

ЕФЕКТ ОН-ЛАЙН ПРИСУТНОСТІ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ МЕДІАСВІТУ

Розглядається онтологічний статус віртуальної реальності як результат активності і вимір функціонування сучасної медійної культури; здійснюється концептуалізація однієї з умов існування віртуальних об'єктів (зокрема, людини) — перебування в режимі «он-лайн».

Ключові слова: *медіа, медіакультура, віртуальність, віртуальна реальність, дійсність, можливість, актуалізація, он-лайн присутність, «тут і зараз».*

Рассматривается онтологический статус виртуальной реальности как результат активности и пространство функционирования современной медийной культуры; осуществляется концептуализация одного из условий существования виртуальных объектов (в частности, человека) — пребывания в режиме «он-лайн».

Ключевые слова: *медиа, медиакультура, виртуальность, виртуальная реальность, действительность, возможность, актуализация, он-лайн присутствие, «здесь и сейчас».*

The ontological status of virtual reality both as a result of activity and a functioning dimension of modern media culture has been studied in the article. From this point of view conceptualization of one of the conditions of virtual object existence (including a human) - staying in on line regime is being held.

Key words: *media, mediaculture, virtuality, virtual reality, reality, possibility, actualization, on-line presence, «here and now».*

Унаслідок динамічного становлення й екстенсивного поширення інформаційних медіа-технологій відбувається консолідація різноманітних електронно-дигітальних комп'ютеризованих засобів масової комунікації в єдиний простір медіакультури. Складна просторова структура та інтенсивний розвиток медіа перешкоджають людині адекватно сприймати дійсність. Саме необхідність скоротити та полегшити процес безболісного пристосування до медіа і провокує дослідника на вивчення основних вимог перебування в його віртуально-реальному середовищі, зокрема на он-лайн присутність у ньому людини.

Актуальність дослідження полягає в тому, що внаслідок інтенсивного перебігу процесу формування електронної медіа-реальності і трансформації всталених форм буття людство постає перед небезпекою втрати своїх звичних характеристик, набутих і визначених способів існування. Поступово набирає обертів процес модифікації онтологічних властивостей людини, а з ним і засобів їх утілення

в зовнішньому світі. У цьому контексті видається надзвичайно своєчасно і доречно розглянути медіакультуру як домінуючий простір культурного ландшафту, який опановує дві реальності — дійсну та віртуальну і висуває свої вимоги до існування в кожній з них. Відразу слід зазначити, що надалі медіа більшою мірою розглядатиметься як виразник саме віртуального світу, його творець, носій, розповсюджувач, тобто сприйматиметься з позицій батьківських функцій стосовно віртуального. Відтак, метою дослідження виступає аналіз умов існування у віртуальній реальності, зокрема принциповій необхідності перебувати в координатах «тут і зараз», інакше — у режимі «он-лайн присутності».

Розпочнемо з пояснення змісту тих дефініцій, якими надалі користуватимемося без необхідності щоразу давати їх тлумачення. Центральним поняттям нашого дослідження є «медіа». Цей термін набув неабиякої популярності після Другої світової війни, коли, за влучним спостереженням З. І. Алфьорової, «місія посередника між учасниками будь-якої комунікації стала <...> доволі значною і потребувала не тільки визначення, але й скрупульозного вивчення» [1, с. 18]. Поступово, з легкої руки канадського соціолога М. Маклюєна, «медіа» монополізувало за собою право на позначення феномену «масової культури» (mass-media), «масової комунікації».

Саме слово «медіа» має індоєвропейський корінь *medh-*, який трапляється в багатьох мовах та має приблизно подібний переклад як «той, що перебуває посередині», «займає проміжне положення». Якщо порівняти похідні слова від *medh-*, виявиться, що всі вони вказують на положення в центрі, середину, посередника: *medialis* (лат.) — середній, серединний; *medium* (лат.) — посередник; *milieu* (фр.) — середовище; *mezzo* (італ.) — середній; *mitte* (нім.) — середина; *mittel* (нім.) — засіб.

Цей короткий етимологічний ланцюжок свідчить, що корінь *medh-* вживається для позначення: по-перше, засобу, за допомогою якого відбувається передача послання (*medium*); по-друге, якості або стану референції чи самого процесу (*medialis*); по-третє, середовища, простору, в якому відбувається дія (*media*). Хоча, зазначимо, що наведені тлумачення не є вичерпними, поле їх інтерпретації значно ширше. Все залежить від тієї позиції, з якої ці явища розглядаються. Так, згідно з технологічно-інструментальним (апаратним, суто механічним) розумінням, медіа являє собою універсальний канал посередництва, передачі повідомлення від референта до реципієнта — класична схема комунікаційного акту Г. Лассуелла.

Нарівні з вищенаведеною інтерпретацією існує ще й інша, яка пропонує розглядати «медіа» крізь узагальнюючі філософсько-культурологічні категорії. Це так звана онтологізуюча/універ-

салізуюча концепція, основний зміст якої зводиться до розуміння «медіа» як «органопроєкції», продовження себе («extensions of ourselves»), розширення свідомості (М. Маклюен), універсальної медіальної конструкції, онтологічних і гносеологічних умов існування людини. Цю теорію підтримував німецький психолог Фріц Хайдер, який у праці «Річ і Медіум» («Ding und Medium», 1926) називає «медіумом» матеріальну даність (безпосередньо дане), що опосередковує «Речі» (опосередкована даність, Інше).

Відштовхуючись від вищезгаданої діадної класифікації медіа-концепцій, сформульованої канадським філософом, культурологом М. Маклюеном у книзі «The Medium is the Message» (1967), принципом побудови якої є різні підходи до тлумачення поняття «медіа», директор Центру медіа-комунікацій та візуальних досліджень Л. В. Стародубцева запропонувала цікаве метафоричне бачення «медіа» як «between the worlds» («междумиріе»). Сутність цієї метафори полягає в тому, що медіа виконує роль посередника між декількома вимірами, поєднуючи або, навпаки, розділяючи їх. У такому разі можна говорити про топос перетину (переходу) та топос межі. До першого належать такі семантичні одиниці як «міст», «нитка», «перехід», «шлях». У другому топосі розміщуються символічні фігури, призначені навіть не стільки вказати на місце розподілу, скільки за наявності певного онтологічного статусу самим стати цим місцем, новим світом. Це «оболонка», «покрив», «завіса», «екран» [13].

Беручи за основу цей красивий художній образ, постає запитання: «Так яка ж головна функція медіа? Поєднання чи роз'єднання? Або обидві разом?» Намагаючись відповісти, Стародубцева вказує на амбівалентний характер медіа: «Медіа зв'язує розв'язуючи, виявляє приховуючи» [13]. Для нас таке тлумачення може бути корисним у спробах описати характер перебування людини в медіасвіті. Ще раз уточнимо, що поняття «медіа» та всі явища, які належать до нього, надалі сприйматимуться відповідно до його визначення як «between the worlds», що одночасно виконує функції посередника-зв'язківця та розмежувача-демарканта. Використовуватиметься таке тлумачення в діалектичному союзі з інструментальним підходом до визначення «медіа». Таким чином, медіа постане як система масових комунікацій, головне призначення яких за допомогою власних специфічних онтологічних якостей та контактуючих здібностей установити зв'язок з різними елементами реальностей.

Одна з провідних інтерпретацій медіа як посередника кореспондує з поняттям, яке виникло зовсім нещодавно і позначає сучасний стан розвитку суспільства поряд з такими його визначеннями як «інформаційна епоха», «постіндустріальне суспільство», «культура постмодерну» чи «період інтенсивної глобалізації».

Ідеться про медіакультуру, яку можна визначити через зміст словотворчих понять: медіа та культура. Відповідно до першої складової, медіакультура являє собою «особливий тип культури інформаційної епохи, яка виконує роль посередника між суспільством і державою, соціумом і владою» [7, с. 5]. Згідно з другою частиною, це «сукупність інформаційно-комунікативних засобів, матеріальних і інтелектуальних цінностей, які сформовані людством у процесі культурно-історичного розвитку та сприяють формуванню суспільної свідомості і соціалізації людини» [8, с. 19].

Специфіку явища медіа, медіакультури в різних аспектах вивчали В. Беньямін, М. Маклюєн, Х. Ортега-і-Гассет, Ж. Бодрійяр, Ж. Делез, Ф. Хайдер, Д. Мерш, Л. Візінг, М. Хансен. В останнє десятиліття вийшло друком чимало праць, які досліджують процеси інформатизації суспільства, зокрема, умов існування людини у віртуалізованому просторі медіа. Достатньо пригадати дослідження Н. Б. Кирилової, Л. В. Стародубцевої, Е. В. Уханова, Б. Гройса, В. Фріндте, Т. М. Запорожця, Є. Б. Ільяновича, С. С. Хоружого, В. О. Кутирева.

Часто трапляється констатація розвитку медійної культури надзвичайно шаленими темпами (про що, власне, йшлося на початку статті), особливо її он-лайн та мовного сегментів (телебачення, радіо, Інтернет), цілковито залежних від використання електронної, аудіовізуальної технологій. Електронні технології, зокрема комп'ютерно-мережеві комунікації Інтернету та телебачення, надають можливість установити персональний інтерактивний зв'язок з медіасвітом. Технологічні особливості медіакомунікацій, з одного боку, допомагають опанувати потойбічну (other-worldly reality, іншу, віртуальну) реальність з метою максимального виявлення людських потенцій, з іншого, інспірують формування особливого типу існування в цьому незвичному чужому світові. Фундаментальна вимога, яка висувається, полягає в згоді людини на перебування в режимі он-лайн, тобто в постійному стані присутності «тут і зараз».

Домовившись на самому початку сприймати медіа не тільки в інструментальному, суто механічному ракурсі як сукупність інформаційно-знакових систем транслявання повідомлень, але й не забувати про наявність універсального погляду, який акцентує увагу на її посередницько-розмежувальній природі, виникає запитання: «Які простори медіа спроможна поєднати / роз'єднати? Що вони собою являють?» Невиразно спокусливим постає перед нами медіа в образі екрана, який поділяє досить неоднорідне середовище на гомогенне праве та гомогенне ліве або, навпаки, споріднює корпускулярні частини в одну цілісну реальність. Однак ідеться про наявність діадної структури. Ефективнішим було б, зазначають М. О. Богомолова та С. В. Єрохін, використання

триадної моделі мислення (майже у форматі 3D), яка б доповнила бінарні опозиції третім елементом і таким чином наблизила вирішення їх протиріччя. На думку дослідників, маркером сьогодення є «глибоке філософське переосмислення опозиційних категорій у напрямі відмови від бінарності заради полінарності» [3, с. 20].

У зображеній нами тернарній структурі світу третім елементом «як компромісом, як третейським суддею» [3, с. 20] постає медіа, двома іншими — дійсна та віртуальна реальність. Причому, через свою протейстичну сутність медіа невпинно позбавляється навіть ілюзії на визначеність, постійність, стабільність, оформленість і непомітно трансформується в інший стан, перетворюється на те середовище, яке раніше окреслювало, чиї кордони стримувала від ворожих натисків. У результаті процесу морфінгу медіа наче пролонгує себе в обидві реальності, стаючи таким чином початком однієї й продовженням іншої; межі реальностей настільки невловимі, рухливі, мінливі, що їх майже неможливо зафіксувати. Було б прикро не скористатися вищезгаданим порівнянням медіа з екраном, щоб показати: по ту сторону екрана, якщо щось і перебуває (пустота, ніщо, небуття), то воно спритно приховує свою субстанціональну сутність. Виникає оманлива впевненість: або тієї, іншої, зворотної сторони екрана зовсім немає, або саме в ній і відкривається недійсний вимір буття.

Нині недоречно розглядати характер взаємовідносин між цими складними філософськими категоріями, до того ж подібний аналіз не обмежується нашим дослідженням. Але і не вказати на їх принципову відмінність, пояснити, в чому вона полягає, не можна, оскільки це призведе до виникнення плутанини і нагадуватиме пошуки навпомацки.

«Реальність», «реальний» походить від латинського слова *realis*, що перекладається як «речовий», «існуючий», «дійсний». Доволі часто трапляється ототожнення поняття «дійсна реальність», «наявне буття», «матеріальна даність», «реальний світ» із самою «реальністю» наче за браком часу вирішили не промовляти довгих слівформ, а редукувати їх до однієї короткої лексеми.

«Віртуальність», «віртуальна» також мають латинське походження і означають «можливий, потенційний, уявний (*virtus*)». Поняття «віртуал», «віртуальність» уперше трапляється в Середні віки як визначення актуальної діючої сили, певного зв'язку між різними рівнями в ієрархії реальностей. «Віртуальна реальність» виражає подвійний зміст: з одного боку — можливість, ілюзію, з іншого — дійсність, справжність. Визначення створеного комп'ютером світу закріпив за нею Ж. Ланье у 80-ті рр. З того часу обидва поняття набули статусу атрибутів квазіреального світу, який продукують сучасні комп'ютерні технології.

Зазначимо, що таке інструментальне ставлення до віртуала, хоча і потіснило традиційне онтологічне, повністю його не дискваліфікувало. Одне продовжує співіснувати з іншим, кожен з яких збагачується досягненнями науки та філософського опанування світу. У сучасному розумінні віртуальна реальність, на думку З. І. Алфьорової, фахівця з питань теле- кіномистецтва, візуальної культури, «розглядається як концептуалізація революційного рівня розвитку технологій, які дозволяють відкривати та створювати нові виміри культури й суспільства, а також як розвиток ідеї множинності світів (можливих світів), визначальної невизначеності стосовно «реального світу». Віртуальною реальністю також вважають технічно сконструйоване за допомогою комп'ютерних засобів інтерактивне середовище стимуляційної присутності людини в просторі і часі, створене засобами спеціального комп'ютерного устаткування» [1, с. 19].

Нам близька точка зору російської школи віртуалістики, згідно з якою «дійсна і віртуальна реальності — два взаємопов'язані і взаємозумовлені об'єкти матеріального світу» [1, с. 16], хоча і перебувають в опозиції один до одного як предметна, субстанціональна, константна, дійсна категорія до несубстанціональної, безпредметної, віртуальної. Так, один з представників школи, засновник віртуальної психології М. О. Носов виділяє такі принципи віртуальної реальності: породженість (віртуальна реальність продукується активністю іншої реальності, зовнішньої щодо неї); актуальність (існує тільки «тут і зараз»); автономність (свідчить про наявність власного часу, простору і законів існування); інтерактивність (взаємодія з усіма іншими реальностями) [9, с. 17].

Таким чином, можна припустити наявність двох реальностей, одна з яких (дійсна) константно існує, друга (віртуальна) лише «тут і зараз», тобто суто актуально. Обґрунтовується використання терміна віртуальний для позначення потенційного стану, який може стати актуальним. У цьому разі віртуальне протиставляється не реальному, а актуальному, оскільки і не є реальним, але має всі якості реальності в актуалізованому стані, тобто може стати самою реальністю (звісно, якщо виконуватиметься обов'язкова умова «тут і зараз»). Згідно з цією логікою, навіть опозиціювання термінів «віртуальний» та «реальний» не є до кінця виправданим, тому що все те, що належить до «віртуального», апріорі позбавляється якостей «реального» (речового, дійсного, відчутного). Але якщо допустити можливість конвергенції із суто уявного до існуючого, набуття світом «не-існуючого» статусу «існуючого», то зрозумілим видається використання до обох світів категорії «реальність». «Дійсність» стає реальністю, тому що вже (завжди, наявно, постійно, актуально) має всі характерні для неї ознаки; «віртуальність» набуває їх інколи (незавжди,

переривчасто, мерехтливо, ситуативно, кінцево). Для дійсності неважливо, коли і де саме перебувати: тоді, зараз, деколи, там, — вона є завжди і всюди. Віртуальність тільки в разі дотримання вимог бути тут і зараз (он-лайн) стає реальністю.

Таким чином, дійсність перманентно є світом реальності, віртуальність — дискретно становиться ним. У модусі реального існування перебувають не актуалізована дійсність (не потребує актуалізації, оскільки і так є) і актуалізована віртуальність (без актуалізації, тобто переведення латентної інертної можливості в стан активного існування, перегворення обцяння стати Реальністю на дозвіл бути Реальністю, не сприйматиметься насправді). Реальність може у віртуальному світові актуалізуватися тільки тут і зараз, в інший час та за інших обставин вона залишається в згорнутому вигляді. Тому, говорячи про віртуальну реальність, слід пам'ятати, що всередині неї прихована потенційна можливість стати дійсністю, яку можна вивести з цього стану дією актуалізації. Віртуальне залишається можливістю, доки не актуалізується. Виявляється, що реальність є потенцією віртуального, і тільки актуалізація цієї потенції народжує віртуальний світ. У такому разі всі відмінності між світом реальним і світом віртуальним укладатимуться в співвідношення актуального і можливого. «Віртуальний світ — це світ можливий, світ, який усе ж існує (чи може існувати) нарівні зі світом дійсного та в його порох. Тому віртуальність слід протиставляти не стільки реальності, скільки актуальності. Його реальність, це реальність можливостей, які рождаються у дійсному світі. Те нове, що віртуальна реальність вносить у життя людини, — це дивовижні можливості гри з потенційностями у власному світі» [4, с. 25].

Якщо припустити, що віртуальна (можлива) реальність протиставляється актуальній (здійсненій) реальності, то виникає враження, що реальне зводиться до актуального. Однак друге розгортається в режимі он-лайн («тут і зараз»), перше ж ним не обмежується, а захоплює у свій рух ще координати «там і тоді». З незначним відхиленням можна сказати, що для реального існує як модус минулого і майбутнього часу (Хронос), так і вічного теперішнього (Еон), для актуального — лише Еон (таке бачення запропонував Дельоз).

Пояснити одну з принципів умов існування віртуальної реальності медіасвіту — актуалізації або он-лайн присутності, допоможе термінологічний інструментарій квантової теорії поля. Він використовує такі поняття як «віртуальні переходи», «віртуальні частки», які не існують до певного «включення» через взаємодію і миттєво зникають після «виключення», завершення процесу. «Віртуальні частки існують тільки «тут і зараз», в одномоментній події взаємодії інших часток — таким чином вони відокремлені

від дійсності, наділені так званим «мерехтливим» буттям, яке ніколи повністю не актуалізується» [6, с. 29]. Віртуальні частки, або об'єкти, наділяються властивостями ситуативної актуальності і ситуативної елімінованості, тобто «знищуються, зникають на іншому рівні реальності, в іншому стані свідомості, в наступний момент часу, на іншому концептуальному рівні» [11, с. 74].

Унаслідок того, що інкорпоровані у віртуальну реальність частки являють собою образ дійсного прототипу, зліпок з оригінала, своєрідну верифікацію безлічі можливостей, людина, яка намагається всередині актуалізувати себе як «чисту можливість», наражається на небезпеку своєї півактуалізації, недо-актуалізації, майже актуалізації, оскільки можна актуалізувати тільки ту частину, яка проявляє себе в суто віртуальній формі — маски, образу, симулякра. Відрив від дійсності і перенесення людини у віртуальність призводить до позбавлення її тієї ідентичності, яка актуалізована в першій реальності. Опинившись у новому середовищі, вона повинна почати ідентифікувати себе відповідно до умов цього середовища через переживання (проживання) віртуального як актуалізованої реальності, тобто дійсності. Завдяки іншій ідентичності виникає інша людина, головними ознаками якої стають несправжність, уявність, підробленість, інакше — суто «віртуальні» властивості. Тому йшлося про напівактуалізацію, оскільки залишену в реальному світі «дійсну» суть людини не зачіпають хвилі актуалізації; їм підвладні тільки образ (симулякр). У зв'язку з розставанням з дійсністю та виникненням ностальгії по ній відбувається своєрідна імітація дійсності, що викликає актуалізацію ілюзії, варіації. У такому разі доречніше говорити навіть не про «Я-актуалізацію», а про «НЕ-Я-актуалізацію» («можливо-Я-актуалізація», «маска-Я-актуалізація», «персона-актуалізація»). Та який би об'єкт не актуалізувався («справжній», «підробний»), зрозуміло, що в точці акме процесу актуалізації, у місці перетину просторової координати «тут» і часової — «зараз» він набуває всіх ознак реального, оригінального. І пояснити це можна спираючись на концепцію аурачності В. Беньяміна, згідно з якою аура або «тут і зараз оригінала визначають поняття його достовірності» [2, с. 20].

Згідно з вищезазначеним, віртуальна реальність являє собою світ, який наново породжується кожному мить та існує лише актуально в певний момент часу. Необхідною умовою актуалізованого існування як самої віртуальної реальності, так і об'єктів усередині неї є он-лайн режим, який дозволяє перебувати на «вістрі актуальності» та постійно обґрунтовувати легітимність претензій віртуальності на звання «справжнього» світу, щоразу відновлювати її в статусі дійсної реальності.

Та все ж таки як уявний, несправжній, хоч і потенційний світ, віртуальна реальність потребує носія, зовнішнього щодо неї об'єкта, який би зміг її продукувати, підживлювати, транслювати. І цим носієм стає розгалужена система інформаційно-технологічних засобів масової комунікації — медіакультура.

Завдяки своїм властивостям, вона сприяє виникненню віртуального світу як актуалізованої дійсності, позбавленої минулого і майбутнього. Так, для людини поза віртуальним простором телебачення, радіо або комп'ютера, в яких ефект он-лайн присутності проявляється з найбільшою силою, віртуальна реальність перестає бути реальністю, оскільки зникає інтенціональний характер переживання, рівень емоційних хвилювань, ноетичних здібностей зменшується, пусті знакові (сигнікативні) акти витісняють акти, наповнені чуттєвими інтуїціями. Цікаво, що саме в проблемі «наповненості, ступені повноти інтенціональних актів» О. В. Говорунов убачав проблему віртуальної реальності [4, с. 25]. Як тільки людина перестає перебувати в он-лайн режимі, не проживає події віртуального світу, він стає світом можливого, ілюзійного, неіснуючого. Тільки онлайнування в цій реальності, «проживання» в ній перетворює електронні комунікаційні засоби на середовище актуалізованої реальності.

Підбиваючи підсумки, зазначимо, що актуалізація або вимога он-лайн присутності, безперечно, не є єдиною умовою входження і перебування у віртуалі. Але саме вона спроможна допомогти людині якомога непомітніше, не травмуючись, проникнути у простір віртуальності і навіть самій спробувати стати його модератором, більше — творцем, що, у свою чергу, сприяє набуттю нових засобів самореалізації.

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні впливу комунікаційних посередників медіакультури на процес актуалізації Індивіда, Людини, Особистості в просторі сучасного інформаційного суспільства.

Список літератури

1. Алфьорова З. І. Межі видимого: становлення візуального мистецтва : моногр. / З. І. Алфьорова. — Х. : ХДАК, 2008. — 268 с.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин; пер. с нем. — М. : Медиум, 1996. — 240 с.
3. Богомолова М. А. Репрезентация виртуальной реальности / М. А. Богомолова, С. В. Ерохин // Вестник МГОУ. — Серия: Философские науки. — 2009. — №3. — С.16–22.
4. Говорунов А. В. Человек в ситуации виртуальной реальности / А. В. Говорунов // Информация, коммуникация, общество. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2000. — С. 21–29.

5. Гройс Б. Под подозрением: феноменология медиа / Б. Гройс ; пер. с нем. — М. : Художественный журнал, 2006. - 199 с.
6. Ильянович Е. Б. Виртуализация человека в контексте прогресса технологий / Е.Б. Ильянович // Ученые записи Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. — Серия: Философия. Социология. Т.21 (60). — 2008. — №2. — С.26–34.
7. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. — М. : Академический проект, 2005. — 448 с.
8. Кириллова Н. Б. Что такое медиакультура? / Н. Б. Кириллова // ТелеЦЕНТР. — 2005. — №4. — С.19–21.
9. Носов Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов // Тр. лаб. виртуалистики. — Вып. 15. — М. : Путь, 2001. — 17 с.
10. Носов Н. А. Виртуал и рефлексия / Н. А. Носов // Рефлексивные процессы и управление. Т.3. — 2002. — №1. — С. 58–63.
11. Уханов Е. В. «Смерть субъекта» в сетевых коммуникациях / Е. В. Уханов // Открытое образование. — №3. — 2006. — С. 68–82.
12. Хоружий С. С. Виртуальная реальность / С. С. Хоружий // История философии. — Минск : Интерпрессервис, 2002. — С.189.
13. Starodubceva L. V. Presentation. Media Philosophy. Introduction. — Kharkiv : Center of Media Communications, 2011.
14. Hansen M. New Philosophy for new Media / M. Hansen. — Cambridge, MA/London : The MIT Press, 2004. — 333 p.

Надійшла до редколегії 11.01.2012 р.