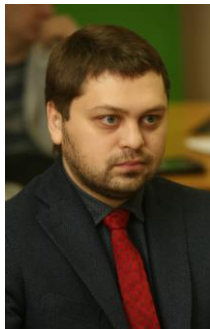


УДК 316; 122/129



**ФИЛОСОФИЯ БЕЗОПАСНОСТИ
ЧЕЛОВЕКА В ПРОСТРАНСТВЕ
ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**

Руденко Андрей Михайлович

Доктор философских наук, профессор,
Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) Донского государственного технического университета в г. Шахты, e-mail: amrudenko@list.ru

Воденко Константин Викторович

Доктор философских наук, профессор,
Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) Донского государственного технического университета в г. Шахты; Южный федеральный университет, г. Ростов-на-Дону,
e-mail: vodenko-kv@rambler.ru

Котлярова Виктория Валентиновна

Кандидат философских наук, доцент,
Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) Донского государственного технического университета в г. Шахты, e-mail: biktoria66@mail.ru

Шестаков Юрий Александрович

Кандидат исторических наук, доцент
Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) Донского государственного технического университета в г. Шахты, e-mail: nauka_phil@mail.ru

В статье анализируется понятие «виртуальная реальность», рассматриваются подходы к определению виртуальной реальности в современной философии. Выделены

**PHILOSOPHY
OF HUMAN SECURITY
IN SPACE OF VIRTUAL
REALITY**

Rudenko Andrey M.

Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Don State Technical University, Shakhty,
e-mail: amrudenko@list.ru

Vodenko Konstantin V.

Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Don State Technical University, Shakhty;
Soufren Federal Universite, Rostov on Don,
e-mail: vodenko-kv@rambler.ru

Kotlyarova Viktoria V.

Candidate of Philosophical Sciences,
Associate Professor,
Don State Technical University,
Shakhty,
e-mail: biktoria66@mail.ru

Shestakov Yuri A.

Candidate of Historical Sciences,
Associate Professor, Don State
Technical University, Shakhty,
e-mail: nauka_phil@mail.ru

The article examines the concept of "virtual reality", the approaches to definition of virtual reality in modern philosophy. The basic social problems associated with a person in the condi-

основные социальные проблемы, связанные с личностью в условиях виртуальной реальности, и существующие угрозы безопасности человека в виртуальной реальности.

Ключевые слова: информационное общество, безопасность человека, виртуальная реальность, манипуляция сознанием, информационно-психологическое противоборство.

tions of virtual reality and the existing security threats to a person in virtual reality are obtained.

Keywords: information society, human security, virtual reality, manipulation of consciousness, information and psychological confrontation.

В условиях цивилизационных трансформаций, становления и развития информационного общества, в результате кардинального изменения технологий, стиля и образа жизни человек создает новую культурную среду, новые модели социального поведения. В стремительном развитии информационных технологий и Интернета многие люди усматривают воплощение мечты об объединении человечества. Это определенный образ свободного мира, где реализуется право на свободный доступ к информации, где не признаются границы, цензура, ограничения. Расширение системы массового информирования, рост количества коммуникативных потоков, ускорение информативного обмена привели к изменению представлений общества о самой реальности.

В связи с этим актуальность рассматриваемой проблемы авторы статьи видят в том, что Интернет и новейшие компьютерные технологии создают новый образ социального пространства и новые формы информационных общественных отношений, способствуя появлению парадокса – виртуальной реальности. В XX в. виртуальная реальность проявила себя всему человечеству с особой силой и в новом качестве: компьютерной и интернет-реальности, в глобальном виртуальном пространстве. Парадокс виртуальной реальности, выводящий на поверхность глубинные измерения экзистенциалов человеческого бытия, сравним в социальном измерении, например, с феноменом фарисейства, сводящим глубинные основы религиозности к показному благочестию как ее внешнему лишь проявлению, о чем было показано в некоторых современных исследованиях [1, с. 178–186]. Безусловно, Интернет в современных условиях – это мощное оружие против информационных блокад и открытое поле для информационно-психологического противостояния. Но в то же время эта среда представляет собой огромный источник опасности для человека, поскольку, как нами уже указывалось ранее, создает все необходимые предпосылки и условия для манипуляции массовым сознанием [2, с. 635–638].

В условиях быстрого развития и распространения виртуальной реальности во все области человеческой деятельности философское

осмысление данного феномена осложняется двойственностью и парадоксальностью данного словосочетания. Кроме того, проблемы виртуальной реальности имеют междисциплинарный характер и обнаруживают острые вопросы современного общества. Очерченный круг проблем определяет актуальность данной темы, обуславливая цель данной статьи – философский анализ проблемы безопасности человека в пространстве виртуальной реальности.

Безопасность есть состояние защищенности жизненно важных интересов личности, общества и государства от внутренних и внешних угроз. Соответственно, различают экологическую, национальную, технологическую, национальную, духовную и другие виды безопасности [3]. Особый исследовательский интерес представляет безопасность в виртуальной реальности.

В современном научном знании в целом и философской мысли в частности существует тенденция, когда понятия «виртуальность», «виртуальная реальность» воспринимаются как суперкатегории, становясь в один ряд с такими феноменами, как «безопасность», «информационное общество» и т. д. Общая неопределенность и размытость семантики виртуального делают эту проблематику значимой, особенно в контексте анализа безопасности человека в современном обществе, так как виртуальная реальность оказывает широкое влияние на сознание человека, который не в силах противостоять ее негативным элементам.

Идеи, категории, концептуальный инструментарий, позволяющий понять виртуальную реальность в ее современной трактовке, были известны философской мысли с древности. Еще в классической философии, начиная со времен Античности, была известна возможность постижения действительности с точки зрения иерархизированных структурированных типов и состояний сознания. Многие мыслители древности в определенной степени уверяли, что виртуальный мир – это мир образов. Так, создатель классической йоги Патанджали отличает несколько иерархических уровней сознания, начиная с пратьяхары (воздержание от желаний, имплицитных чувственным восприятием) и дхарану (концентрации) и заканчивая дхьяни (медитацией) и самадхи (высоким абсолютным состоянием сознания) [4, с. 98–100]. Древнегреческие философы Демокрит и Платон различали обыденное восприятие (мнение или доксу) и истинное разумное знание, которое может овладеть истиной, в которой достигается иерархически высший род бытия, есть и инструменты структурирования мира – эйдосы. В учении Демокрита они выступают как атомы, а у Платона – как идеи.

Специальный анализ античного и средневекового употребления термина *virtus* в этом смысле (как определенного образа), опираясь на тексты Цицерона, Фомы Аквинского, Николая Кузанского и трактовки их А.Ф. Лосевым, осуществил российский исследователь Н.А. Носов, полагающий, что в средневековой схоластике «*Virtus*, виртуальное понимается как активное начало, присущая объекту внутренняя способность, потенция, которая реализуется в действительность при соответствующих условиях» [5, с. 23]. Впоследствии становление научной картины мира в Новое время заменило божественные закономерности на «законы природы», означало постулирование существования одной реальности – «естественной» – при сохранении в «космическом», а не божественном – статуса понятия *virtus* как особой, всепроникающей, всемогущей силы.

В последнее время количество значений понятий «виртуальный», «виртуальность» стремительно растет. Одно из важнейших – «виртуальный» – можно найти в квантовой физике. Постнеклассическая наука приходит к виртуальности, прежде всего отталкиваясь от центральных вопросов современной физики. Впервые физики обращаются к виртуальности, когда встает вопрос об устранении бесконечных значений физических величин в электродинамике. Тогда вводят особый тип существования виртуальных частиц, не определяемых и с точки зрения философии – не существующих. Виртуальные (или эфемерные) – это такие частицы, которые проявляются только в процессе взаимодействия других частиц, но их самих по себе в стабильном состоянии обнаружить невозможно – они появляются в процессе взаимодействия других частиц, выполняют свою роль и исчезают. Виртуальные частицы не проявляют себя в начале или конце виртуального взаимодействия. В этом смысле виртуальная реальность, не принадлежа к имеющейся непосредственно данной фактической реальности, непременно влияет на развитие последней. Виртуальная реальность выступает в виде образа, эйдоса реальности. Соответственно, если рассматривать виртуальную реальность как совокупность коммуникативных средств конца XX в., то демонстрируется ее влияние на развитие отдельного человека и общества в целом (на социальную реальность).

Похожая ситуация сложилась и в таком разделе современной информатики, как программирование. Возможности новой компьютерной техники позволили сделать новый шаг в построении языков программирования и достичь нового уровня программирования. Тестирование будущего решения на виртуальных моделях значительно экономнее, чем изготовление большого количества реальных эксперимен-

тальных образцов объекта. Его активно используют в инженерном деле, при выработке экономических решений, логистических схем, в дизайнерском деле и др. Если речь идет о том, что архитектор, инженер, дизайнер, экономист сначала идеально конструируют определенное изделие, управленческое решение и т. п., то такая виртуальная реальность – инструмент идеального творчества, конструирования, выработки решения.

Еще одно понятие виртуальной реальности связано с реализацией ее содержания в фактической реальности, в эмпирической действительности. Проблему реализации того, что пока является виртуальным, разрабатывает С.С. Хоружий. Он рассматривает виртуальное как такое, которому не хватает свойства существования. Виртуальная реальность – это частичное, недоовощенное существование, неполное, уменьшенное наличие. Вся сфера виртуальности неотделима от чистого несуществования, является невидимостью [6, с. 54]. Чтобы осуществиться, виртуальности нужна энергичная динамика свободной актуализации. Онтологической виртуальность становится тогда, когда ей присущи бытие, сущее, имя. Однако то, что существует мгновение, которое не включено в часовой бытийный порядок, является событием без продолжительности, нереализованным событием. Поэтому вступит ли нечто виртуальное в действительность, зависит от того, предоставит ли ему человек онтологический горизонт. Человеческая воля осуществляет определенные события и не осуществляет другие. В этом смысле С.С. Хоружий называет виртуальную реальность «недородом бытия» [6, с. 67].

Кроме перечисленных толкований виртуальной реальности, назовем еще феномен глобальной виртуальной реальности, связанный с быстрым распространением сети Интернет. В данном случае надо признать, что виртуальная реальность является предметом внимания не только совокупности индивидуальных сознаний индивидов, но и общественного сознания.

На данный момент не существует единого понимания сущности виртуальной реальности, которая стала собирательным обозначением различных феноменов конца XX в.: электронных коммуникаций, телевидения, мультимедиа, компьютеров. Поэтому можно выделить несколько подходов. Одни исследователи (Н.А. Носов, С.С. Хоружий и др.) рассматривают компьютерную ВР как манифестацию глубоких онтологических закономерностей и принципов, где статус виртуальной реальности определяется от чистой потенциальности к отождествлению с реальной жизнью. Другие (С. Жижек, П. Леви, К. Чешер) счи-

тают, что феномен виртуальной реальности имеет антропологические основания, и его необходимо исследовать в широком культурном контексте. Нам более импонирует такое содержание понятия «виртуальная реальность», как «технически конструируемая с помощью компьютерных средств интерактивная среда порождения и оперирования объектами, подобными реальным или мнимым, на основе их трехмерного графического представления, симуляции их физических свойств (объем, движение и т.д.), симуляции их способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве» [7, с. 184]. Именно это значение понятия «виртуальная реальность» авторами применялось в предыдущих публикациях, анализирующих проблему безопасности человека в современном мире [8].

Виртуальная реальность содержит в себе не только преимущества, но и определенные проблемы и опасности, так как «виртуальное пространство создается человеком, сохраняющем иллюзорную уверенность, что в любой момент он может прервать связь (выключить телевизор, компьютер), но виртуальные образы и смыслы успевают приобрести вид мифологизированного, структурированного поля такого напряжения, что человек, попавший в это поле, продолжает в нем находиться» [9]. Особой сферой виртуального пространства стал Интернет, который способствует взаимодействию «человек – компьютер» и расширенной возможности коммуникации «человек – компьютер – человек». Интернет стал посредником с особыми свойствами, а в виртуальной реальности Сети возникли виртуальные сообщества – некий мир, сформированный интернет-общением, имеющий свои специфические психологические качества. Общение в виртуальном пространстве приобретает определенные изменения, хотя в нем эмоциональная окраска, с трудом определяемая на расстоянии, также имеет место.

Социальная реальность, которая непосредственно недоступна большей части общества, доводится до реципиентов исключительно через дискурс средств массовой коммуникации, где определенная часть общества смотрит на реальность взглядами средств массовой информации. Таким образом, манипуляция сознанием (в данном случае индивида) заключается в том, что Интернет, предоставляя разнообразную информацию о мире, тем самым не дает возможности человеку самостоятельно оценивать события.

СМИ в значительной степени используют новые информационные технологии для распространения новостей. Главным феноменом нашего времени стал Интернет, который ориентируется на рост возможности осуществления коммуникации. Интернет является медиумом,

т. е. одновременно средством и средой виртуализации общества, преобразования системы социальных институтов в своеобразную виртуальную реальность.

Интенсификация информационного потока предполагает контроль над сложными высокотехнологичными средствами обработки информации, но поскольку такие средства доступны не всем, это выливается в неизбежное создание отдельных социально-культурных групп для отбора информации. Эта ситуация может привести к прекращению свободного оборота информации в обществе. Создателям сети Интернет открываются новые возможности манипулирования сознанием, поскольку они могут создавать необходимые социально-культурные ориентиры. Как ранее отмечали авторы публикации, «манипуляция – это контроль над поведением людей посредством внедрения в сознание определенных идей, мыслей и представлений. Манипулирование позволяет погрузить аудиторию в состояние иллюзорности, ведь само активное информационное поле обладает способностью формировать сознание людей, подчиняя их тем, кто управляет процессом» [2, с. 636].

Особую роль в манипуляции сознанием в виртуальной реальности играют аудиовизуальные эффекты. Мы часто думаем, что видим все своими глазами, но не думаем о том, что представленный аудиовизуальный материал сделан определенным человеком и определен другой позицией. Уже известен тот факт, что человек, который подвергается влиянию информационных технологий, действительно не может дифференцировать, где слухи, где версии, где точка зрения, а где факт. Некоторые люди думают, что они свободны от манипуляционных технологий, поскольку не имеют прямого доступа к новым технологиям, но не надо забывать, что эти люди получают еще более опосредованную и обработанную информацию, тем самым не имея возможности противостоять манипуляции в виртуальной среде.

В скучной повседневности люди очень часто сталкиваются со стрессовыми ситуациями, которые порождаются одиночеством и эмоциональным обеднением, поэтому многие хотят уйти от этого однообразного мира в другой, более интересный. Именно тогда человек и создает различные виртуальные миры, способные удовлетворить его потребности и наполнить его жизнь смыслом. Именно в период юности человек является наименее интегрированной частью социума. Обостряется проблема молодежи, что связано с кризисным периодом развития. Возникают молодежные субкультуры: тинейджеры, рокеры, юзеры, геймеры и т. д. Последние являются представителями так ак-

тивно развивающихся компьютерных технологий. Виртуальный мир предоставляет молодежи следующие возможности: реализацию скрытых желаний; возможность почувствовать себя супергероем; погрузиться в виртуальный мир и испытать различные эмоции от реалистичности обманчивой реальности.

Так как нервная система человека неспособна отличить реальную ситуацию от виртуальной, для большинства людей виртуальная реальность, создаваемая компьютером, – замена скучной настоящей реальности на реальность, которая лучше прежней. Постепенно грань между виртуальной реальностью и истинной реальностью стирается. Это явление называется интернет-зависимостью. Иногда преодолеть такую зависимость практически невозможно. По статистике интернет-зависимости подвержены в основном люди, неуверенные в себе, имеющие низкую самооценку, комплексы или просто застенчивые [10, с. 142]. Так как в Сети можно общаться с людьми, находящимися далеко, то круг общения может быть безграничным, при этом не стоит беспокоиться о внешности и впечатлении, произведенном вами на собеседника. В виртуальности можно легко изменить имя, возраст, пол и внешность. Все это создает ошибочное впечатление о ненужности реальных встреч, тем более в виртуальном пространстве они протекают куда легче, чем в реальном. Поэтому благодаря легкости общения в Сети многие молодые люди предпочитают реальному общению виртуальное.

Еще одной формой интернет-зависимости является зависимость от компьютерных игр. Для многих молодых людей, в основном подростково-юношеского возраста, основной целью работы с компьютером являются именно компьютерные игры, побочными эффектами которых являются чрезмерная вовлеченность, повышение агрессивности и т. п. Происходит застой в развитии человека. При этом зависимый человек не осознает этого, да и не хочет, ведь его интересуют только виртуальная реальность и все, что с ней связано, а другие увлечения и образование теряют свое значение. Самым страшным свойством компьютерных игр является полное погружение в игру, в виртуальность данной игры, что не позволяет зависимому человеку оторваться от процесса игры. Это может, как мы отмечали ранее в своих работах, привести к рассогласованности ценностного мира человека. Таким образом, чем больше времени проводишь в виртуальном пространстве, тем больше прогрессирует зависимость и реальный мир кажется неинтересным, скучным, а иногда и враждебным. Связь с реальностью ослабевает; все эмоции и энергия сосредотачиваются на виртуальном

мире. Для зависимого человека пропадает граница между реальным и виртуальным мирами. Потеря связи впоследствии приводит к искажению личностных представлений, приводит к проблеме «разрыва внешнего и внутреннего поведения, отсутствию тождественности между внешним и внутренним, но и, более конкретно, указывается на двойственность мотивационной сферы личности – внешне мотивы представляются одними, внутренне же являются совсем другими» [1, с. 180].

Еще одним из опасных влияний виртуальной реальности на человека является втягивание людей в террористическую деятельность. Впервые озабоченность возможными последствиями использования всемирной информационной сети в качестве основы для террористических атак была высказана в 1993 г. футурологом Э. Тоффлером в работе «Метаморфозы власти», когда широкая публика еще мало что знала об Интернете: «По мере того как мы все дальше продвигаемся в период быстрого экономического и политического развития, неравномерно перемежающегося технологическими достижениями и катастрофами, мы можем ожидать, что кризисы будут следовать один за другим – начиная с нападений террористов и падения производства до внезапных международных кризисов» [11, с. 237]. Возможности терроризма значительно усилились благодаря виртуальной реальности. Это дало возможность террористическим группировкам активно и быстро осваивать новые принципы и методы сетевой технологической культуры. Именно это позволило достичь значимых и эффективных террористических ударов во многих странах мира. Одним из центральных и доминирующих современных признаков терроризма является условие публичности осуществления террористических актов. Терроризм как современная форма политического насилия без широкой огласки и открытого предъявления требований не существует. Сегодня террористы активно используют Интернет для распространения своей пропаганды на сайтах, форумах и в форме видеороликов, прежде всего для сообщения о своих успехах и привлечения сторонников. Например, к такой форме информационного воздействия активно прибегают боевики ИГИЛ (запрещенной в РФ террористической организации).

В чем же причина такого ошеломительного успеха террористических организаций в пространстве Интернета, в том числе и в социальных сетях? На наш взгляд, это связано с изменением онтологических оснований культуры и, соответственно, с изменением личностной идентификации человека в ней. Информационные технологии способствуют росту социальной активности членов общества. Эта активность выражается в реализации возможностей для самовыражения, обмена

собственным опытом. Искушение виртуальной свободой, которому подвержен каждый человек современного общества, по большей части молодежь, можно сравнить с искушением деньгами и властью. Следует помнить, что виртуальное пространство – это параллельный мир, не являющийся основным, это лишь отражение реального мира.

Таким образом, виртуальная реальность – одна из главных проблем современности. Это связано с развитием технологий, экономическим кризисом, социальной деградацией и перенасыщением информационного мира. Виртуальную реальность рассматривают всесторонне в различных областях научного познания. Парадоксальность сочетания виртуальности (идеальности) и реальности в термине указывает на теоретическую актуальность данной проблемы и необходимость ее дальнейшей разработки. Особенно значима проблема расширения содержания реальности в современном мире, включающая в себя особые феномены виртуальной реальности. Происходит как бы виртуализация реальности. В такой виртуализованной реальности возникает множество угроз для безопасности человека. В данной статье авторами рассмотрены только некоторые из них – манипуляция сознанием, возникновение интернет-зависимости и вовлечение в террористическую деятельность. Мы живем в информационную эпоху, и наши желания выступают объектами воздействия в виртуальной реальности. Зная приемы этого воздействия, можно выработать соответствующие механизмы защиты, что авторы статьи планируют представить в дальнейших публикациях.

Литература

1. Краснова А.Г. Фарисейство как морально-этическое понятие // Культура. Духовность. Общество. 2014. № 14. С. 178–186.
2. Руденко А.М., Шестаков Ю.А. Проблема манипуляции массовым сознанием как фактор дестабилизации информационной безопасности современного российского общества // Молодой ученый. 2015. № 14. С. 635–638.
3. Морозов А.В., Воденко К.В., Шарков И.Г. Взаимодействие образования и религии как фактор формирования духовной безопасности в современном российском обществе // Гуманитарий Юга России. 2015. № 1. С. 109–122.
4. Классическая йога («Йога-сутры» Патанджали и «Вьяса-бхашья») / пер. с

References

1. Krasnova A.G. Fariseystvo kak moral'no-eticheskoe ponyatie // Kul'tura. Duhovnost'. Obshhestvo. 2014. № 14. S. 178–186.
2. Rudenko A.M., Shestakov Yu.A. Problema manipulyacii massovym soznaniem kak faktor destabilizacii informacionnoy bezopasnosti sovremennogo rossiyskogo obshhestva // Molodoy ucheny. 2015. № 14. S. 635–638.
3. Morozov A.V., Vodenko K.V., Sharkov I.G. Vzaimodejstvie obrazovaniya i religii kak faktor formirovaniya duhovnoj bezopasnosti v sovremennom rossiyskom obshhestve // Gumanitariy Yuga Rossii. 2015. № 1. S. 109–122.
4. Klassicheskaya yoga («Yoga-sutry» Patandzhali i «V'yasa-bhash'ya») / per. s san-

санскрита, введ., коммент. и реконструкция системы Е.П. Островской и В.И. Рудого. М., 1992. 261 с.

5. *Носов Н.А.* Виртуальная психология // Труды лаборатории виртуалистики. М., 2000. Вып. 6. 432 с.

6. *Хоружий С.С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53–69.

7. Новейший философский словарь / сост. А.А. Грицанов. Минск, 2001. 1280 с.

8. *Nesmeyanov E.E., Rudenko A.M., Kotlyarova V.V.* Sociocultural analysis of cyberterrorism in social nets within the problems of information safety of russian society // Научный альманах стран Причерноморья. 2015. № 4. URL: <http://science-almanac.ru/documents/49/2015-04-01-Nesmeyanov-Kotlyarova-Rudenko.pdf> (дата обращения: 10.12.2015).

9. *Котлярова В.В.* Источники угроз в виртуальной среде: трансформация жизненного пространства личности // APRIORI. Гуманитарные науки. 2015. № 6. URL: <http://apriori-journal.ru/serial/6-2015/Kotlyarova.pdf> (дата обращения: 10.12.2015).

10. *Котлярова В.В.* Информационно-коммуникационные технологии в ценностном пространстве современной культуры // Современные проблемы межкультурных коммуникаций: язык, культура, общество : материалы Всерос. науч.-практ. конф., 11–13 мая 2009 г. Ростов-на-Дону., 2009. С. 140–144.

11. *Торфлер Э.* Метаморфозы власти : пер. с англ.. М., 2003. 345 с.

skrita, vved., komment. i rekonstrukciya sistemy E.P. Ostrovskoy i V.I. Rudogo. M., 1992. 261 s.

5. *Nosov N.A.* Virtual'naya psihologiya // Trudy laboratorii virtualistiki. M., 2000. Vyp. 6. 432 s.

6. *Horuzhiy S.S.* Rod ili nedorod? Zаметki k ontologii virtual'nosti // Voprosy filosofii. 1997. № 6. S. 53–69.

7. Noveyshiy filosofskiy slovar' / sost. A.A. Gricanov. Minsk, 2001. 1280 s.

8. *Nesmeyanov E.E., Rudenko A.M., Kotlyarova V.V.* Sociocultural analysis of cyberterrorism in social nets within the problems of information safety of russian society // Nauchnyy al'manah stran Prichernomor'ya. 2015. № 4. URL: <http://science-almanac.ru/documents/49/2015-04-01-Nesmeyanov-Kotlyarova-Rudenko.pdf> (data obrashheniya: 10.12.2015).

9. *Kotlyarova V.V.* Istochniki ugroz v virtual'noy srede: transformaciya zhiznennogo prostranstva lichnosti // APRIORI. Gumanitarnye nauki. 2015. № 6. URL: <http://apriori-journal.ru/serial/6-2015/Kotlyarova.pdf> (data obrashheniya: 10.12.2015).

10. *Kotlyarova V.V.* Informacionno-kommunikacionnye tehnologii v cennostnom prostranstve sovremennoy kul'tury // Sovremennye problemy mezhkul'turnyh kommunikacij: yazyk, kul'tura, obshhestvo : materialy Vseros. nauch.-prakt. konf., 11–13 maya 2009 g. Rostov n/D., 2009. S. 140–144.

11. *Toffler E.* Metamorfozy vlasti : per. s angl. M., 2003. 345 s.