

Я. Р. Крючкова

Донець

**КОНЦЕПЦИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА В ПОВЕСТИ В. ПЕЛЕВИНА
«ПРИНЦ ГОСПЛАНА»**

Досліджуються особливості художнього простору в повісті В. Пелевіна «Принц Госплана» на основі структуралістського методу аналізу.

Ключові слова: віртуальна реальність, кіберкультура, динамічна модель, бінарні опозиції, знаковсфера, симбіотичний текст, надтекстова атмосфера.

Исследуются особенности художественного пространства в повести В. Пелевина «Принц Госплана».

Ключевые слова: виртуальная реальность, киберкультура, динамическая модель, бинарные оппозиции, знаковсфера, симбиотический текст, надтекстовая атмосфера.

Presents research of the features of spatial dimension in V. Pelevin's fictional tale "Prince of Gosplan".

Key words: virtual reality, cyberculture, dynamic model, binary oppositions, sphere of signs, symbiotic text.

Широкое использование компьютеров даёт основание многим исследователям говорить о том, что мы живём в «эпоху киберкультуры». Виртуальная реальность, по словам Е. Прохоренко, представляет из себя технокультуру «оцифрованных людей», живущих в единстве воссозданных традиций и образцов поведения [12, с. 36]. Сам термин «виртуальность» (от лат. *virtus* – мнимый, воображаемый) возник в механике 17 века для обозначения математического эксперимента, совершаемого осознанно, однако не ограниченного при этом объективной реальностью. С этой точки зрения понятие «виртуального мира» воплощает двойственный смысл: истинность и мнимость одновременно [8]. Виртуальным явлениям, порождённым практикой использования компьютерных симуляций, присуща иллюзорность как «неполное наличие, не достигающее устойчивого присутствия». Их элементы хаотичны, не связаны, несоотносимы и невозпроизводимы [16]. Разработка и использование понятий «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальные миры» принадлежит французским философам Ж. Бодрийару, Ж. Делёзу, Ж. Деррида, немецким философам А. Бюлю и М. Паэтау, российским исследователям И. А. Акчурина, О. Е. Баксанскому, Д. В. Иванову, В. М. Розину и др.

Киберкультура во многих отношениях определяет менталитет современных людей, влияя на все сферы их жизни, включая постмодернистскую литературу. В своей статье «Технология написания виртуальных произведений» литературный критик Л. Вишня, утверждая, что «виртуальная реальность есть главный автор в пространстве виртуальной литературы и именно она создает самые сильные и убедительные по содержанию произведения», отмечает две главных особенности литературы этого направления: 1. Виртуальная литература по своей природе является «агрессивной средой». 2. Интернет обладает феноменом разложения, расщепления личности, и поглощения ее самим виртуальным пространством [1].

С этой точки зрения изучение художественных особенностей виртуального мира и способов его воздействия на формирование субъективной реальности личности представляется как актуальная проблема теории современной литературы. Решение данной проблемы обуславливает решение ряда задач: 1) выявить наиболее адекватный метод анализа виртуального пространства; 2) исследовать, в чём заключаются художественные особенности виртуального мира; 3) проанализировать возможные способы положительной оценки тенденций виртуализации художественной действительности.

Если исходить из определения виртуальной действительности как комплекса знаков, существующих в электронной среде, тогда наиболее приемлемым подходом к её изображению в художественном тексте, с нашей точки зрения, будет являться семиотический. В самом деле, семиотика как наука о знаках была избрана в качестве основы графического дизайна как визуальной коммуникации. Согласно данной теории все артефакты дизайнера-графика являются знаками или «визуальными текстами». Как утверждает С. Серов, по мере развития виртуальной культуры, бесконечное множество знаков даже образовало «новую историческую общность», т. е. «единую символическую сферу, знаковосферу, обретающую самостоятельное существование». При этом если ранее, в эстетике модернизма, знаки обозначали предметную действительность, то «в постмодернистской парадигме они становятся своего рода неопознанными виртуальными объектами, образующими свою собственную реальность» [15].

Формирование подобной «семиотической неоднородности» является, согласно Лотману Ю., важной составляющей «историко-литературной эволюции». В своих поздних работах, отражающих более гибкий подход учёного к позициям структурализма, Ю. Лотман, на основании исследования семиотических процессов, представил описание динамической/игровой модели текстуального анализа. С нашей точки зрения, данная модель, основанная на презумпции о симбиотическом характере текста (его элементы способны вступать в различные, структурные и аструктурные, отношения), подходит к анализу постмодернистского художественного мира. В данной модели объекты элементов системы и связи противопоставляются внесистемным элементам, отличающихся «неустойчивостью, иррегулярностью и подлежащих устранению в ходе описания» [4, с. 545]. Источником активного движения подобной семиотической структуры является «постоянное втягивание внесистемных элементов в орбиту системности и одновременное вытеснение системного в область внесистемности» [4, с. 546]. Результатом такого динамического процесса является то, что любое различие в открытой или внесистемной части структурной модели на новом этапе движения может стать закрытым или системным.

Согласно Ю. Лотману, парадигматический и синтагматический уровни описания культуры/мира-текста применимы к модели в целом, во всём её проявлении. Если на синтагматическом уровне картина мира представляет собой последовательное расположение на одном уровне «в единой временной плоскости разных элементов, получающих значение во взаимном отношении

друг к другу», то на парадигматическом уровне она представлена как некая вневременная система, «элементы которой располагаются на разных уровнях» [5, с. 431]. При этом парадигматическая модель мира строится как иерархия множества семантических уровней, ориентированных линейно (с помощью оппозиции «верх – низ») и концентрически («внешнее – внутреннее») [4, с. 548].

Таким образом, бинарные отношения представляют организующий принцип данной динамической структуры. Вместе с тем, между структурными элементами оппозиций в данной модели существует промежуточная, довольно пространная сфера структурной нейтрализации. Заполняющие эту среду элементы характеризуются бинарными отношениями *однозначности/амбивалентности* к окружающему их контексту. Синхронные описания уменьшают степень упорядоченности системы, предоставляя тем самым возможность для увеличения внутренней информативности изображаемого объекта или события. Несмотря на то, что процесс роста амбивалентности придаёт ризоматический, а не монолитный характер процессам смыслообразования, Ю. Лотман рассматривает данный элемент бинарных отношений как важный структурный принцип построения художественного мира, поддающийся системному изучению [4, с. 550-551].

Благодаря процессуальному взаимодействию амбивалентности и однозначности, когда первая порождает последнюю и наоборот, одна и та же система находится в подвижной форме, способствующей зарождению и функционированию жизненно важных процессов в среде художественного мира. В пространстве одной структуры, входящей в динамическую модель, также существует возможность исследования бинарной оппозиции *ядра/периферии*. С одной стороны, пространство структуры характеризуется последовательной организованностью: от ядерных образований до структурной периферии, с другой – ядро и периферия подвержены механизму взаимоперемещения. Более гибкая природа периферийных областей структуры служат неким вместилищем накопления «структурных форм, которые на последующем историческом этапе окажутся доминирующими и переместятся в центр системы» [4, с. 553].

Ещё одним регулятором подвижности динамической модели является бинарное соотношение *описанное/неописанное*. Сам факт описания какого-либо текстуального элемента, с точки зрения Ю. Лотмана, повышает степень её организованности и, следовательно, посредством стабилизации, понижает динамизм исследуемой области системы. Возможность для описания возникает в области пересечения кодов, благодаря чему исследователь может приобрести доступ к пониманию смысла на некотором уровне. Что же касается проблемы описания/интерпретации сфер непересечения кодовых линий – в таком случае возникает необходимость установления соответствий между различными межкодовыми элементами. Таким образом, интерпретация смыслообразующих процессов, происходящих в сфере динамической модели представляет собой «маятникообразный процесс качания» между элементами вышеуказанных оппозиций – как на синтагматическом уровне (в пределах процессуального

развития кода или одной области структуры), так и на парадигматическом (посредством соотношения смыслов в различных областях кодовых линий) [4, с. 554].

Данный подход позволяет сделать вывод о возможности установления стабилизации в динамическом и, порой даже, хаотическом состоянии элементов системы. Основываясь на диалектическом подходе, с нашей точки зрения, Ю. Лотман блестяще решает проблему интерпретации амбивалентности. Структурная организация картины мира согласно теории Ю. Лотмана не только отображает деконструктивные процессы, происходящие в «пограничных состояниях» мира, но и системно объясняет их.

На основании динамической модели Ю. Лотмана рассмотрим, в чём заключаются особенности виртуальной реальности, изображённой в повести В. Пелевина «Принц Госплана», к исследованию которой обращены работы Е. Прониной, О. Богдановой, М. Липовецкого, А. Гениса, Е. Макеевой и Е. Некрасова. Александр Лапин, главный герой повести, работающий программистом в Госнабе, увлекается широко известной в 90-е годы компьютерной игрой Prince of Persia. Цель игры состоит в том, чтобы, достигнув определённого уровня, спасти красавицу-принцессу. Увлечение героем процессом игры достигает такого апогея, что он, ещё в самом начале повествования, начинает отождествлять себя с принцем-персонажем, полностью вовлекаясь в виртуальное пространство игры. В итоге герой мистическим образом «играет», находясь сразу в двух реальностях: во время разговора с начальством и с другими сотрудниками, во время поездки в Госплан и т.д. Переход из одной реальности в другую совершается практически неуловимо: «Принц бежал по каменистому карнизу... Картинка на экране сменилась, но вместо кувшина на мостике впереди стоял жирный воин в тюрбане и гипнотизирующе глядел на Сашу.

– Лапин! – раздался сзади отвратительно знакомый голос» [10, с. 111].

В другом, типичном для данного повествования эпизоде, герой, решая пополнить силы жизненным эликсиром из волшебного кувшина, обнаруживает следующее: «...вдруг в полу со скрипом распахнулся люк, в котором блеснуло медное горло кувшина, стоящего на каменном полу метрах в двух внизу. Саша спрыгнул на каменную площадку, и люк над головой захлопнулся; Саша огляделся и увидел с другой стороны коридора бледного усатого воина в красной чалме с пером; воин отбрасывал две расходящиеся дрожащие тени, потому что за его спиной коптели два факела по бокам высокой резной стены с чёрной вывеской „ГОСПЛАН СССР“. „Надо же, – подумал Саша, выхватывая меч и кидаясь навстречу вытащившему кривой ятаган воину, – а я на троллейбусе, дурак, всё время ездил“» [10, с. 129]. В итоге картина мира предстаёт настолько хаотически запутанной в сознании героя, которому присуща неограниченная свобода визуализации, что разобраться, в каком мире он живёт в определённый период времени, представляется совершенно невозможным.

Двойная закодированность действительности выражается не только неожиданной сменой точки зрения Саши на мир, как если бы он видел две

реальности одновременно, но и «вездесущностью» всех предметов и явлений, воспринимаемых героем в качестве знаков. Так, например, решётка-препятствие, которую необходимо преодолеть, чтобы перейти из одного уровня на другой, тождественна дверям в Госплан, воспринимаемым героем в качестве «обычной советской разрезалки пополам» [10, с. 145, 161]. Кувшинам, содержащим восстаивающий силы напиток, в «обыденно-виртуальном» сознании Саши соответствуют «бутылки семьдесят второго портвейна», а сам лабиринт, по которому герою-принцу необходимо было бежать всю игру, трансформируется в образ «четырёх очередей, трущихся друг о друга на разной скорости» для покупки портвейна, кильки и других продуктов [10, с. 159, 161]. Более того, знаками являются также люди – сотрудники Лапина – воспринимаемые героем в качестве главных участников других компьютерных игр. На втором уровне лабиринта Саша неожиданно встречает «ворвавшуюся» в его игровую реальность Эмму Николаевну, играющую «не в Принца», а на шестом уровне он, вместе со своим начальником Борисом Николаевичем, вынужден ехать в главк на танке, стреляя при этом по зданиям, в которых, по мнению его шефа, спрятались невидимые противники [10, с. 119, 135-138].

Кажущийся на первый взгляд хаос, рождающийся как следствие двойного ракурса видения действительности (где системное неотделимо от внесистемного) и «вездесущности» тождественных знаков или знаков-двойников, тем не менее, может быть в определённой мере упорядочен согласно организующим принципам динамической структуры, описанной выше. Так, картина виртуального мира на синтагматическом уровне представляет собой последовательную связь семи уровней, которые Саша-принц должен пройти, чтобы добраться до цели. Каждый уровень, несмотря на некоторые отличия в сложности преодоления препятствий, взаимосвязан с остальными не только в качестве отдельного звена общей цепи, но и содержательно, посредством идентичных составляющих его знаковых элементов: решётки, кувшинов с живительной водой, колодцев с острыми шипами на дне.

Несмотря на нелинейность цепи-лабиринта: с нижних уровней «можно переходить вверх, а с высших проваливаться вниз – при этом меняются коридоры, меняются ловушки, по-другому выглядят кувшины, из которых фигурка пьёт, чтобы восстановить свои жизненные силы, но всё остаётся по-прежнему: фигурка бежит среди каменных плит, факелов, черепов на полу и рисунков на стенах» [10, с. 110-111]. Данная синтагматическая цепь, следовательно, характеризуется сочетанием элементов, получающих значение в зависимости от функциональной роли, которую они выполняют по отношению к знаковой фигурке принца: вспомогательную (факелы, кувшины) или блокирующую функцию (враги, колодцы, решётки, тупики).

На парадигматическом уровне также представляется возможным выявить взаимосвязь знаковых элементов, сгруппированных, согласно лотмановскому принципу «идеологического моделирования», в виде бинарных оппозиций. Парадигматическая модель виртуального мира согласуется с синтагматической в общей ориентации на линейность. Главную структурирующую роль в этом

случае выполняет оппозиция «верх–низ», позволяющая охарактеризовать некоторые свойства художественного пространства произведения. Как было уже отмечено выше, каждый из участников игр движется с нижнего уровня к своему «зигурату» как к конечной цели виртуальной игры-работы («ты просто пошёл по служебной лестнице» [10, с. 158]). Этим, собственно, и определяется уровень социального успеха каждого игрока.

Так, за время двадцатилетней трудовой деятельности некий Кузьма Ульянович «сбил над Ливией свой тысячный МиГ», в результате чего он, украшенный несколькими рядами орденских планок, был объявлен на торжественном заседании лучшим пилотом Госплана [10, с. 131]. Организуя виртуальное пространство линейно, данная бинарная оппозиция определяет нравственный кругозор героя, границами которого является структурная композиция «плохой – хороший»: достигшие своей игровой вершины купаются в славе признания, а Саша, не дошедший ещё до желаемого уровня, считается никем: «Ведь я плохой инженер, очень плохой, – сокрушается он. – Мне всё это попросту неинтересно. И оборотень я плохой, и скоро меня возьмут и выпрут и будут совершенно правы» [10, с. 127]. Данное противопоставление обуславливает другие конструкции, моделирующие виртуальный мир: «единственный – множественный» (по отношению к количеству игр и их участников), «центр – периферия» (по отношению к цели игры, а также в сравнении победителя с неудачниками), «свой – чужой» («У каждого своя судьба», «Это твоя игра. У меня своя» [10, с. 149, 154]). В Сашиной игре оппозиция «центр – периферия» имеет непосредственную связь с оппозициями «внешний – внутренний» и «наполненный – пустой»: проникнув в конце-концов во „внутренние покои“ принцессы, предел своих мечтаний, разочарованный герой обнаруживает «пустой чулан», в центре которого, посреди мусора, его взору предстаёт картонный манекен, который он в сердцах разламывает без особых усилий [10, с. 155-156]).

Таким образом, перечисленные выше конструкции, получив в процессе означивания этическое значение, оказываются материалом для построения культурных моделей, составляющих виртуальную действительность. Это значит, что социальная и религиозная картины мира, «при помощи которых человек на разных этапах своей духовной истории осмысляет окружающую его жизнь, оказываются неизменно наделёнными пространственными характеристиками» в любой среде: реальной или виртуальной [7, с. 212].

Помимо перечисленных выше бинарных характеристик виртуального художественного пространства, центром, контролирующим однозначность-амбивалентность текста и всей динамичной системы, является соотношение «описанного-неописанного». В отношении первого элемента оппозиции речь уже шла выше: сам факт описания какого-либо текстуального элемента (например, лабиринта) повышает степень организованности виртуального пространства и, посредством стабилизации, понижает динамизм исследуемой области системы. Однако и нечто, находящееся за пределами повествования, способно стабилизировать динамические процессы виртуальности. Как

отмечает Е. Пронина, таким сокрытым фактором являются правила игры, которым каждый из её участников вынужден подчиняться.

На этом основании, по мнению исследовательницы, по своей природе виртуальная картина мира фактически «возвращается к архаическому артифициализму (представлению о том, что всё существующее имеет искусственное происхождение или сделано по определённом замыслу» [11, с. 20]. Воспринимая виртуальную картину мира изнутри, герой не задумывается о логичности выбора правил. Несмотря на то, что они порой могут казаться абсурдными, он безропотно им следует, чтобы, уцелев, достичь желаемого. Логика установленных правил «„непроницаема“ для понимания, замкнута на самое себя, подобно магическому ритуалу, с той только разницей, что система правил не является сакральной, она – конвенциональна и ничем не санкционирована, кроме привычки и практического опыта» [11, с. 20-21]. Правила игры (определённого движения героя по лабиринту – любая ошибка ведёт к гибели), жёстко контролируемые невидимым программистом, ограничивают как пределы мира, так и свободу визуализации, опирающейся на многомерное представление реальности.

Таким образом, использование динамической модели Ю. Лотмана в определённой мере позволяет выявить организующие принципы виртуальной картины мира, воспринимаемой через кругозор героя. Однако постмодернистский текст, по крайней мере, в данном случае, не «вмещается» ни в какую, даже наиболее приспособленную для него структурированную систему. Для выявления подобной «несовместимости» с упорядоченно-динамической системой, с нашей точки зрения, необходимо обратить внимание на оппозицию «центра – периферии». Центр повествования, его кульминационный момент, представлен пустым и бессодержательным: комната с принцессой оказалась не более, чем фикцией. В таком случае, стремление героя к прекрасному (изнутри своего сердца – к принцессе, о которой он часто вспоминает по мере своего многоуровневого продвижения) нивелируется, делается бессмысленным и пустым в процессе развития постмодернистской игры текста.

Насколько в таком случае основательно вести речь об ацентричной структуре? Ответ на этот вопрос содержится в самом тексте: посредством включения в него интертекстуальной нити: «суфийской сказки» про магрибский молитвенный коврик. Суть данного метаповествования заключается в том, что мальчик по имени Юсуф, встретив старика в одежде шейха, узнаёт о названии сказки, но содержание её остаётся от него сокрытым по причине того, что сказка сильно страшна. Однако любопытство мальчика не исчезло, и, расставшись с незнакомцем, он попытался разузнать об этой сказке у окружающих его людей. Результатом слышания одного только названия сказки становилась смерть всех, к кому он обращался, к сожалению, включая и его собственных родителей. В конце повествования герой, состарившийся с годами, вновь встречает старика-шейха, готового открыть ему тайну. Усевшись напротив Юсуфа, вздохнул и умер. Проведя ночь в молчании возле трупа

учителя, Юсуф «просветляется» и сам принимает роль странствующего шейха, при этом никому не объясняя содержание сказки.

С нашей точки зрения, данное метаповествование выполняет роль центра, организующего структуру текста. Однако данный центр, по причине сокрытого смысла, амбивалентен и, следовательно, множественен в своей смысловой наполненности. Любая интерпретация читателя смысла данной истории будет вносить новые значения общего повествования, не изменяя коренным образом его сути: пустоты стремлений человека в достижении вершины служебной лестницы. Некоторыми примерами множественных интерпретаций, каждая из которых одновременно и основательна, и полностью недоказуема, могут служить реакции некоторых читателей, опубликовавших свои мнения в Интернете: «Юсуф мог бы стать наёмным убийцей и колдуном-воином. Он знал смертельное мощное заклинание – проверил бы его надёжность в бою. Герой не умер в тот момент, когда сам узнал это заклинание, – т. к. у него, очевидно, есть иммунитет. В данном случае „иммунитетом“ является незнание сказки».

«Магрибский (араб. аль-магриб) имеет кроме буквального значения еще является названием закатного намаза „аль-магриб“ символизирующего в исламе смерть, умирание. Таким образом, вопрос о молельном коврике это своего рода своеобразный намек собеседнику на то, что он уже порядком подзадержался на этом свете: нечто вроде угрозы убийством. Сахарный петух, который шейх вручил Юсуфу – это рассветный символ начала дня, рождения и новой жизни. А вся сказка начинающаяся сахарным петушком и заканчивающаяся магрибским молельным ковриком – это человеческая жизнь от рождения и до смерти. Черный войлочный колпак (шляпа) – это суфийский символ „делания“» [14].

Каждая из изложенных версий интерпретации, как было указано выше, имеет свой обоснованный смысл, но, в то же самое время, не претендует на универсальность. С этой точки зрения сказка как центр динамической структуры, вынесенный автором на метауровень, структурирует в множественных направлениях смысловую наполненность каждого текстуального элемента. Выбор смысла предоставлен читателю – прекрасный, с нашей точки зрения, жест постмодернистского автора. В итоге структура предстаёт закрытой на нижнем уровне и открытой – на верхнем, метауровне.

Помимо всего вышеперечисленного, текст повествования предстаёт как единое целое не только через структурно-динамические связи между элементами на разных его уровнях, но также и посредством общей атмосферы – надтекстовой мелодией флейты, которую играет неизвестный музыкант. Герой повести слышит таинственную музыку на протяжении всего действия, восхищаясь её красотой, но не в силах найти её источник. Подобная «органика общей атмосферы», с точки зрения С. Ваймана, создаёт единую мистико-религиозную ауру, синтезируя при этом некое «преднайденное» состояние мира [1, с. 30]. Подобная «музыкальная» атмосфера книги с одной стороны, усугубляет сокрытую таинственность метасказочного повествования, но с другой – объединяет все элементы виртуального мира в единое целое, вне зависимости от того, насколько однозначно или амбивалентно их содержание,

давая возможность в дальнейшем создать целостную теоретическую модель виртуального мира, в свете которой аспекты данной художественной реальности смогли бы предстать как единая, взаимосвязанная система.

В результате анализа повести В. Пелевина возможно сделать несколько выводов: 1. Концепция виртуального мира постмодернистского текста может быть адекватным образом проанализирована с помощью разработанной Ю. Лотманом динамической/модели. Данная модель позволяет выявить структурные особенности симбиотического текста, характеризуемого как определённой, так и амбивалентностью смысла. 2. Виртуальная действительность, изображённая в постмодернистском художественном тексте, может иметь структурирующий центр на метауровне своего композиционного строения. Несмотря на возможность множественной интерпретации центра, он выполняет организующую функцию, объединяя все знаковые элементы текста в единое целое. 3. Органическая полнота художественного изображения виртуального мира выражена посредством надтекстовой атмосферы повествования.

Библиографические ссылки

1. **Вайман С. Т.** Мерцающие смыслы: [Текст] / С. Т. Вайман. – М., 1999.
2. **Вишня Л.** Деструкция (или как ловить истину в «болоте» виртуальных иллюзий): [Электронный ресурс] / Л. Вишня. – Заголовок с экрана. – Доступ к режиму: <http://www.litnet.ru/st/30.php>.
3. **Горный Е.** Онтология виртуальной личности: [Электронный ресурс] / Е. Горный. – Заголовок с экрана. – Доступ к режиму: <http://www.gorny/selected/ovl.html>.
4. **Лотман Ю. М.** Динамическая модель семиотической системы: [Текст] / Ю. М. Лотман // Лотман Ю. М. Семиосфера. – СПб., 2004.
5. **Лотман Ю. М.** Семантика числа и тип культуры // Ю. М. Лотман. Семиосфера. – СПб., 2004.
6. **Лотман Ю. М.** Семиотика культуры и понятие текста: [Текст] // Ю. М. Лотман. Избр. ст. Т. 1. – Таллинн, 1992
7. **Лотман Ю. М.** Структура художественного текста: [Текст] // Ю. М. Лотман. Об искусстве. – СПб., 1998.
8. **Маньковская И. Б.** Виртуальная реальность: [Текст] / И. Б. Маньковская, И. Д. Мотленко // Культурология XX век. – СПб., 1999.
9. **Пелевин В. О.** Принц Госплана: [Текст] / В. О. Пелевин // В. О. Пелевин Жёлтая стрела: Избр. произведения. – М., 2004.
10. **Пронина Е.** Фрактальная логика Виктора Пелевина: [Текст] / Е. Пронина // Вопр. л-ры – № 4. – 2003.
11. **Прохоренко Е.** Технокультура и киберпространство. Мифическая виртуальность: [Текст] / Е. Прохоренко // Постмодерн: новая магическая эпоха: Сб. ст. – Х., 2002.
12. Около метафоры: психол. форум: [Электронный ресурс]. – Заголовок с экрана. – Доступ к режиму: <http://forum.myword.ru/lofiversion/index.php/t8154.html>.
13. Рецензия на книгу «Принц Госплана»: [Электронный ресурс]. – Заглавие с экрана. – Доступ к режиму: <http://recensent.ru/nushka/403>.
14. **Серов С. И.** Семиотика виртуальности: [Электронный ресурс]. – Заголовок с экрана. – Доступ к режиму: <http://kak.ru/columns/serov/a3819>.
15. **Хоружий С.** Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности: [Текст] / С. Хоружий // Хоружий С. О старом и новом. – СПб., 2000.