

# ВИРТУАЛНОТО ТЯЛО И ВЛАСТТА ПРИ ЪРНЕСТ КЛАЙН И СЕРГЕЙ ЛУКЯНЕНКО

*Николай Генов*  
*Софийски университет „Св. Климент Охридски“*

## THE VIRTUAL BODY AND POWER RELATIONS IN THE WORKS OF ERNEST CLINE AND SERGEI LUKYANENKO

*Nikolay Genov*  
*Sofia University “St. Kliment Ohridski”*

The paper delves into the power relations regarding the virtual body in the works of renowned sci-fi authors Sergei Lukyanenko and Ernest Cline. It explores the concepts of economical dependency, state and corporative power play, punishment and disciplinary control in the light of the virtual universe, trying to perceive the avatar as a tool (subject) and as a means (object) of institutional regulation. Through this process the research aims to dismiss the notion of the virtual space as free of interest, proving it to be an extension and/or expansion of real world goals.

**Keywords:** virtual body, punishment, virtual reality, Ernest Cline, Sergei Lukyanenko

Дискутиран от философията, литературата, компютърните игри, киното и анимацията, проблемът за (не)трайната същност на виртуалното тяло и интензивните чувства на възторг или тревога, които то предизвиква чрез своето двояко отношение към властта, в никакъв случай не се изчерпва с повърхностните наблюдения, възникнали като резултат от популярността на някои нашумели продукти на масовото изкуство. Напротив – за неподатливостта на проблема към всяка едностранчива форма на интерпретация можем да съдим по противоречивите позиции на фантастите, които се занимават с него. Там, където някои от тях намират следите на нови възможности за развитие и просперитет, други виждат само залога на бъдеще, лишено от своята автономия; това, което бива припознато като истинска свобода от едни, се изопачава в гарант за прикрита зависимост и тирания при други. Подобен е случаят с научнофантастичната поредица „Лабиринтът на отра-

женията“ на Сергей Лукьяненко и дебютния роман на Ърнест Клайн „Играч първи, пригответи се“.

Тези няколко относително сходни текста полагат своя обект (виртуалното тяло) върху една обща категориална плоскост – между държавата, разбираана като институционално-юридическа намеса в частния живот на индивида, и олигархията, схващана като проява на изострено финансово влияние от страна на корпорациите върху регулаторните механизми на виртуалното пространство. Възникналото дихотомно напрежение може да бъде проследено в две различни посоки, които се явяват и важни мотиви на посочените художествени произведения – киберинституционализацията като експериментален коректив на човешкото поведение и виртуалното тяло като корпоративен инструмент за упражняване на контрол върху пазарната среда. Важно уточнение е, че под понятието за власт настоящата работа визира предимно правото и възможността да се управляват волята и действията на определени лица или групи (Речник/Rechnik 2015: 102), тоест налагането на йерархичен контрол и ред чрез прилагането на специфични правомощия.

Когато едно тяло стане субект на преноса от реално към виртуално, то навлиза в особено напрегната фаза на хаос, която застрашава устоите на неговата идентичност. Тази фаза е междинна, защото се намира на границата между новото и старото; тя не е онова всецяло завръщане към природата, за което говори немската класика, тъй като не предлага преминаване от изкуствено състояние в естествено, а напротив, засяга еволюцията на изкуственото състояние в още по-изкуствено спрямо предходното. С други думи – виртуалната реалност е едно идеално пътуване към непознатото и нематериално безкрайното, което заплашва да повлече потребителя и да го погуби, ако той не внесе нещо външно със себе си, някакъв ориентир, способен да дефинира пространството и да му зададе познати контури. Този ориентир е общественият опит с всичките му възможни импликации и отношения; правилата, знаците и униформите, които гражданското съзнание вече е усвоило и без чието разпознаване неговото съществуване би се разпаднало на делими фрагменти. Така в неопитоменото пространство навлизат органите на реда, частните фирми,

представителите на бизнеса и огромните корпорации<sup>1</sup>, чиито финансови интереси търсят методи за налагане на своите нужди върху потребността на останалите – закономерност, продиктувана от самата посока на кибернетично развитие. Логично би звучало тогава, че щом условията на VR-a<sup>2</sup> не противоречат на условията на съвременния бит, властта и желанието за власт, ще заемат ако не по-важна роля в управляването на обществото, то поне ключово място в неговата регулация. Нещо повече – твърде вероятно е това желание да се изроди в стремеж към сдвоен контрол; сблъсък на два топоса, реален<sup>3</sup> и виртуален, при който сблъсък новият топос утилизира натрупаните ресурси на предходния, за да постигне абсолютен контрол, иначе немислим в една по-зряла и политически разработена социална среда. Този не съвсем оригинален сценарий е достатъчно добре упражнен от жанра на антиутопията, за да се превърне в удобна предпоставка за появата на „Играч първи, пригответи се“.

Действието в романа се развива в Съединените американски щати през четвъртото десетилетие на XXI век. Поради твърде високото потребление на природни ресурси светът е изпаднал в тежка екологична криза, която е съсипала икономиката на най-големите държави и ги е поставила в пряка зависимост от работните места на IOI – могъща корпорация с неутолими апетити. За да доминира напълно реалния пазар обаче, IOI е длъжна да си осигури акциите на най-голямата фирма производител на OASIS – система за виртуално „потопяне“. Целта може да бъде постигната само по един начин – чрез участие във виртуален лов на ключове, в който са криптирани най-важните документи на покойния създател на прозрачната медия. Тъй като залогът е твърде голям, а изкушението за власт – прекалено силно, IOI решава да впрегне всичките си на-

---

<sup>1</sup> Чрез виртуализацията си те осигуряват присъствието на реалното във виртуалното, тъй като остават разположени между двата свята и никога не се губят напълно в единия от тях.

<sup>2</sup> VR – съкращение на Virtual Reality (виртуална реалност).

<sup>3</sup> Не е излишно да се подчертае, че в цялата работа понятието за реалност е хипотетична конструкция, която се изгражда през фикционалния дискурс на художествените произведения; разбира се като „действително“ дотолкова, доколкото контрастира на виртуалното в текста, без да цели да влезе в противоречие с неговата условност.

лични ресурси, за да се добере до финала. Така се появява идеята за виртуалното тяло като инструмент за разрешаване на властови конфликти.

По всичко личи, че за да се открие тази функция на виртуалното тяло, т.е., да бъде превърнато то в инструмент за постигане на реална икономическа власт, е необходимо да бъдат спазени няколко важни условия. На първо място, реалната държава трябва да загуби част от авторитета си, за да може да бъде поставена в неизгодна позиция спрямо частния сектор. Това означава, че тя трябва да поддържа слаб или никакъв контрол върху VR-а, което би позволило на произвола в него да се засили. Всички тези игри на криеница и обмен на средства нямаше да бъдат възможни, ако държавният апарат репресираще активно потребителя и го следеше отблизо – с други думи, ако държавата ограничаваше пазара и регламентираше по-важните му сектори. Така поставена, горната теза е донякъде противоречива, понеже опитът показва друго – че именно в периоди на криза намесата на държавните органи в личния живот на хората и в дейността на свободния пазар става най-забележима (Strange/Стрейндж 1996: 4). Или ако във времена на просперитет гражданите имат право да решават какво да ядат, как точно да строят и какво да правят в случай на семейни неволи и прочее, то при загубата на държавна власт се появяват куп разписания и закони, които налагат нови регламенти за общото благо на народа (Strange/Стрейндж 1996: 5). Тези регламенти рядко са ефикасни, защото не представляват нищо повече от хвърлено було, служещо само да маскира безпомощността на държавата в случай на крах, и при все че романът на Клайн се опитва да бъде пестелив при обговарянето на тези моменти, те се открояват ярко при по-внимателното му четене. Още в самото начало например става ясно, че хората от покрайнините са принудени да живеят в каравани, които се строят по строго определен начин – две дузини, струпани по вертикала, за да се спести пространство и да има място за всеки. Верно е, че нормативният характер на този вид строителство остава някак в сянка, но ако той не може да бъде разгърнат в убедително доказателството за липсата на държавни възможности, то по-нататък в повествованието Уейд, тийнейджърът протагонист, сам прави следния показателен извод: „От вели-

ката някога страна, в която бях роден, сега бе останало само името. Нямаше значение кой я управляваше. Тези хора просто пренареждаха столовете на *Титаник* и всички го знаеха. Освен това сега, след като всички гласуваха от домовете си през ОАЗИС, единствените, които имаха шанс да бъдат избрани, бяха актьори, звезди от риалити програми или радикални телевизионни проповедници“ (Клайн/Клаун 2015: 257).

Второто условие, чието спазване се превръща в базова необходимост, за да може виртуалното тяло да се изгради като инструмент за упражняване на власт върху капитала, е ускореното развитие на технологиите да доведе до преразпределение на пазарните позиции. Особено подчертано е това движение в художествените жанрове, които се занимават с VR. Във всеки случай „Играч първи, пригответи се“ силно акцентира върху него – именно битката за икономическо надмощие е водещ мотив в хода на поведението и точно тя определя в най-висока степен ползите от усвояването на виртуалната реалност; завещанието на Джеймс Холидей и състезанието за унаследяване на неговите акции се явява завръзка на действието, което до самия си край се върти около центъра на този паричен апетит: „Цялото му богатство наистина щеше да бъде дадено на онзи потребител на ОАЗИС, който пръв намереше великденското яйце. [...] Това обаче не попречи на собствената му компания *Григериъс Симюлейшън Систъмс* незабавно да заведе голямо съдебно дело в опита си да оспори последната му воля. [...] ГСС вложи няколко години и милиони долари в опити да спре състезанието, преди накрая да развее бяло знаме“ (Клайн/Клаун 2015: 85 – 86).

Струва си да се отбележи, че във VR-а действа една специфична техника на печелене, която разчита на непълната илюзия, каквато всъщност е виртуалното пространство, и се уповава на виртуалните потребности, зададени от нарисуваното тяло; от аватара, търсещ своя допълнителна облекча и мним комфорт. Всевъзможните инструменти, уреди, пособия, закупени от потребителя за улесняване на виртуалния му живот, са, казано накратко, безстойностни, тъй като проекцията може да взаимодейства с прозрачния интерфейс и без тяхната експлицитна роля. Търговията следователно е търговия на излишъка; един обмен на „оцветен

въздух“, на пиксели и цветове, които запълват празнините на потапянето и допълнително ограничават ирационалния му потенциал.

Вирусите и оръжията, от друга страна, са функционалности, които оперират предимно на реално (хардуерно) ниво. Те спадат към различна покупателна категория, защото предполагат прякото съприкосновение с други клиенти на мрежата; взаимодействие, което влияе не просто върху чуждата преценка и вкус, а ограничава потребителските възможности за „сърфиране“ и цялостното качество на предлаганата услуга. Поставен в такава светлина, въпросът за продажбите във виртуалния свят се сепарира на две неравни категории – една, която се отнася до индивидуалното и е до голяма степен козметична, и втора, която се отнася до общото и е по-скоро интерактивна. Границите между двете са прекалено флуидни и варират от автор до автор – при С. Лукяненко почти всичко, което пазарът предлага, е интерактивност – било то жилищна сграда, където могат да се поместят защитните софтуерни барикади на компютъра, или джаджа, служеща за проникване, разглеждане, отнемане на нечия информация. При Ъ. Клайн търговските оферти са с преимуществено увлекателен (immersive) характер – екскурзия до прецизна реконструкция на Египет или някоя друга отдалечена страна, която дефицитът на природни горива е направил недостъпна за реалната транспортна мрежа, уникален артефакт с вълшебни свойства, летящи крепости и т. н. Всичко това обаче не прави компаративното четене на романите за VR по-лесно, защото в тях се намесва и игрови компонент, флукутиращ по различен начин; всеки по-нататъшен извод би представлявал непълна генерализация, която пропуска характерните особености на дадено произведение. Затова и най-сполучливата теоретична постановка, която може да бъде формулирана относно подялбата на виртуалния пазар, опира до интерактивността и потапянето, сиреч до фундаментите на виртуализацията изобщо.

Но какви биха били ползите от усвояването на виртуалните пазари, ако инструментът, чрез който се извършваше то, се прилагаше само в чистия си вид, тоест просто сам по себе си? В най-добрия случай те щяха да се сведат до източник на монетарни дивиденди, добити от парада на един закупен карнавален костюм

с претенция за забележимост. Необходимо значи е нещо повече, за да може виртуалното тяло да прерасне в ефикасен уред за добиване и налагане на власт – то трябва или да се мултиплицира, или да се надари с неприсъщи за състава му качества. Ъ. Клайн избира да тръгне по първия път, а С. Лукяненко – да се потопи в дебрите на мистичното и да предпочете втория. Общото между двата подхода е силната интерференция на пространствата – дълбокото проникване на реалното във виртуалното.

При мултипликацията действат познати от историята механизми – отделни лица се организират в големи групи, за да постигнат обща цел. По-голямата единица, към която индивидът се свързва, е винаги съставена от тълпа или символ, който обаче е натоварен с някои от характеристиките на тълпата (Канети/Kaneti 1996: 163 – 164). В „Играч първи, пригответи се“ този символ е цифрата шест<sup>4</sup>. Тя стои, за да разкрие отказа на индивида от собствено съзнание, откъдето се поражда и чувството за мултипликация – една висша форма на консолидация, осъществена чрез негативната променливост на виртуалното тяло, което – стагнирано – започва да изпълнява ролята на униформа, тоест става универсално разпознаваемо и конкретно предназначено. Синхронизирано чрез команден център и направлявано от експерти в реално време, виртуалното тяло разполага с всички предпоставки да постигне абсолютен вътрешен ритъм и с това да се превърне в елемент на съвършената армия, която, добре екипирана, става опасна, безупречна и ефективна. Нещо повече – доведено до краен формализъм в романа, виртуалното тяло заприличва на черупка, чието съдържание може да бъде изпразнено и заменено във всеки един момент на повествованието. С други думи – страничен специалист, част от същата група, е в състояние да се „всели“ и да поеме контрол над единицата, стига потребността да изиска прилагането на тясната му квалификация. Процесът е максимално улеснен поради съвършеното изравняване на телата, които губят останалите си характеристики и престават да репрезентират индивидуалното, за да започнат да изразяват единствено груповото.

---

<sup>4</sup> Каламбурът на английски (sixers – sux0rz) използва геймърски жаргон, за да опише някого като нещастник (от sucks). На български заигравката е предадена с „мазници“ (от шестици).

По различен начин се схваща инструменталният потенциал на виртуалното тяло в „Лабиринтът на отраженията“, където жаждата за власт и контрол е не по-малка от тази в дебютната книга на Ъ. Клайн. Интересът обаче се е фрагментирал; раздробил се е на помалки парчета поради липса на централен дистопичен елемент. Вместо монолитна корпорация, опитваща се да си присвои цялото, има множество заможни фирми, стараещи се да се сдобият с солиден дял от него. Плановете си те осъществяват чрез дайвъри – професионални крадци, надарени с изключителната способност да съзират фикционалните пластове под виртуалната повърхност. Така, без да са хакери и да разполагат с кой знае какви технически умения, дайвърите проникват в процепите на споделената илюзия и измъкват от нея засекретени фирмени тайни, които продават на заинтересованите страни срещу солидно заплащане.

Привилегированата позиция на дайвърите произлиза от необяснимите им (почти мистични) дарби. За разлика от стандартните потребители, които забравят, че стоят пред екран, легендарните крадци не са податливи на увлечението си и могат – благодарение на своята воля – да се откъснат от аватара по всяко време, връщайки се обратно в своето реално тяло. Това ги прави (по стечение на обстоятелствата) наемни „спасители“ в океана на споделените заблуди; благородни престъпници с чувство за дълг към дълбината, която ги храни.

Излишно би било да се интерпретира естеството на дайвърския феномен, защото отклонението от темата за властовите релации би станало неизбежно. Това, което е достатъчно да се маркира, е, че необичайното умение за почти интуитивно дешифриране на програмния код, заложен под анимираните илюстрации, съчетано с безподобната неподатливост на сетивната заблуда, може да превърне всяко виртуално тяло в перфектен механизъм за дискретно присвояване на власт. Встрани от конкретната художествена реализация на изпълнението му се очертава и един по-универсален извод – за да имаме функционална инструментализация на виртуалното тяло, трябва да прилагаме към него не символен, а прагматично валутен ресурс. Чистият интерес сам по себе си не е достатъчен, поне не в разгледаните примери, следователно идеята, мислена като спонтанен порив на духа към общо-



то благо, не може да открие своето приложение в един такъв свят на динамични роли и неовладени стихии. Но какво би се случило с институциите, които се опитват да моделират човека по предписанията на вече зададения от обществото модел, направлявани от привидно същия добронамерен порив? Докъде ще се разпростира тяхното влияние в полето на конкурентните иновации и пазарните борби, на неясните граници и неизяснените правила? Най-вероятно присъствието на тези институции, доколкото то би било възможно, ще бъде крайно ограничено и подчертано експериментално, както е в повестта „Прозрачните витражи“.

За да илюстрира добре този процес, С. Лукяненко използва една на пръв поглед алогична идея – той въвежда превъзпитателно заведение в своя Дийптаун, малък затвор на острова на свободните. Първоначално замислен като проект за следствен изолатор на лица, извършили престъпление във виртуалната дълбина (Лукяненко/Lukyankenko 2009: 556), затворът прераства в умишлено компрометирана единица, която цели не толкова да коригира поведението на някого, колкото да го измъчва и да му нанася трайни психически травми. Това бива постигнато чрез строго индивидуален подход – всяка килия е килия само фигуративно; всъщност, позовавайки се на визуалните възможности на VR-а, тя представлява частна симулационна среда, която се вкопчва в чувството за вина на своя обитател и методично злоупотребява с него. Целта на заниманието е да се постигне катарзис, но не чрез състрадание и страх, както е в античната трагедия (Аристотел/Aristotel 2013: 84), а чрез страдание и лично участие в една повтаряща се до безкрайност пиеса. По своята морбидност подобно схващане на наказанието като изродена форма на насилие подсилва дисциплинарните ползи от санкцията, преекспонирайки на пръв поглед нейните функции – да налага колективни ценности, да предпазва обществото от вредните за него елементи чрез инкарцерация, да реабилитира злосторниците, да ги отказва от по-нататъшни злоупотреби и да ги дава за назидателен пример на останалите (Terance/Терънс 2005: 4). В действителност обаче се стига само до дефункционализация на метода: „Защо затворът не е изолиран? Възможният отговор е един-единствен. За да има къде да се избяга“ (Лукяненко/Lukyankenko 2009: 551).

Каква е тогава ползата от него във виртуалната среда? Възможните отговори не са много, но ако се придържаме към текста, ще заключим, че превъзпитателните институции в дълбината съществуват предимно заради научния си принос: „Навремето фашистите са измъчвали хиляди военнопленници. При което са били получени ценни сведения за науката“ (Лукияненко/Lukyanenko 2009: 558).

И наистина – чрез утилизацията на VR-а за експерименти се обогатява опитният реализъм, а с това се засилва и валидността на получения резултат (Pierce/Пиърс 1997: 408). Представените стимули биват възприети по-ярко от онези, показани на екран или хартия (Pierce/Пиърс 1997: 408), вследствие на което се създава условие за възникването на неподправен афект.

Огромен недостатък на възможната употреба на киберинституционализацията като експериментален коректив обаче е високият ѝ и често неоправдан разход. През 90-те години, когато е писано произведението, наличната имерсивна технология е струвала стотици хиляди долари (Pierce/Пиърс 1997: 409) и това е добре подето от С. Лукияненко. В опит да остане верен на пресметливия и детайлен дух на предходните си романи, той търси излаз на допълнителни мотиви, които да оправдаят едно подобно държавно решение, и ги открива (отново) чрез сближаването на виртуалното с реалното: „Виртуалността стана прекалено важна част от живота ни. Тук има всичко — банки, институти, корпорации, военни бази и щабове. Следователно са нужни осведомители, агенти, шпиони. Дайвърите са страшно търсени. Тези от тях, които са открити и склонени да сътрудничат, са крайно недостатъчно. И ето, че се опитват да създадат нови“ (Лукияненко/Lukyanenko 2009: 557).

Казано по друг начин – упражняването на дисциплинарната власт е външно явление, което цели да моделира и опитоми новия топос. В този си стремеж държавните проекти се доближават твърде много до частните пазарни интереси, които бяха разглеждани по-горе – и двете имат за цел да добият влияние върху новото, като го усвоят по модела на вече подчиненото. И още – институциите не губят своите позиции, а ги удължават, доколкото главната им функция е не да забраняват, а да принуждават индивидите да развиват своята ефикасност, своите сили и способности; нак-

ратко – всичко, което им позволява да бъдат използвани в производствения апарат на обществото (Фуко/Fuko 2018). Или – както е по-прецизно да бъде наречено то, киберобществото.

Не на последно място в дискурса за киберинституционализацията трябва да се появи и училището като апарат за непрекъснато изпитване, съпътстващо процеса на обучение от начало до край (Фуко/Fuko 1998: 195). За разлика от затвора, който в повестта на Лукяненко е ако не силно дефункционализиран, то поне функционално преструктуриран, училището, с което се занимава „Играч първи, пригответи се“, е скъсало с традиционните си връзки дотолкова, доколкото е довело до крайност своите механизми за упражняване на власт. Възползвайки се от формалната променливост на виртуалното тяло, образователната институция, подобно на ИОИ, е наложила на индивида стриктен „дрескод“ – аватарът е длъжен да изглежда (расово) като човек от същия пол и възраст и да носи истинското си първо име с пореден номер, в случай че някой друг в сградата се казва по същия начин. Часовете се провеждат при спартанска дисциплина, която не е продукт на методите на йерархичен надзор на Батанкур (Фуко/Fuko 1998: 184), а е следствие от цензуриращите филтри на сървъра. Свободата на словото и движението на тялото са напълно отнети в полза на (привидно) съвършеното послушание, което става причина за промяна във вътрешността на наказателната парадигма – санкцията бива изтласкана в зоната на бюрокрацията и се налага само тогава, когато не се спазва темпоралната сегментираност на часовете и когато не се покриват минималните изисквания на изпита. Най-тежката възпитателна мярка, която може да бъде наложена на ученика, е изгонване; за виртуалната реалност това се тълкува като завръщане във физическата среда на държавното образование – бледа и неприемлива алтернатива, неспособна да се конкурира с онлайн обучението поради безплодното си усилие да се справи с нашумели проблеми като побоя по дворовете, несекващите подигравки, постоянното унижение и лошите условия на труд. Учителите в OASIS, разтоварени от амплото си на звероукротители, обичат своята работа (за разлика от колегите си в реалния свят) и се фокусират върху постигането на удовлетворяващи резултати, а анонимните им класове, напълно предпазени от вън-

шни дразнения, разполагат с достатъчно свобода, за да подбират внимателно социалните си кръгове и да се фокусират върху занятията си. При необходимост всеки потребител е в състояние да отстрани (заглуши) хората, които му пречат, за да използва неограничените библиотечни архиви на платформата, поместили в себе си повечето издадени в реалността книги. Така – чрез симулацията – се постига необходимата педагогическа дисциплина, която позволява протичането на оптимален учебен процес.

Виртуалното тяло, с други думи, е повече от проста проекция – то е възможност за експанзия на реални интереси. Дали те ще бъдат корпоративни, държавни, или личностни, е без значение, защото и в трите случая се пораждат напрежения и конфликти, за които, под натиска на обстоятелствата, се търси решение чрез съгласуването на разнородни средства – както изпитани, така и авангардни. Важното в случая е да се вземат под внимание неразривните зависимости между виртуалното и материалното, вътрешното и външното, тъй като едното (виртуалното) не би било възможно без другото (материалното) и обратно – материалното би било обречено, ако се остави само на себе си. Без тази ключова дихотомия властта в контекста на VR-а би ни изглеждала като едно твърде абстрактно понятие, а виртуалното тяло – като явление, прекалено чуждо на нейния досег.

## БИБЛИОГРАФИЯ

- Аристотел/Aristotel 2013:** Аристотел. *За поетическото изкуство*. София: „Захарий Стоянов“, 2013. [Aristotel. *Za poeticheskoto izkustvo*. Sofia: „Zaharii Stoyanov“, 2013.]
- Канети/Kaneti 1996:** Канети, Е. *Маси и власт*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1996. [Canetti, E. *Masi i vlast*. Sofia: UI „Sv. Kliment Ohridski“, 1996.]
- Клайн/Клаун 2015:** Клайн, Ъ. *Играч първи, приготви се*. София: Intense, 2015. [Klaun, A. *Igrach parvi, prigotvi se*. Sofia: Intense, 2015.]
- Лукияненко/Lukyayenko 2009:** Лукияненко, С. *Прозрачните витражи*. София: ИК „ИнфоДАР“, 2009. [Lukyayenko, S. *Prozrachnite vitrazhi*. Sofia: IK „InfoDAR“, 2009.]
- Pierce, Aguinis/Пиърс, Агинъс 1997:** Pierce, C., H. Aguinis. *Using virtual technology in organizational behavior research*. // *Journal of organizational behavior*, vol. 18, 1997, 407 – 410.
- Речник/Rechnik 2015:** Попов, Д., Л. Андрейчин, Л. Георгиев, С. Илчев, Н. Николов, И. Леков, С. Стойков, Ц. Белчев. *Български тълковен речник*. София: Наука и изкуство, 2015. [Popov, D., L. Andreichin, L. Georgiev, S. Ilchev, N.

Nikolov, I. Lekov, S. Stoykov, C. Belchev. *Bulgarski talkoven rechnik*. Sofia: Nauka i izkustvo, 2015.]

**Strange/Стрейндж 1996:** Strange, S. *The Retreat of the State: The Diffusion of Power in the World Economy*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

**Terance/Терънс 2005:** Terance, D. Miethe, H. L. *Punishment. A comparative Historical Perspective*. New York: Cambridge University Press, 2005.

**Фуко/Fuko 2018:** Фуко, М. Сексуалност и власт. // *Е-същност*, 25.01.2018, <<http://e-sustnost.com/2016/01/09/сексуалност-и-власт-мишел-фуко>>. [Fuko, M. Seksualnost i vlast. // *E-sushtnost*.]

**Фуко/Fuko 1998:** Фуко, М. *Надзор и наказание. Раждането на затвора*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1998. [Fuko, M. *Nadzor i nakazanie. Razhdaneto na zatvora*. Sofia: UI “Sv. Kliment Ohridski”, 1998.]