей період відбувається формування нової складової медіакультури віртуальної культури. Термін «віртуальність» стає метафорою, яка характеризує реальність культурологічного, антропологічного та філософського порядків. Глибину проникнення віртуальності у соціальне та індивідуальне життя можна оцінити за тим, наскільки увійшли в обіг такі вирази, як «віртуальне навчання», «віртуальна школа», «віртуальний кабінет», «віртуальна крамниця», «віртуальна конференція». Це дозволяє говорити, що віртуалізація стала характерною рисою сучасного суспільства.

Поняття віртуальності змінюється у контексті історичних епох.

**Мета дослідження.** Метою статті є дослідження еволюції термінів «віртуальність» та «віртуальна реальність» з розвитком новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, реконструкція комплексу віртуальних феноменів у контексті творчості, а також визначення особливостей творчості особистості у віртуальній реальності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивчаючи генеалогію терміну «віртуальність», знаходимо його в Аристотеля як енергію, як ланцюг між можливістю та дійсністю. У Фоми Аквінсько-

го (XIII ст.), в рамках томістської антропології, цей термін використовувався для описання способу збереження «потенції другого роду», які «залишаються в душі віртуально, як у своїй першості чи корні». Далі в XVII столітті, в класичній механіці, «віртуальність» застосовувалась для опису математичних експериментів, які обмежувались об'єктивною реальністю. На початку XX століття термін «віртуальність» став популярним у фізиці, а потім у мистецтві та психології стосовно специфічних станів людини, і втратив те значення, яким його наділяв Аристотель. Сьогодні він усе частіше використовується як метафора для позначення «чогось уявного – продукту фантазії».

В сучасній західній культурі термін «віртуальний» сприймається у чотирьох значеннях: як моральна цінність, благо (*virtus* – в англійській «чеснота»); як актуально існуюча та діюча реальність; як певний «артефакт» і наостанок, найчастіше, як синонім потенційного, нереального. Відштовхуючись від етимологічного походження, віртуальність – це не просто можливість, але у першу чергу – здатність до дії, певна сила, яка дозволяє нереальному актуалізуватись, тобто віртуальність має властивості потенційності. Віртуальне існує реально до моменту актуалізації, як ще не втілена ідея, задум, так і в матеріалізованому реальному предметі. Здатність віртуального існувати в матеріальному і нематеріальному світі відрізняє його від можливого і уявного. Філософський підхід до вивчення віртуальної реальності отримав назву віртуалістики. На думку М.О. Носова, який є засновником її російської школи, віртуальність реальна і може бути протиставлена реальності константній, що продукує віртуальну реальність. Саме тому, за

Носовим, існування віртуальної реальності можливе лише за умови активності константної реальності, яка її породжує. В такому випадку віртуальність має свої онтологічні ознаки: свій час, свій простір і може, як самостійна, взаємодіяти з іншими реальностями. В дослідженнях Носова виокремлюються чотири ознаки віртуальної реальності: породженість, актуальність, автономність та інтерактивність» [5].

Соціолог Д.В. Іванов у своїй роботі «Віртуалізація суспільства» говорить про ефемерність віртуальної реальності, називаючи цю властивість універсальною поряд з такими, як умовність параметрів та нематеріальність дії [3,19].

Якщо враховувати значення віртуальності в її здатності породжувати нові світи та змісти, то віртуальність слід вважати матрицею навколишньої реальності, яка відображається у предметах реальності, а не чимось, що існує негравало, окремо від людини і «не включає» її у свою реальність[11, 82].

У контексті становлення новітніх медіа, «віртуальність» сприймається як властивість простору, який створено людьми за допомогою електронних технічних засобів, набувати будь-яких заданих характеристик, зберігаючи при цьому ефект «включення глядача в створюваний простір» - іммерсійний ефект»[13,24].

Розвиток мікропроцесорної техніки дозволив людині здійснити багатолітню мрію про створення новітнього середовища для розв'язання завдань, які вона сама виконати не в змозі. Це – комп'ютерна віртуальна реальність. Термін, який ввів у галузь обчислювальної техніки у 1984 році Жарон Ланье, знайшов своє втілення на межі XX і XXI століть. Комп'ютерна віртуальна реальність – новітнє інтерактивне середовище, створене за допомогою комп'ютерної техніки, що має графічні, акустичні, пластичні та інші властивості, в яку користувач занурюється як глядач або творець»[14,39]. Як технічна система, ВР – це комбінація інструментальних засобів виходу та входу, які дають користувачу відчуття (звук, зображення, запахи), а системі – інформацію про дії користувача, що пов'язані з певними базами даних та програмним забезпеченням»[8,143].

Віртуальна реальність – це високорозвинена форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачу зануритись у штучний світ та безпосередньо діяти у ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, котрі пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. При цьому зорові, слухові, чуттєві та моторні відчуття користувача замінюються їх імітацією, яка генерується комп'ютером. Технологія віртуальної реальності одна з найзатребуваніших у найрізноманітніших галузях діяльності людини: проектуванні та дизайні, добуванні корисних копалин та військових технологіях, медицині й рекламі. Різноманітні форми віртуальних реальностей освоюються нині і у сфері освіти. Найбільш точним, на наш погляд, є визначення В.М. Розіна, який визначає віртуальну реальність як специфічний вид символічних реальностей, котрий створюється на основі комп'ютерної та іншої техніки[9,163]. Ви-

користання терміну «символічний» відносно віртуальної реальності значить, що вона створюється «текстом», «системою знаків». Комп'ютерні технології дозволили створити штучну віртуальну реальність, яка здатна наслідувати реальність дійсну, імітувати її та симулювати процеси, які в ній відбуваються[10,19]. Комп'ютерні технології спробували зробити віртуальну реальність відчутною, реальною, матеріалізованою. Створення і розвиток комп'ютерних технологій можна також пояснити бажанням людини візуалізувати віртуальність, зробити процеси, які відбуваються у віртуальному світі більш відчутними. Отже, не віртуальна реальність через комп'ютерні технології намагається наслідувати реальність, а реальність за допомогою комп'ютерних технологій намагається імітувати віртуальний простір, симулювати процеси, які відбуваються у ньому. Простір віртуальності так само як і простір уяви не обмежується реальністю. Якщо не пов'язувати поняття віртуальності з виключно нереальним, неіснуючим, уявним, ілюзорним, можливим світом, так і виключно з комп'ютерними технологіями, віртуальність можна визначити як феномен, що намагається розширити канони реальності та здатний у процесі актуалізації перетворювати образи та смисли, створені людською свідомістю, у реальні символи та об'єкти. Отже, як процес віртуалізації так і зворотний йому - актуалізації віртуальних образів у реальність прямо пов'язані з процесами творчості. Беззаперечно, що речі і предмети, матеріалізовані у реальності, народились як ідеї, схеми, алгоритми в людській свідомості, уяві, а отже, спочатку були нематеріальними, тобто початок своєї творчості творець має у віртуальній реальності[2, 192].

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Вхідження у віртуальну реальність для людини є потенційною можливістю створювати продукти творчості. Занурення у віртуальний світ дозволяє їй робити відкриття, оперувати образами, будувати моделі майбутнього матеріалізованого продукту, прогнозувати. Головною перевагою віртуального світу є широта його змісту, яка дозволяє людині перетнути кордони можливого, злетіти над буденністю реальності у її обмеженнях, вільно оперувати образами, видозмінювати і коригувати їх ще до моменту матеріалізації в реальності. Однозначно, що всі реальні предмети нашого об'єктивного світу є матеріальною формою ідей, образів, які існують у світі віртуальному, які знайшли своє втілення завдяки творчості. Світ віртуальний, що існує в свідомості кожної конкретної людини і над її свідомістю дозволяє, не обмежуючи себе рамками можливого, розвивати творчі здібності, і одночасно завдяки творчій активності особистості, віртуальне через реальні предмети набуває форму, реалізується в конкретних речах об'єктивного світу. Творчість як реалізація якісно нових ідей та образів вимагає необмеженого простору для пошуку та створення самих ідей та образів. Саме тому віртуальна реальність так приваблює творця своєю ефемерністю, необмеженістю змісту, умовністю параметрів та нематеріальністю впливу.

Творчість як процес дозволяє віртуальним об-

разам актуалізуватись у дійсності. Простір віртуального дає волю для творчості, а сам процес віртуалізації – можливість взаємодіяти з віртуальними образами – дозволяє особистості відчувати себе успішною творчо.

В віртуальності відбувається розгортання творчого задуму не лише у формі зорових презентацій, але і в формі звуків, відчуттів, різноманітних емоційних станів. Юхвід називає творчу лабораторію автора, в якій відбувається синтез різноманітної образної інформації «внутрішнім екраном творця», наголошуючи, що екран психіки філософа, художника, музиканта є не лише дзеркалом навколишнього життя, засобом його суб'єктивного переконструювання, узагальнення, типізації, але й органом, який створює нові, раніше невідомі світи. Людина, яка займається творчістю, практично завжди використовує свій внутрішній екран у творчому пошуку. Погляд на творчість з використанням віртуального підходу дає можливість, по-перше, наукового експериментального дослідження творчих станів людини, по-друге, розробки наукових методик навчання творчості і, по-третє, поєднання науково-психологічних, художніх методів з комп'ютерними засобами, оскільки методологія комп'ютерних віртуальних реальностей має ту ж саму основу, що і методологія психологічних віртуальних реальностей [6, 100].

Електронна віртуальна реальність поступово стає місцем функціонування культури. Сутність цих процесів полягає в тому, що в наше життя все активніше проникають «об'єкти символічного характеру», а матеріальне існування людей все більше залежить від віртуальних образів символів та поглядів. Віртуальні об'єкти і методи сьогодні активно використовуються для впливу на свідомість індивіду. Масова культура настільки активно конструє «медійну реальність», що для споживача вона стає переконливою та достовірною, в ній часто відбувається формування базових аспектів особистості: системи цінностей, картини світу, налаштування. Під впливом архетипів масової культури, які населяють сьогодні віртуальну реальність, відбувається особистісна ідентифікація нових поколінь. Виходячи з цього можна сказати, що популярність віртуальної реальності обумовлена віртуалізацією суспільства в цілому. Такі зміни у функціонуванні культури відзначались у дослідженнях А. Моля та Л. Туроу, які відзначали залежність місця та умов функціонування культури від науково-технічних досягнень. Туроу вказував, що електронні засоби інформації формують нинішню культуру та людські цінності [7, 5]. У віртуальній культурі залежність культури від її технічної основи досягла свого максимуму, оскільки повнота відчуттів та коло можливостей, які має суб'єкт, залежать від використаної технічної бази. Можна відзначити такі основні особливості віртуальної культури:

Комп'ютерна віртуальна реальність характеризується легкістю та швидкістю входження в неї людини, адже комунікаційні процеси, які відбуваються у віртуальній реальності симулюють ті, що відбуваються в реальному житті, відтворюють їх

соціальний зміст, що робить їх пізнаваними.

Користувачі віртуальної реальності об'єднуються в субкультури, які функціонують у віртуальному просторі, відповідно до потреб у диференціації. Формуються нові типи соціальних відносин, які характеризуються глобалізацією, подоланням географічних меж, демократизацією, широкою культурною та соціальною диференціацією та нові типи спілкування, основані на можливості самовираження, творчості.

В результаті набуття віртуального тіла, яке представляє людину у віртуальному просторі, змінюється її самовідчуття. Людина сприймає себе і як мешканця віртуального простору і як мешканця світу реального: відбувається злиття симулякру з реальністю. Зміна психологічних умов соціальних проявів людини пов'язані зі збільшенням свободи, зникненням заборон та обмежень. Зникнення обмежень стимулює до творчості та виникнення нових типів спілкування, його активізації.

В процесі творчості стає важливим не лише результат, але і те задоволення, яке отримують учасники. Творчість у віртуальній реальності набуває гедоністичного характеру. Творчість у віртуальній реальності потребує переосмислення та перестворення реальності існуючої. При цьому можна надати переконливості будь-якій, самій фантастичній, реальності, задати їй фундаментальних характеристик відповідно до творчого задуму, що відкриває нове поле для творчості. Людина відкриває можливості, які в реальному житті для неї недоступні: стати свідком процесів, які побачити неможливо, або вони недоступні для звичайного сприйняття (молекулярний рівень життя, відчуття польоту та ін.). Гуманістична спрямованість віртуальної реальності надає їй характеру території рівних можливостей для людей з різним соціальним статусом, фізичними можливостями, вимагаючи при цьому володіння відповідними технологіями та технічного оснащення. Інтерактивність, як характерна риса віртуальності, дає можливість користувачу відчувати себе учасником процесів, отримувати відчуття реакції середовища на його дії. Моделюючі механізми покликані створювати відчуття реальності у створеному бутті. Віртуальна культура це сукупність жанрів, які занурюють глядача за допомогою інтерактивності та моделюючих механізмів у концептуально новий простір твору, створеного на основі комп'ютерної віртуальної реальності.

Деякі особливості творчості у віртуальній реальності:

Віртуальна культура створила свого особливого учасника, глядача, користувача, індивіда чи віртуальну спільноту людей, які активно взаємодіють одне з одним і при цьому можуть не мати жодного уявлення один про одного чи мати уявлення про віртуальні моделі учасників проекту. Реципієнт у віртуальній реальності є набагато активнішим споживачем, співавтором, оскільки безпосередньо бере участь у творчому діалозі з автором, що відкриває в свою чергу нові можливості впливу на особистість. Віртуальна реальність реалізує творчий потенціал користувача у створенні образу самого себе у віртуальних середовищах - самоідентифікації, рекон-

струкції себе - віку, статі, способу поведінки та ін. Привабливість такої «гри» з ролями полягає у тому, що особистість повинна бути здатна до зміни соціальних позицій.

Віртуальність має свої, авторські, просторово-часові закони, користувач повинен сам адаптуватися до них, не маючи при цьому попереднього досвіду.

Зміст, закладений у віртуальну реальність набуває сенсу лише тоді, коли глядач починає її сприймати, тому в цілому він стає залежним від творчого сприйняття глядача. Образ та твір, створені у віртуальній культурі існують лише під час сприймання їх глядачем і часто формуються індивідуально для кожного з них, трансформуючись, відгукуючись на його дії, стаючи більш залежними від глядача. Визначаючи форму та зміст твору, глядач стає співавтором кінцевого результату. Регулюючи налаштування графічного інтерфейсу ( колір фону, фонове зображення, шрифт) управляючи візуальними об'єктами, глядач змінює зовнішню форму творчу. Глядач отримує різноманітні можливості для керування змістом твору.

Не менш важливою ознакою творчості у віртуальній культурі є трансформація фігури автора. Говорячи про автора продуктів «віртуальної культури», слід відзначити зміни, які стосуються його як провокатора віртуальності. Саме поняття «автор» може включати різний зміст (одна людина, колектив, потік, віртуальна особистість, сформована однією або багатьма людьми). В такому випадку автор теж перетворюється на особливий жанр творчості [1].

Автор стає незалежним від художнього матеріалу і все більше його творчість залежить від технічно-технологічної складової. Він сам створює графічні, акустичні, пластичні та інші властивості середовища, об'єднуючи засоби мультимедіа та програмування, створюючи складні за жанрами та за своєю структурою твори, багаторівневі моделі чи мережі. А найголовніше те, що розширення можливостей автора призводить до виникнення нових творчих задач та вимог, які постають перед ним, що стимулює процес творчості. Автор у віртуальному просторі, повинен бути готовим до спілкування з реципієнтом, участі в творчому діалозі, обміну особистісними позиціями. Для цього автор має вирішити не лише завдання образотворчої, візуальної виразності, але і задачі, пов'язані з інтерактивною взаємодією. Він має бути драматургом, мати талант сценариста, який здатен створити поле для творчої комунікації, написати алгоритм творчого діалогу, відібрати відповідні способи подачі інформації, написати фабулу можливого розгортання сценарію спілкування між ним та його споживачем. Функції автора розширюються і змішуються з функціями організатора, розробника, модератора, а іноді і програміста, адже він не лише формує ідею та вимоги до твору, запропоновані всім учасникам творчого проекту, а і спрямовує імпровізації учасників до мети, створює певний контекст для діалогу, здійснює мережеву підтримку. Нове творче бачення, новітню творчу свідомість – необхідні риси автора у віртуальній культурі. Наприклад «автор гіпер-

тексту «не лише сповіщає, але також виступає дизайнером, архітектором, вибудовуючи структурний, ландшафтний, нелінійний простір, в якому читач повинен знайти шлях, свій унікальний інтуїтивно зрозумілий шлях для читання»[4,21]. Особливістю творів віртуальної культури є те, що вони дають можливість глядачу пережити у віртуальній культурі почуття та стани, які він не здатен пережити у реальному світі, у віртуальності можливо неможливе: летіти, наче птах, спілкуватись не тільки з людьми, але і з видуманими персонажами. Образи, явища представлені у віртуальному світі можуть підпорядковуватись іншому порядку, відмінному від «того, котрому вони підпорядковуються в дійсності»[12,61].

Вивчаючи багатоманітну творчу діяльність у віртуальній культурі можна дійти висновку, що найбільш давно існують та користуються популярністю такі жанри віртуальної творчості: мережеве мистецтво, мережева література, гіперлітература, комп'ютерна гра. Створення штучного інтелекту, розпочате ще у 60-ті роки, так і не знайшло свого ідеального втілення може бути розглянуте також як жанр творчості у віртуальній культурі.

Останнім часом освітній простір переживає проникнення інформаційно-комунікаційних та медіатехнологій у свою царину, що призводить до синтезу педагогічної творчості та медіаторчості у віртуальному просторі. Мережева творчість набуває дидактичного потенціалу, призводить до виникнення різноманітних віртуальних освітніх проектів, використання можливостей віртуальної культури для освіти, створення продуктів віртуальної культури освітнього призначення. Розгортання віртуальної реальності в сфері освіти пояснюється його гносеологічними аспектами: віртуальна реальність відкриває нові можливості освоєння та використання знань на матеріалі віртуальної реальності, можливості самопізнання через конструювання бажаних образів та подій, а також включає можливість подолання часових та просторових бар'єрів фізичної реальності в організації дій з обміну інформацією.

Створення фрагментів віртуальної реальності, які є прямим відображенням у цифровому форматі реальних систем (урядових, економічних, освітніх), сприяє підвищенню ефективності їх функціонування. Можна виділити такі елементи віртуальних освітніх систем:

- присутність органів управління освітою та закладів освіти в Мережі (створення офіційних сайтів, порталів, організація зв'язку з замовниками освітніх послуг);

- реалізація інтерактивності віртуальних освітніх систем (створення баз даних, спільнот освітнього призначення, проведення електронної реєстрації, організація мережевої освітньої взаємодії в рамках різноманітних електронних проектів. Наприклад, «Е-дитячий садок», «Е-журнал», «Мій щоденник»);

- створення інноваційного електронного контенту, який дозволяє учасникам освітнього процесу отримувати рівний доступ до інформації освітнього призначення, вибудовувати освітню тра-

екторію відповідно до власних потреб. Наприклад, організація дистанційного навчання, електронні школи, віртуальні університети.

Очевидно, що реалізація віртуальних проєктів у сфері освіти можлива лише за умов інноваційної творчої спрямованості освітнього процесу, досконалого технічного забезпечення, а також високого рівня медіаграмотності та здатності до творчого медіасприймання і продуктивної медіатворчості, високого творчого потенціалу всіх учасників віртуальних освітніх проєктів.

**Висновки.** Виходячи з вищезазначеного, віртуальність стає невід'ємною рисою сучасного суспільства. Віртуальна реальність виступає як простір реалізації творчих інтенцій особистості.

Комп'ютерна віртуальна реальність є матеріальним втіленням спроб людини візуалізувати простір віртуальності. Творчість у віртуальній реальності характеризується певними особливостями, серед яких: комунікативний характер, розширення кола учасників творчого процесу, процесуальність, існування лише протягом взаємодії, співавторство автора та реципієнта, полінімність, гедоністичність, грайливість, висока естетична наснаженість, інтерактивність, технологічна опосередкованість та ін. Проникнення новітніх технологій у сферу освіти призводить до віртуалізації освітніх процесів. Віртуальна освіта спрямована на створення нового освітнього результату як творчого продукту взаємодії людини з віртуальним освітнім простором.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Андреев А.В. Литература без бумаги. // Мир Internet, 1'99. - №1 [Электронный ресурс]. - Режим доступа : URL : <http://fuga.ru/lexa/cyberlit.htm> - Литература без бумаги
2. Дубовицкая Д.А. Реальность виртуального. Виртуальность в порождении объективного мира // Глобальная социальная турбулентность и Россия: Международная научная конференция «Сорокинские чтения – 2011»: Сборник тезисов / Под ред. В.И. Добренкова. – М.: Университетская книга, 2011. – 732 с
3. Иванов Д. В. Виртуализация общества. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. - 96 с.
4. Культурная интроспекция XX столетия и современности. Материалы к спецкурсу/ Сост. Н.Р. Суродина – Волгоград.: Волгоградский гос. пед. ун-т, 2002. – 60 с.
5. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: [http://www.virtualistica.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistica.ru/vip_15.html) – Манифест виртуалистики
6. Носов Н.А. Виртуальная психология творчества. - М.: Аграф, 2000.-432с.
7. Моль А. Социодинамика культуры: / Абраам Моль пер. с фр. / предисл. Б. В. Бирюкова. Изд. 3-е. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 416 с.
8. Попов С.Н. Аппаратные средства мультимедиа. Видеосистема РС/Под редакцией О.В. Колесниченко, И.В.Шишигина – СПб.: ВНУ-Санкт-Петербург, 2000 - 400 с.
9. Розин В.М. Технологии виртуальной реальности//Традиционная и современная технология: (филос.-метод.анализ)/ Отв.ред. В.М. Розин. –М.:ИФРАН, 1999. – 216с.
10. Саяпин В. О. Концептуализация виртуальной реальности : монография / В. О. Саяпин; Тамб. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. - Тамбов : [Изд-во ТГУ], 2010. - 140 с
11. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб.:СПбГУ, 2007 г. – 147 с. (Серия «АПОРИИ». Вып. 2)
12. Шехтер Т. Е. Художественное воображение в логике фрактала// Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11-13 апреля 2000г. – СПб: Санкт-петербургское философское общество, 2000. –219 С. (серия «Symposium», выпуск 3)
13. Югай И.В. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореф. дис. на соискание уч. степени. кандидата искусствоведения: спец. 17.00.09 «Теория и история искусства». СПб, 2008. 226 с
14. Юхвид А.В. Философская концепция виртуальной реальности для искусства XXI века // XXI век: будущее России в философском измерении: Материалы Второго Российского философского конгресса (7-11 июня 1999 г.). - Екатеринбург: Уральский Государственный Университет, 1999. - Т. 3. - Ч. 2. – 158 с