

РАЗДЕЛ II. СОЦИАЛЬНАЯ ФИЛОСОФИЯ

УДК 316.42

DOI: 10.18384/2310-7227-2018-2-28-37

ВЛИЯНИЕ ГЛОБАЛЬНОЙ ИНФОРМАТИЗАЦИИ НА МАССОВОЕ СОЗНАНИЕ

Буркова Л.В.

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Российская Федерация*

Аннотация. В статье на основе использования средств социально-философского анализа раскрывается проблема влияния глобальной информатизации на массовое сознание. Обосновывается идея, что массовое сознание в условиях глобальной информатизации не представляет собой единого целого, по меньшей мере оно обладает спецификой у тех, кто владеет новыми информационными технологиями, и тех, кто не владеет таковыми. Автор приходит к выводу, что глобальная информатизация оказывает двойственное влияние на массовое сознание: как позитивное (большая открытость информации для массового сознания, свобода самовыражения и пр.), так и негативное (наличие информационного шума, отсутствие чётких критериев для определения надёжности источника информации и пр.).

Ключевые слова: массовое сознание, информационные технологии, Интернет, глобализация, информатизация, виртуальная реальность, киберпространство.

THE INFLUENCE OF GLOBAL INFORMATIZATION ON MASS CONSCIOUSNESS

L. Burkova

*Lomonosov Moscow State University
GSP-1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation*

Abstract. The article reveals the problem of the influence of global informatization on mass consciousness on the basis of the use of socio-philosophical analysis. The author substantiates the idea that mass consciousness in the conditions of global informatization is not a single entity, it varies from one of those who use new information technologies to the consciousness of those who do not use them. It is concluded that global informatization has a dual effect on mass consciousness: both positive (greater access to information, freedom of expression, etc.) and negative (the presence of information noise, the lack of clear criteria for determining the reliability of the source of information, etc.).

© CC BY Буркова Л.В., 2018.

Key words: mass consciousness, information technologies, Internet, globalization, informatization, virtual reality, cyberspace.

В настоящее время проблему влияния процесса глобальной информатизации на массовое сознание трудно считать глубоко изученной, т. к. указанный процесс продолжается, и выявляются всё новые и новые его грани. Поэтому задачи настоящей статьи группируются вокруг раскрытия направлений влияния указанного процесса на массовое сознание.

Само понятие “массовое сознание” полисеманлично. В частности, можно выделить его расширительную трактовку, когда оно совпадает, по сути, с общественным сознанием. Однако такая трактовка не выделяет специфики массового сознания в его категориальном значении, а именно как феномена, порождённого индустриальным обществом, который стал активно проявлять себя в первой половине XX в. в связи с формированием массового общества и, соответственно, массовой культуры. Массовое общество (или потребительское общество) зиждется на определённой ступени общественного производства, обеспечивающего для каждого члена общества условия доступности комфорта, высокого уровня потребления и в конечном итоге уровня жизни, что выступило прообразом “общества всеобщего благоденствия”. Поэтому субъектной основой массового сознания выступает масса потребителей, аудитории СМИ и пр., которые хотя и неоднородны в социально-классовом, политическом, духовном отношениях, но объединены едиными стандартами образа жизни и образа мыслей. В связи с этим массовое сознание по своему социальному составу

представляется многослойным, “локутным” образованием. Поскольку масса в структуре общества локально не определена, постольку массовое сознание выступает как эстра-групповое сознание.

По мере развития общества и вступления его на постиндустриальную (информационную) стадию массовое сознание также меняется. Оно перестало быть фактически однородным, разделив его носителей на тех, кто владеет или не владеет современными информационными технологиями. Появилась новая онтология в виде виртуальной или дополненной реальностей, которая нашла отражение в массовом сознании. Наконец, были созданы новые информационные технологии, с помощью которых появились современные средства, способы воздействия на массовое сознание.

Изучение влияния глобальной информатизации на массовое сознание требует уточнения, в свою очередь, и самого понятия “информация”. Информация – один из тех феноменов, который трудно определить однозначным образом. Важнейшим атрибутивным признаком информации признана её способность снижать уровень неопределённости объекта исследования. В зависимости от науки, где используется термин “информация”, целей изучения информации раскрываются те или иные её признаки (в частности, при философском осмыслении этого понятия указываются такие признаки, как «форма, результат отражения одного объекта в другом», «обладание определённым смыслом», отражение

способностей материи быть воспринимаемой, рефлексивной [5]; в теории информации – это «некое идеальное сообщение, уменьшающее или полностью исключаящее неопределённость в выборе одной из нескольких возможных альтернатив» [12]; в российском праве информация трактуется как сведения, сообщения, данные независимо от формы их представления [21]. Хотя не все авторы согласны с отождествлением понятия «данные» («сведения») с понятием «информация». Так, Р. Бон отмечал, что информация – это «данные, которые организованы и структурированы, т. е. помещены в контекст – и, таким образом, наделены смыслом» [25, р. 121]).

В условиях глобальной информатизации меняются не столько атрибутивные признаки понятия «информация», сколько отношение к информации, которая, по Т. Стоуньеру, может считаться одним из источников богатства в обществе, стратегическим ресурсом [18, с. 394]. Информация рассматривается теперь как важнейший фактор производства и коммуникации (при этом понятие «информация» часто применяется в расширительной трактовке, характеризуя «не только формальную структуру технологической обработки разнообразного содержания, но и всю совокупность коммуникативных явлений» [22, с. 21]).

Анализ литературы по теме исследования показал, что нередко учёные делают диаметрально противоположные выводы относительно влияния глобальной информатизации, охватившей все сферы общественной жизни и большую часть человеческого сообщества, на массовое сознание. Одни из них полагают, что использование

информационных технологий чревато снижением творческих потенций человека, негативно влияет на массовое сознание [3], в то время как другие утверждают, что «информационная среда, формируемая новейшими технологиями, может способствовать развитию интуитивного и творческого мышления» [11, с. 260], а следовательно, позитивно влияет на массовое сознание. В связи с этим представляется необходимым избегать односторонних оценок при осмыслении проблемы влияния глобальной информатизации на массовое сознание людей. Требуется проведение значительного объёма исследований для формулировки обоснованных выводов.

К факторам, влияющим на формирование массового сознания в условиях глобальной информатизации, следует отнести создание с помощью информационных технологий особой виртуальной реальности (*Virtual Reality*, VR). В целях выделения виртуальной реальности, порождённой соответствующими информационными технологиями, некоторые авторы используют термин «электронная виртуальная реальность» [4]. Такая реальность является искусственной, сгенерированной информационными технологиями (в частности, технологией «трёхмерного информационного взаимодействия человека и компьютера» [8, с. 38], которая базируется на симуляции физических свойств (объём, движение и т. д.) реальных предметов, симуляции «их способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве» [17, с. 176], при этом, как правило, используются специальные гаджеты – шлемы, очки и пр.), но одновременно создающей

видимость (имитация, аналог, симуляция) предметной реальности (эффект погружения, “Вау-эффект”) через различные ощущения, порождённые воздействиями виртуальных объектов, происходящими в реальном времени, что, собственно, и формирует эффект присутствия, предполагает интерактивность (включённость человека в эту реальность).

Поведение объектов в виртуальной реальности аналогично их поведению в физическом мире, хотя в ряде случаев оно может выходить за пределы последнего. Отсюда возникает необходимость философского осмысления онтологического статуса этой реальности [13; 14; 18]. В связи с таким осмыслением трудно согласиться с теми авторами, которые, например, формулируют следующее определение виртуальной реальности: «Под *виртуальной реальностью* следует понимать любую реальность, которая подменяет собою действительность» [2, с. 90]. Виртуальная реальность может не подменять действительности, а, например, сосуществовать с ней.

Важно отметить двойственность онтологического статуса виртуальной реальности: «с одной стороны, виртуальная реальность обладает свойствами актуальной реальности (пространство, время, движение, развитие, отражение и т. д.), с другой, ей присущи виртуально-специфические свойства: порождаемость, бестелесная предметность, автономность, интерактивность и др.» [13, с. 70]. Попадая в виртуальный мир, человек погружается внутрь «сгенерированного компьютером воображаемого мира» [10, с. 71]. Варианты развития событий в такой реальности разнообразны.

Помимо понятия “виртуальная реальность” в научной литературе используется понятие “виртуальная среда” (причём у некоторых авторов значение этих понятий совпадает [19]), под которым понимается «информационная среда, существующая внутри сгенерированного компьютером информационного пространства и включающая содержательные тексты, графические и видеоматериалы, звуковое оформление» [10, с. 72].

Виртуальная реальность, порождённая глобальной компьютерной сетью, получила название “киберпространство”, которое «представляет собой сложную глобальную компьютерную сеть, в которой свернуты виртуальные реальности» [13, с. 71]. Киберпространство – это, по определению Верховного суда США, «уникальная среда, не расположенная в географическом пространстве, но доступная каждому в любой точке мира посредством доступа в Интернет» [26].

Постепенно человек учится жить в таком киберпространстве, более того, он привыкает к нему, и нахождение в нём превращается для него в потребность (отсюда так называемая компьютерная аддикция). Погружаясь в киберпространство, человек получает, таким образом, определённую форму ухода от проблем, травмирующих ситуаций, которые существуют в реальном мире, что соответствует аддиктивному поведению личности. Погружение в киберпространство становится навязчивой целью, что может сопровождаться падением интереса к миру реальному.

При этом какие-то навыки, чувствования из киберпространства могут попадать в реальную жизнь. В этом

есть и реальная опасность. Убить другого человека в киберпространстве – легко, и человек постепенно привыкает к такой легкости. И остаётся один шаг, чтобы перенести такое поведение в реальную жизнь. Сохранятся ли при этом моральные устои – большой вопрос, особенно если они ещё не так прочны. Об этом свидетельствуют и результаты многочисленных исследований о влиянии компьютерных игр на агрессивность поведения подростков, чьи этические нормы ещё не столь устойчивы [16; 22; 23]. Поэтому проблема киберпространства – это, как представляется, проблема не столько техническая, сколько философская: и надо чётко представлять, как меняется человек, массовое сознание под влиянием киберпространства.

Одновременно следует избегать односторонних оценок электронной виртуальной реальности, т. к. она несёт с собой неоднозначные последствия для человека и массового сознания. Действительно, с одной стороны, у людей могут сформироваться, например, интернет-зависимость, уход от реальности, но, с другой стороны, виртуальная реальность даёт возможность релаксации, самореализации, коммуникации, «помогает людям чувствовать себя счастливыми», «усиливает ощущение безопасности, личной свободы и собственной значимости» [6, с. 19]; информационная среда может быть не средством для ухода от мира реального, а ресурсом для полноценного возвращения в эту реальность. «В виртуальной реальности осуществляется стимуляция органов чувств или мозга, которая максимально приближена к реальной, а часто выступает более сильной, комплексной» [15, с. 67].

Информационная среда привлекательна для массового сознания тем, что она удовлетворяет целый ряд потребностей его носителей: в предоставлении необходимой информации (через, например, поисковые системы), коммуникации (через, например, социальные сети, форумы и другие площадки для общения), самореализации, досуге, развлечении и пр. Так, получение “лайков” давно превратилось в форму социального одобрения, способную повысить самооценку интернет-пользователя. Но здесь есть и обратная сторона. Известен “синдром Снежаны”, названный так в связи со случаем, произошедшим с реальной девушкой, попавшей в психиатрическую больницу из-за того, что её друзья по соцсети не оценили её заметки в *Facebook*.

Массовое сознание проделало свой путь в соцсетях: от полной анонимности её пользователей до раскрытия их настоящих имён и фактов личной жизни (хотя и до сих пор для значительной части Интернет-пользователей общение остаётся анонимным). Поэтому частное, лично-интимное нередко становится публичным, в том числе и для получения всё тех же пресловутых “лайков”.

Информационные технологии привели к возникновению и так называемой дополненной реальности (*Augmented Reality*, AR). Дополненная реальность не предполагает симуляции физической реальности, не заменяет её, а строится как дополнение к ней, внося (накладывая виртуальные объекты на изображения физического мира) определённые искусственные элементы (сенсорные данные, расширяющие поле зрения человека, «дополняя реальность модусной визу-

ализацией с помощью кибернетических систем и цифровых коммуникаций» [1]), генерируемые компьютером с помощью определённых технологий, сочетающая реальное и виртуальное и тем самым создавая «новый онтологический уровень реальности» [24]. Но в этом и негативные, и позитивные стороны такой технологии. С одной стороны, она даёт возможность улучшить восприятие реального мира, решить целый ряд практических задач, как то: наработка навыков, расширение опыта через игры, тренинги и пр. [24, р. 355]. С другой стороны, если в виртуальной реальности человек различает физический и виртуальный миры, в дополненной реальности такая грань, по сути, стирается, что может негативно повлиять на психику людей [7].

Новые информационные технологии подготовили ту среду, в которую погружено массовое сознание в условиях глобальной информатизации. Более того, «продуктом информационных технологий по необходимости является определённое состояние самого сознания» [9]. Безусловно, такая среда формирует особенности массового сознания в современном обществе. Как справедливо отмечает М. Кастельс, за последние годы произошёл «сдвиг от массовой коммуникации к массовой самокоммуникации, понимаемой как процесс интерактивной коммуникации, потенциально доступный для массовой аудитории, но в рамках которой производство сообщений осуществляется пользователем самостоятельно, как и обратный возврат сообщений, а восприятие и реструктурирование контента, полученного из электронных коммуникационных сетей, – произвольно» [6, с. 9].

Одновременно не следует забывать, что информатизация при всей её глобальности как мировой тенденции общественного развития тем не менее по-разному проявляется в разных странах: в частности, в экономически развитых государствах, в которых уровень информатизации достаточно высок и общество в которых можно с полным правом называть информационным, и в странах, где эти процессы только начались или ещё не достигли определённой степени развитости. Поэтому и особенности формирования массового сознания будут отличаться в государствах, которые воплощают информационное общество, и в странах, таковыми ещё не являющихся и находящихся на стадии индустриального развития.

При формировании массового сознания в условиях глобальной информатизации действуют локальные факторы, детерминируемые национальной спецификой, оказывающие непосредственное влияние на особенности такого сознания.

Подведя итоги, можно сделать вывод, что глобальная информатизация оказывает на массовое сознание двойственное влияние. С одной стороны, открытость доступа к информации, быстрота её получения, множественность источников информации, свобода самовыражения и свобода действий в виртуальном мире, расширяющиеся возможности учёта собственного голоса при решении проблем, имеющих социальную значимость, участие в формировании содержания информации, либерализм, демократизм, отсутствие или ограниченность цензуры, стирание границ в общении. Всё это порождает такие черты массового

сознания, как возросший уровень информированности, разделённость по признаку виртуальных сообществ, открытость инновациям, индивидуализация.

С другой стороны, неумение отделять ценную информацию от информационного шума, отсутствие чётких критериев для определения надёж-

ности источника информации, сосуществование разных потоков информации, потеря в ряде случаев границ реальности и уход в виртуальный мир, фрагментарность, клиповость мышления, превалирование визуального над смысловым, компьютерная зависимость.

ЛИТЕРАТУРА

1. Александрова Л.Д. Опыт философского осмысления “дополненной реальности” в онтологическом континууме “виртуальность – реальность” // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2014. № 4 (40). С. 59–62.
2. Воробьев Д.В., Сироткина А.А. Виртуальная реальность как категория социальной философии, или что такое виртуальная реальность? // Вестник Нижегородского университета имени Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2008. № 4 (12). С. 89–94.
3. Еляков И.В. Информационная перегрузка людей // Социологические исследования. 2005. № 5. С. 114–121.
4. Иванов А.Е. Виртуальная реальность // История философии. Энциклопедия. Минск: Книжный дом, 2002. С. 183–186.
5. Информация // Философский словарь / под ред. И.Т. Фролова. М.: Политиздат, 1991. С. 166.
6. Кастельс М. Власть коммуникации. М.: Высшая школа экономики, 2017. 591 с.
7. Кобылянская А.И., Конькина Е.В. Особенности психического и личностного развития подростка под влиянием игр с дополненной реальностью // Современные образовательные технологии в подготовке педагога с учётом профессионального стандарта: сборник материалов Международной научно-практической конференции, г. Орехово-Зуево, 8 декабря 2016. Орехово-Зуево: Государственный гуманитарно-технологический университет, 2017. С. 188–192.
8. Кубышкин С.А. Виртуальная реальность как социокультурный феномен // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2013. № 2. С. 38–40.
9. Кузнецов Д.В. Роль современных коммуникаций в формировании массового сознания // Философия и общество. 2004. № 3. С. 92–105.
10. Ленсу Я.Ю. На пути к виртуальной реальности (из истории зарождения представления о виртуальной реальности) // Инновационные образовательные технологии. 2014. № 1 (37). С. 71–76.
11. Лысак И.В., Белов Д.П. Влияние информационно-коммуникационных технологий на особенности когнитивных процессов // Известия Южного федерального университета. Технические науки. 2013. С. 256–264.
12. Меркулов И.П. Информация // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. М.: Канон+: Реабилитация, 2009. С. 311.
13. Моторина Л.Е., Сытник В.М. Фундаментальные отношения человека к миру // Вопросы философии. 2017. № 8. С. 69–79.
14. Рузавин Г.Н. Виртуальность // Новая философская энциклопедия: в 4 т. Т. 1. М.: Институт философии РАН, 2010. С. 404.

15. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Влияние работы в виртуальной реальности на познавательные процессы и личностные особенности субъекта // Психология когнитивных процессов. 2017. № 3. С. 64–76.
16. Серебренникова Ю.В. Влияние компьютерных игр на агрессивность у подростков 14–15 лет // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2014. № 1 (16). С. 192–196.
17. Социология: энциклопедия / сост. А.А. Грицанов и др. Минск: Книжный Дом, 2003. 1312 с.
18. Стоуньер Т. Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики // Новая технократическая волна на Западе. М.: Прогресс, 1986. С. 392–409.
19. Таратуга Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет, 2007. 147 с.
20. Трещева Е.Е., Чеджемов Г.А. Эпоха постмодерна. Общество виртуальной реальности // Наука XXI века: актуальные направления развития. 2017. № 1–1. С. 122–125.
21. Федеральный закон Российской Федерации от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (последняя редакция) [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс: справочная правовая система: [сайт]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798 (дата обращения: 30.04.2018).
22. Федосеева Н.Н. Термин “информация” в современной науке и законодательстве // Информационное право. 2008. № 2. С. 19–23.
23. Филатов А.Л., Пронюшкина Т.Г. Влияние компьютерных игр на агрессивное поведение подростков // Академическая публицистика. 2017. № 4. С. 284–287.
24. Azuma R.T. A Survey of Augmented Reality // Teleoperators and Virtual Environments. 2007 August. Vol. 6. No. 4. P. 355–385.
25. Bohn E. Measuring and managing technological knowledge // Sloan management review. 1994. Vol. 36. No. 1. P. 119–130.
26. Reno J. Attorney General of the United States [Электронный ресурс] // CIEC: [сайт]. URL: http://www.ciec.org/SC_appeal/opinion.shtml (дата обращения: 01.02.2018).

REFERENCES

1. Aleksandrova L.D. [An Experience of Philosophical Understanding of “Augmented Reality” in Ontological Continuum “Virtual – Reality”]. In: *Vestnik Chelyabinskoi gosudarstvennoi akademii kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts], 2014, no. 4 (40), pp. 59–62.
2. Vorobëv D.V., Sirotkina A.A. [Virtual Reality as a Category of Social Philosophy, or What is Virtual Reality?]. In: *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta imeni N.I. Lobachevskogo. Seriya: Sotsial'nye nauki* [Bulletin of the Nizhny Novgorod University named after N.I. Lobachevsky. Series: Social Sciences], 2008, no. 4 (12), pp. 89–94.
3. Yelyakov I.V. [Information Overload]. In: *Sotsiologicheskie issledovaniya* [Sociological Research], 2005, no. 5, pp. 114–121.
4. Ivanov A.E. [Virtual Reality]. In: *Istoriya filosofii* [The History of Philosophy]. Minsk, *Knizhnyy dom* Publ., 2002, pp. 183–186.
5. [Information]. In: Frolov I.T., ed. *Filosofskii slovar'* [Philosophical Dictionary]. Moscow, *Politizdat* Publ., 1991, pp. 166.
6. Kastel's M. *Vlast' kommunikatsii* [The Power of Communication]. Moscow, Higher School of Economics Publ., 2017. 591 p.

7. Kobylyanskaya A.I., Kon'kina E.V. [Teenager's Mental and Personal Development under the Influence of Games with Augmented Reality]. In: *Sovremennyye obrazovatel'nye tekhnologii v podgotovke pedagoga s uchetom professional'nogo standarta: sbornik materialov Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Orekhovo-Zuevo, 8 dekabrya 2016 g.* [Modern Educational Technologies in Teacher Training with Regard to the Professional Standard: Proceedings of the International Scientific-Practical Conference, Orekhovo-Zuevo, December 8, 2016]. Orekhovo-Zuevo, State University of Humanities and Technology Publ., 2017, pp. 188–192.
8. Kubyshkin S.A. [Virtual Reality as a Socio-cultural Phenomenon]. In: *Vestnik Maikopskogo gosudarstvennogo tekhnologicheskogo universiteta* [Bulletin of Maikop State Technological University], 2013, no. 2, pp. 38–40.
9. Kuznetsov D.V. [The Role of Modern Communication in Shaping Mass Consciousness]. In: *Filosofiya i obshchestvo* [Philosophy and Society], 2004, no. 3, pp. 92–105.
10. Lensu Ya.Yu. [On the Way to Virtual Reality (The History of the Origin Of Ideas about Virtual Reality)]. In: *Innovatsionnye obrazovatel'nye tekhnologii* [Innovative Educational Technologies], 2014, no. 1 (37), pp. 71–76.
11. Lysak I.V., Belov D.P. [The Impact of Information and Communication Technologies on the Peculiarities of Cognitive Processes]. In: *Izvestiya Yuzhnogo federal'nogo universiteta. Tekhnicheskie nauki.* [News of the Southern Federal University. Engineering Science, 2013, pp. 256–264.
12. Merkulov I.P. [Information]. In: *Entsiklopediya epistemologii i filosofii nauki* [Encyclopedia of Epistemology and Philosophy of Science]. Moscow, Kanon+ Publ.: Reabilitatsiya Publ., 2009, pp. 311.
13. Motorina L.E., Sytnik V.M. [Man's Fundamental Attitudes to the World]. In: *Voprosy filosofii* [Russian Studies in Philosophy], 2017, no. 8, pp. 69–79.
14. Ruzavin G.N. [Virtuality]. In: *Novaya filosofskaya entsiklopediya. T. 1* [New Encyclopedia of Philosophy. Vol. 1]. pp. 404.
15. Selivanov V.V., Selivanova L.N. [The Impact of Virtual Reality on Cognitive Processes and Personal Characteristics of the Subject]. In: *Psikhologiya kognitivnykh protsessov* [Psychology of Cognitive Processes], 2017, no. 3, pp. 64–76.
16. Serebrenikova Yu.V. [The Influence of Computer Games on Aggression in Adolescents of 14–15 Years Old]. In: *Vektor nauki Tol'yattinskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika, psikhologiya* [Vector of Science of Togliatti State University. Series: Pedagogy, Psychology], 2014, no. 1 (16), pp. 192–196.
17. Gritsanov A.A. et al., eds. *Sotsiologiya* [Sociology]. Minsk: Knizhnyi dom Publ., 2003. 1312 p.
18. Stonier T. [The Wealth of Information: a Profile of the Post-industrial Economy]. In: *Novaya tekhnokraticeskaya volna na Zapade* [New Technocratic Wave in the West]. Moscow, Progress Publ., 1986, pp. 392–409.
19. Taratuta E.E. *Filosofiya virtual'noi real'nosti* [The Philosophy of Virtual Reality]. St. Petersburg, SPbSU Publ., 2007. 147 p.
20. Treshcheva E.E., Chedzhemov G.A. [The Postmodern Era. The Society of Virtual Reality]. In: *Nauka XXI veka: aktual'nye napravleniya razvitiya* [Science of the 21st Century: Current Directions of Development], 2017, no. 1–1, pp. 122–125.
21. [Federal Law of the Russian Federation dated 27.07.2006 № 149-FZ “On Information, Information Technologies and Information Protection” (latest edition)]. In: *Konsul'tantPlyus: spravoch'naya pravovaya sistema* [ConsultantPlus: Reference Legal System]. Available at: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798 (accessed: 30.04.2018).

22. Fedoseyeva N.N. [The Term “information” in Modern Science and Legislation]. In: *Informatsionnoye pravo* [Information Law], 2008, no. 2, pp. 19–23.
 23. Filatov A.L., Pronyushkina T.G. [The Influence of Computer Games on Adolescents’ Aggressive Behavior]. In: *Akademicheskaya publitsistika* [Academic Publicism], 2017, no. 4, pp. 284–287.
 24. Azuma R.T. A Survey of Augmented Reality. In: *Teleoperators and Virtual Environments*, 2007, August, vol. 6, no. 4, pp. 355–385.
 25. Bohn E. Measuring and managing technological knowledge. In: *Sloan management review*, 1994, vol. 36, no. 1, pp. 119–130.
 26. Reno J. Attorney General of the United States. In: *CIEC*. Available at: http://www.ciec.org/SC_appeal/opinion.shtml (accessed: 01.02.2018).
-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Буркова Людмила Владимировна – соискатель учёной степени кандидата наук Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова;
e-mail: lvburk@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Lyudmila V. Burkova – PhD student in Philosophy at the Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University;
e-mail: lvburk@mail.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Буркова Л.В. Влияние глобальной информатизации на массовое сознание // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2018. № 2. С. 28–37.
DOI: 10.18384/2310-7227-2018-2-28-37

FOR CITATION

Burkova L.V. The Influence of Global Informatization on Mass Consciousness. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Philosophy*, 2018, no. 2, pp. 28–37.
DOI: 10.18384/2310-7227-2018-2-28-37