

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

### VIRTUAL REALITY AS A SOCIOCULTURAL PHENOMENON

**A. Luginina  
G. Nikitin**

*Summary.* Virtual reality has such significant characteristics as dynamism, variability, interacting with society, leading to fundamental changes in the pace of cultural transformations that also occur with increasing speed.

Virtual reality is becoming an integral part of human life, not only involved in the human exploration of traditional culture, reflected through the content of a virtual reality, but through the virtual communication affects the formation of a new culture, regulating and defining the human behavior in virtual space.

Virtual reality becomes a mediator in the relationship of man with the surrounding world and often replaces it, becoming the exclusive environment of the human being, whereby the person acquires a greater degree of freedom she exercises in the virtual reality.

*Keywords:* virtual reality, culture, communication, myths, philosophers.

**Лугинина Анна Григорьевна**

*К.ф.н., ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный университет» имени И. Т. Трубилина, Краснодар*

**Никитин Григорий Михайлович**

*К.ф.н., доцент, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный университет» имени И. Т. Трубилина, Краснодар  
p20347@mail.ru*

*Аннотация.* Виртуальная реальность, обладающая такими существенными характеристиками, как динамичность, изменчивость, взаимодействуя с обществом, приводит к принципиальным изменениям темпов культурных трансформаций, которые происходят также с нарастающей быстротой.

Виртуальная реальность, становящаяся неотъемлемой частью человеческой жизни, не только участвует в освоении человеком традиционной культуры, отраженной через содержание виртуальной реальности, но посредством виртуальной коммуникации и общения влияет на формирование новой культуры, регулирующей и определяющей поведение людей в виртуальном пространстве.

Виртуальная реальность становится посредником в отношениях человека с окружающим миром, а часто и заменяет его, становясь исключительной средой человеческого бытия, вследствие чего личность приобретает большую степень свободы, которую она реализует в условиях виртуальной реальности.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, культура, коммуникация, мифы, философы.

**М**ногие исследователи в XX веке изучали влияние технологии на развитие современного общества и человека. Среди известных основоположников постиндустриализма (информационной эпохи) можно выделить Д. Бэлла [1], З. Бжезинского [50], Й. Масуду [51], Э. Тоффлера [44].

В XX веке в работах физиков и философов (П. Дэвиса, Э. Кассирера, В. Клиффорда, А. Пайса, К. Хьюбнера и других) развивалась идея о сопряжении и даже отождествлении понятия «виртуальная реальность» с понятиями «физический вакуум» и «физическая реальность». Э. Бехер[49] выдвигает гипотезу, согласно которой человеческий организм представляет собой «виртуальную» форму.

Представители западных философов дают анализ «виртуальной реальности» в контексте постмодернистской теории развития общества и считают, что ее феномен имеет скорее антропологические основания, чем онтологические. В рамках этого направления «виртуальная реальность» рассматривается в широком контексте (У. Брикен, М. Крюгер, Дж. Гибсон Ж. Бодрийяр, Ж. Делез,

Ф. Гваттари, У. Эко, Р. Барт, М. Хейм, С. Жижек, Р. Холетон, Б. Були, И. Сазерленд, Ф. Хэммит).

В начале 1990-х гг. виртуальной реальностью заинтересовались философы, культурологи, искусствоведы, социологи и психологи. Подход к исследованию культурного потенциала виртуальной среды предпринят в работах Е.И. Анненковой, В.С. Бабенко, П.И. Браславского, Ф.И. Гиренка, Я.Э. Голосовкера, В.В. Горчакова, В.А. Емелина, С.Н. Иконниковой, А.И. Калмыковой, Т.В. Ляшенко, Н.Б. Маньковской, Т.Э. Мартиросян, С.Т. Махлиной, Л.А. Микешинной, Ю.В. Наседкиной, М.Ю. Опенкова.

Философские и психологические проблемы виртуальности исследуются в работах Г. Бейтсона, В.М. Быченкова, Е.В. Ковалевской, И.Г. Корсунцева, М.М. Кузнецова, Н.А. Носова, Д.А. Поспелова, В.М. Розина, В.Л. Силаевой, В.Ф. Спиридонова, В.С. Степина, В.И. Фалько, И.Т. Фролова, Е.А. Шаповалова.

Ряд авторов рассматривают виртуальную среду как законченное воплощение стиля, настроений, элитарно-

го и массового сознания постмодернизма, и как кризис символики, ритуала, конвенциональности — Д. В. Галкин, В. А. Емелин, О. В. Катаева, Н. Н. Суворов.

Термин «виртуальная реальность», который, был придуман в Массачусетском технологическом институте в конце 1970-х годов для обозначения трехмерных макромоделей реальности, создаваемых при помощи компьютера и передающих эффект полного в ней присутствия человека.

Американский культуролог А. Л. Крёбер (1876–1960) трактовал культуру как самый отличительный продукт человека, сосуществующий с обществом, и вместе с тем как особую реальность, «абстракцию человеческого поведения, но не само поведение» [28; 939–969], не освобождая при этом культурологию от реального, материального предмета изучения. Культура — гибкая и подвижная сущность с постоянной взаимосвязью различных процессов, способная трансформировать имеющиеся и продуцировать новые социокультурные модели. Каждая культура представлялась им как единичное образование, состоящее «из элементов, стилей и моделей, существующих в уникальных контекстах, соединениях и конфигурациях» [28; 943–944].

Социальную среду информационного общества, его состояние формирует то, какие нравственные, культурные и политические коды принимают индивиды, составляющие данное общество.

Спрогнозировать действия человека, не определившегося духовно и социально, невозможно, поэтому социум в отношении его проявляет некую неопределенность. Становление информационного общества как явления глобального по своему характеру, создание международных информационных сетей переводит в новую плоскость восприятие истины социальной жизни.

В индустриальном и традиционном типах общества источником высшей социальной истины считалось либо откровение, либо социальное чувство, рожденное особой миссией класса, нации, призванных утверждать на земле единственно правильное общество. Расширение границ информационных технологий и коммуникаций кардинально изменило подобное положение. Индивиды в современной ситуации узнают друг друга и определяют свою социальную идентичность по типу информационного поля, в котором они находятся.

Отсюда возникают массовые противоречия между внешней принадлежностью индивидов к определенному этносу и государству и внутренней солидарностью с культурными стандартами, не совпадающими с национальной традицией.

Под *виртуальной реальностью* понимается:

- 1) Компьютерные системы, которые обеспечивают визуальные и звуковые эффекты, погружающие зрителя в воображаемый мир за экраном.
- 2) Новая технология бесконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных сред иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире».

В настоящее время можно различить четыре основных типа виртуальных реальностей:

- ◆ имитационные, условные, прожективные и пограничные.

Виртуальные реальности позволяют создать и новую область экспериментальных исследований относительно переживаний человека.

Ладов В. А. в своей работе ВР-Философия (Философские проблемы виртуальной реальности) приводит примеры «виртуальных реальностей»:

- ◆ виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством развития компьютерных технологий;
- ◆ виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством биохимических реакций;
- ◆ виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством творческой активности воображения [26].

Дэниел Белл (1919, Нью-Йорк) — американский социолог и публицист, основатель теории постиндустриального (информационного) общества. Себя он однажды описывал как «социалиста в экономике, либерала в политике и консерватора в культуре». С этих позиций он и приступил к созданию принесшей ему известность теории, которая выросла из осмысления качественно новой ситуации, сложившейся в конце 60-х годов в развитых индустриальных обществах. Белл в отличие от представителей иных теоретических направлений, прежде всего марксистских и функционалистских, утверждал, что «общество правильнее рассматривать как совокупность различных сфер, каждая из которых определяется своим принципом, выступающим как нормативный фактор, регламентирующий её развитие».

Бэлл Д. выделяет пять признаков «постиндустриального (информационного) общества»

- ◆ переход от экономики обрабатывающих отраслей к экономике услуг;
- ◆ растущее преобладание «класса специалистов и техников»;

- ◆ главенствующая роль теоретических знаний в качестве основы нововведений и формулирования политики;
- ◆ ориентация в будущем на контроль и оценку технологии;
- ◆ принятие решений на базе новой «интеллектуальной технологии».

Существенный вклад в развитие доктрины постиндустриализма внес известный американский политолог Збигнев Бжезинский (Zb. Brzezinski), который изложил основные положения своей концепции в книге «Между двух веков. Роль Америки в технотронную эру».

З. Бжезинский попытался приложить теорию постиндустриального общества Д. Белла к тому международному геополитическому контексту, который сформировался к 1970-м гг.

В начале 1960-х годов фактически одновременно в Японии и США был введен в научный оборот термин «информационное общество», положивший начало одноименной концепции, которая начала разрабатываться в трудах таких авторов, как М. Порат [53], Й. Масуда [51], Т. Стоуньер [52], Р. Катц [54].

В 80-е годы японский социолог Й. Масуда в теоретическом исследовании «Информационное общество как постиндустриальное общество» (1983) [51] прогнозирует новый тип общества, где в полном объеме реализуются права и свободы личности в информационной сфере.

Нормой становится виртуальная жизнь в сети Интернет: творчество, развлечение и отдых, купля-продажа, повышение квалификации, поиск и оперативное получение знаний из информационных ресурсов различных стран мира.

Крупнейший вклад в исследование мифов XX века внес немецкий философ Э. Кассирер: «мифологическое мышление» (1925). У него мифология предстает как замкнутая система и способ моделирования окружающего мира.

Трактовка этого феномена: «Мифы не возникают спонтанно, они представляют собой искусственные творения, созданные умными и ловкими «мастерами». Современные политические мифы сначала изменяют людей, чтобы потом иметь возможность регулировать и контролировать их деяния. Люди становятся жертвами мифов без серьезного сопротивления». (Кассирер Э. Техника современных политических мифов 1990) [22].

Мифологизация информационного общества обусловлена тем, что в нем переплетаются и сосуществуют три мира: мир объективной реальности причудливо,

мир информационный и мир символический (виртуальный), придающий культуре характер «символической вселенной» (Ю. Лотман).

Основными параметрами двух последних миров стали информация и коммуникация, воспринимаемые большинством исследований не только как основной вид деятельности, но и как базовый стратегический ресурс информационного общества.

Коммуникация всегда была важнейшим элементом общественной и политической жизни. Понятия «коммуникация» определяет общественную связь, адекватную социальным целям, актуальным потребностям и наличным технологическим условиям.

Коммуникации на протяжении всей истории развития человечества играли важную роль в сохранении преемственности между поколениями, передаче культурных ценностей, политических традиций, норм социального поведения.

Специфической сферой информационного общества выступает массовая коммуникация, состоящая из открытых, упорядоченных процессов трансляции, посредством которой осуществляется социально-политическое взаимодействие между людьми и политическими институтами.

Информационное общество рассмотрено в главном труде Уэбстера «Теории информационного общества». В этой книге британский социолог Ф. Уэбстер последовательно и подробно изложил основные концепции современного общества, базирующиеся на понятии «информация».

Все рассматриваемые теории автор разделил на две большие группы.

В первую группу попали концепции, утверждавшие переход общества в новую, «информационную» («постиндустриальную») эпоху, т.е. теории собственно «информационного общества».

Сюда отнесены концепции постиндустриализма (Дэниел Белл), гибкой специализации (Майкл Пайор, Чарльз Сейбл), информационного способа развития (Мануэль Кастанельс) и постмодернизма (Жан Бодрийяр, Марк Поппер, Жан-Франсуа Лиотар, Джанни Ваттимо).

Во вторую группу были отнесены неомарксизм (Герберт Шиллер), регуляционная теория (Мишель Альетта, Ален Липиц) и теория гибкой аккумуляции (Дэвид Харви), теория рефлексивной модернизации (Энтони Гидденс) и концепция публичной сферы (Юрген Хабермас).

Теории из второй группы говорят о преемственности современного общественного устройства.

Теория М. Кастельса отличается существенной новизной от имеющихся концепций информационного общества (Д. Белла, Э. Тоффлера, А. Турена и др.). По его мнению, функционирование информации присуще человеческому обществу на всем протяжении истории цивилизации. Что же касается постиндустриального общества, то в нем генерирование, обработка и передача информации стали фундаментальными источниками производительности и власти.

М. Кастельс выдвигает гипотезу: для сетевого общества характерно уничтожение биологической и социальной ритмичности, связанной с потоками жизненного цикла [22, с. 414]. Это новая концепция темпоральности (вневременное время).

Ж. Бодрийяр рассматривает современное постиндустриальное (информационное) общество как «общество потребления».

Ж. Бодрийяр рассматривает потребление как цепную психологическую реакцию, которая направляется современной магией, природа которой бессознательна.

Потребление предметов больше не связано с их сущностью — речь идёт скорее об отчужденных знаках предметов, которые существуют лишь в связи друг с другом. Избыток предметов потребления указывает на «мнимое» изобилие, которое Бодрийяр Ж. противопоставляет «подлинному» изобилию, существовавшему, по его мнению, при собирательном способе хозяйствования.

Бодрийяр Ж. считает, что общество потребления — это общество самообмана, где невозможны ни подлинные чувства, ни культура, и где даже изобилие является следствием тщательно маскируемого и защищаемого дефицита, имеющего смысл структурного закона выживания современного мира.

В этом его идеи перекликаются с теорией дефицитной экономики. Бодрийяр Ж. рассматривает потребление в отрыве от естественной природы, считая его следствием возведённой в культ социальной дифференции, направленной на оправдание в любых условиях необходимости экономического роста. В этом он полемизирует, в частности, с Гэлбрейтом, допускающим существование у потребителя рациональных потребностей.

Бодрийяр Ж. считает, что в манипулировании потреблением содержится объяснение парадоксов современной цивилизации, для которой равно необходимы бед-

ность, войны и эстетическая медицина, преследующие одну и ту же цель — создание уходящих в бесконечность целей для наращивания производства.

В современных обществах функции управления и регулирования, как пишет Ж-Ф. Лиотар, все более отчуждаются от управляющих и передаются технике.

Распоряжение информацией уже входит и будет входить в обязанности экспертов всех видов. Правящий класс есть и будет классом, который принимает решения, но будет уже не традиционным политическим классом, а <разнородным слоем, сформированным из руководителей предприятий, крупных функционеров, руководителей больших профессиональных организаций, профсоюзов, политических партий и религиозных конфессий>.

Процесс управления существенно демократизируется и деиерархизируется, и при этом основу его составляет структура коммуникативной сети, по которой осуществляется передача операциональных блоков информации.

В отечественной литературе широко распространена, во многом благодаря трудам созданной Н.А. Носовым лаборатории виртуалистики, психологическая трактовка виртуальной реальности.

В самом узком смысле под психологической виртуальной реальностью понимаются изменения, происходящие в сознании человека под воздействием соответствующих технических средств, в несколько более широком — любые изменённые состояния сознания, возникающие в результате психической патологии, алкогольного или наркотического опьянения, гипнотического воздействия, стресса, воздействия каких-то граничных психофизических факторов (например, нахождение в невесомости или длительное пребывание в замкнутом пространстве с минимумом сенсорных воздействий).

По определению Н.А. Носова, «виртуал, в отличие от других психических производных типа воображения, характеризуется тем, что человек воспринимает и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как объективную реальность» [36].

Речь идет о возникновении в сознании системы образов, не являющихся отражением объективной реальности, но принимаемых самим человеком как феномены того же бытийного статуса.

Виртуальная реальность в такой трактовке существует как совокупность образов, выходящих за пределы обычной репрезентации исходной реальности.

В трудах Р.Ф. Абдеева, А.И. Берга, А.И. Ракитова, В.М. Розина, А.Д. Урсула и других были проанализированы философские проблемы информатики, информации и Интернета. С.В. Бондаренко, Л.А. Савченко рассмотрели особенности коммуникативных отношений в сети Интернет.

Ю.М. Антонян рассуждал о формах «виртуальной реальности», называя одной из них Бога (как символ веры).

Л.А. Микешина подчеркивает, что все теоретические построения, научные модели являются формой виртуального бытия. С ее точки зрения «само знание — виртуально».

С.В. Бондаренко выделяют два способа взаимодействия человека с киберсредой как видом социальной среды: трансформационный и адаптационный.

Центр виртуалистики Института человека РАН разрабатывал новый парадигмальный подход к явления действительности. Рассматриваются вопросы экзистенции, воображения, рефлексии, измененных состояний сознания, виртуальной зависимости.

Различные аспекты «виртуальной реальности» рассматривались в работах философов, социологов и культурологов В.С. Бабенко, О.И. Генисаретского, А.В. Говорунова, Н.Э. Тройской, В.Н. Поруса, А.И. Ракитова, В.М. Розина и других авторов.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бэлл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования // Пер. с англ. М.: Академия, 1999, 956с.
2. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — М.: Прогресс-Традиция, 2004. — 384 с.
3. Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте [Сб. ст.] — М.: РАИИ, 1998. — 315 с.
4. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры [Сб. ст.] / ред. Е. А. Шаповалов — СПб.: 1996. — 94 с.
5. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы [Сб. ст.] — М.: 1997. — 184 с.
6. Виртуальные реальности в психологии и психопрактике / Сост и общ. ред. Н. А. Носова, О. И. Генисаретского. — М.: 1995. — 181 с.
7. Виртуальные реальности и современный мир / Сост. и общ. ред. Н. А. Носова. — М.: 1997. — 85 с.
8. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. Труды Центра профориентации / Ред.-сост. Р.Г. Яновский, Н. А. Носов. — М.: 1998. — 212 с.
9. Виртуальный мир Инфосферы: практическое использование человеком / Ред. В. В. Горчаков. — Владивосток: ВФ РТА, 1998. — 208 с.
10. Галкин Д. В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта: Автореф. дис. . . . канд. филос. наук. Томск, 2002.
11. Галкин Д. В. Современные исследования цифровой культуры (вместо предисловия к переводу фрагмента книги Чарли Гира «Цифровая культура»)
12. Голосовкер Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер — М.: Наука, 1987. — 218 с.
13. Дебор Г. Общество спектакля / Ги Дебор — М.: Логос, 2000. — 184 с.
14. Емелин В. А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии. Автореф. канд. дисс. М.: 1999. — 24 с.
15. Иванов Д. В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема. 2000. <http://www.soc.pu.ru/publications/pts/divanov.html>
16. Интернет: культура и образование: Мат-лы междунар. науч. конф. / Ред. С. Т. Махлина, Т. В. Ляшенко — СПб.: СПбГАК, 1998. — 121 с.
17. Каблова Ю. В. Феномен виртуальной реальности в контексте современной культуры Ю. В. Каблова — Volga-Soft Дизайн SLine 2001
18. Калмыкова А. И. Человек в техно-культуре: Прогнозные аспекты кибер-трансцендентализма / А. И. Калмыкова // Автореф. дисс. . . . учен. степ. канд. философ наук — Ростов-на-Дону, 2001.
19. Каменская О. Л. Текст и коммуникации / О. Л. Каменская — М.: 1990. 151 с.
20. Кандрашина Л. В. Представление знаний о времени и пространстве в интеллектуальных системах / Л. В. Кандрашина, Л. В. Литвинцева, Д. А. Поспелов — М.: Наука, 1989. — 328 с.
21. Кассирер Э. Техника современных политических мифов. -Вестник Московского университета. Сер.7 Философия. 1990,№ 2.
22. Кассирер Э. Техника современных политических мифов. М., 2014
23. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе / Под редакцией В. Л. Иноземцева. — М.: Academia, 1999. <http://www.archipelag.ru/geoeconomics/soobshestva/power-identity/formation/>
24. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / М. Кастельс — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
25. Катаева О. В. Виртуалистика в контексте синергетической парадигмы. Автореф. дисс. . . . канд. философ. наук / О. В. Катаева — Ростов-н/Д.: 2002.
26. Крёбер А. Л. Избранное: Природа культуры / Альфред Луис Крёбер — М.: РОССПЭН, 2004. — 1008 с.
27. Культурология. XX век. Словарь. — СПб.: Университетская книга, 1997. — 640 с.
28. Ладов В. А. ВР-Философия (Философские проблемы виртуальной реальности). — Томск, Изд-во Томского ун-та, 2004. — 62с.
29. Лихачёв Д. С. Первые семьсот лет русской литературы // «Изборник» / Д. С. Лихачёв — М.: Худ. литра, 1969. — С. 5–26.
30. Лотман Ю. М. Семиосфера / Ю. М. Лотман — СПб.: Искусство-СПб., 2004. — 704с.
31. Мамардашвили М. К. Лекции о Прусте / М. К. Мамардашвили — М.: *Ad Marginem*, 1995. — 548с.
32. Марков Б. Демократия и Интернет // Технологии информационного общества — Интернет и современное общество: Материалы Всероссийской объединенной конференции / Б. В. Марков — СПб.: СПбГУ, 2000.

33. Махлина С. Т. Семиотика культуры и искусства. Опыт энциклопедического словаря. Ч. I: А-Л. Ч. II: М-Я / С. Т. Махлина — СПб.: 2000. — 552 с.
34. Межуев В. М. Философия культуры. Эпоха классики: Курс лекций / В. М. Межуев — М.: МГСА, 2003. — 200 с.
35. Микешина Л. А. Новые образы познания и реальности / Л. А. Микешина, М. Ю. Опенков — М.: РОССПЭН, 1997. — 238 с.
36. Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. культурологии (24.00.01) — теория и история культуры / Ю. В. Наседкина; Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена; науч. рук. Т. В. Артемьева. — СПб., 2005. — 22, [1] с.
37. Никитин А. А. Концепции и средства доступа к виртуальным мирам в образовании, культуре, искусстве // А. А. Никитин, А. В. Никитин, Н. Н. Решетникова — <http://www.elbib.ru/index.phtml?page=elbib/rus/journal/2002/part4/NNR>
38. Николаева О. Современная культура и Православие / Олеся Николаева — «Православие и современность. Электронная библиотека» — <http://www.lib.eparhia-saratov.ru/books/13n/nikolaeva/culture/contents.html>
39. Носов Н. А. Виртуальный человек / Н. А. Носов — М.: Магистр, 1997.
40. Опенков М. Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход. Автореф. . . . докт. философ. наук — М.: 1997.
41. Петров Л. В. Массовая коммуникация и культура / Л. В. Петров — СПб.: СПбГУКИ, 1991. — 400 с.
42. Потебня А. Мысль и язык / А. А. Потебня — Харьков: 1913. — 225 с.
43. Силаева В. Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества / В. Л. Силаева — автореф. дисс. . . . канд. философ. наук — М.: 2002.
44. Словарь по кибернетике / Под ред. В. М. Глушкова — Киев, 1979. — 624 с.
45. Суворов Н. Н. Элитарное и массовое сознание в культуре постмодернизма / Н. Н. Суворов — СПб.: СПбГУКИ, 2004. — 371 с.
46. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. Под ред. докт. психолог. наук Н. А. Носова. — М.: 1996. — 160 с.
47. Тоффлер Э. Третья волна. Пер. с англ. М. АСТ, 1999, 776с.
48. Фалько В. И. Философия виртуальности: подходы и принципы, проблемы и перспективы. М., 2000. — 92 с.
49. Хоружий С. С. / С. С. Хоружий — К антропологической модели третьего тысячелетия. <http://www.anthropology.ru/ru/index.html>
50. Шартье Р. Письменная культура и общество / Роже Шартье — М.: Новое изд-во, 2006. — 272 с.
51. Щедровицкий Г. П. Избранные труды / Г. П. Щедровицкий — М.: Шк. культ. полит., 1995. — 800 с.
52. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст / Умберто Эко — Интернет. — 1999. — № 6–7.
53. Becher E. Einfuhrung in die Philosophie. Munhen, 1949.
54. Brzezinski Z. Between Two Ages: America's Role in the Technotronic Era. N. Y., 1970.
55. Masuda Y. Information Society as Post-Industrial Society. N. Y., 1982.
56. Stonier T. The Wealth of Information. L., 1983.
57. Porat M., Rubin M. The Information Economy: Development and Measurement. Wash., 1978.
58. Katz R. L. The Information Society: An International Perspective. N.Y., 1988.

© Лугинина Анна Григорьевна, Никитин Григорий Михайлович ( p20347@mail.ru ). Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Кубанский государственный аграрный университет имени И. Т. Трубилина