

ФИЛОСОФСКИЕ НАУКИ
PHILOSOPHICAL STUDIES

DOI: 10.12731/2077-1770-2024-16-3-438

УДК 316.422.4



Научная статья | Социальная и политическая философия

**СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ЦЕННОСТЬ ТЕХНИКИ
В УСЛОВИЯХ ТЕМПОРАЛЬНОЙ АКСЕЛЕРАЦИИ
И ГЕЙМИЗАЦИИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ***Н.Н. Плужникова, А.В. Грибова*

Обоснование. В условиях цифровизации действительности особое научное значение приобретает анализ сущности техники, который связан с трансформацией современных социокультурных процессов. Техника перестает рассматриваться исключительно как технологический феномен. Акселерация процессов социокультурной динамики приводит к расширению понимания техники за счет включения сферы технологий во все сферы жизни современного человека. Наиболее ярко этот процесс проявляется на примере развития кибер-игровой индустрии, которая позволяет обосновать сущность ценностного подхода к анализу техники.

Цель – анализ сущности и взаимосвязи техники с процессами социокультурной динамики на примере развития современной кибер-игровой индустрии.

Материалы и методы. Авторами были использованы общенаучные аналитические инструменты, а также опросный метод. В анонимном опросе приняли участие респонденты без уточнения пола от 14 до 35 лет, являющиеся активными потребителями кибер-игр, которым был задан открытый вопрос, предполагающий развернутый ответ в свободной форме. Количественные показатели использовались как элемент описания динамики социокультурных изменений для анализа понятия техники.

Результаты. *Цифровая игра определяется авторами как кибер-социокультурный феномен, определяющий и задающий специфический ритм протеканию социокультурных процессов, а также человеческой жизни. Также она выступает в качестве необходимого элемента социокультурной динамики и представляет собой динамический процесс, указывающий на взаимосвязь техники и социокультурной динамики. В результате кибер-игр техника обретает социокультурную ценность, в составе которой техника выступает не только в качестве объекта и процесса человеческой деятельности, но и в качестве показателя развития человека, овладения действительностью в игровой и виртуальной формах. Процесс развития техники имеет как внутренние детерминанты, лежащие в основании технологической логики, так и внешние, связанные с логикой социокультурной динамики.*

Ключевые слова: *техника; социокультурная динамика; ускорение; ценности; геймизация; виртуальная реальность; кибер-игровая индустрия; игровое время*

Для цитирования. *Плужникова Н.Н., Грибова А.В. Социокультурная ценность техники в условиях темпоральной акселерации и геймизации действительности // Современные исследования социальных проблем. 2024. Т. 16, № 3. С. 186-201. DOI: 10.12731/2077-1770-2024-16-3-438*

Original article | Social and Political Philosophy

THE SOCIO-CULTURAL VALUE OF TECHNOLOGY IN THE CONTEXT OF TEMPORAL ACCELERATION AND GAMIFICATION OF REALITY

N.N. Pluzhnikova, A.V. Gribova

Background. *In the context of digitalization of reality, the analysis of the essence of technology, which is associated with the transformation of modern socio-cultural processes, acquires special scientific significance. Technology is no longer considered exclusively as a techno-*

logical phenomenon. Acceleration of socio-cultural dynamics processes leads to an expansion of the understanding of technology by including the sphere of technology in all spheres of modern human life. This process is most clearly demonstrated by the example of the development of the cyber-gaming industry, which allows us to substantiate the essence of the value approach to the analysis of technology.

Purpose. *Analysis of the essence and relationship of technology with the processes of socio-cultural dynamics using the example of the development of the modern cyber-gaming industry.*

Materials and methods. *The authors used general scientific analytical tools, as well as a survey method. The anonymous survey involved respondents without specifying gender from 14 to 35 years old, who are active consumers of cyber games, who were asked one open question, which presupposed a detailed answer in free form. Quantitative indicators were used as an element of describing the dynamics of socio-cultural changes for the analysis of the concept of technology.*

Results. *A digital game can be considered as a cyber-sociocultural phenomenon that determines and sets a specific rhythm for the flow of sociocultural processes, as well as human life. It also acts as a necessary element of sociocultural dynamics and can itself be considered as a dynamic process indicating the relationship between technology and sociocultural dynamics. As a result of the analysis of cyber games, technology acquires a socio-cultural value, in which technology can be considered not only as an object or as a process of human activity, but also as a degree of human development, mastery of reality in game and virtual forms. The process of technology development has both internal determinants underlying technological logic and external ones associated with the logic of sociocultural dynamics.*

Keywords: *technology; socio-cultural dynamics; boost; values; gamification; virtual reality; cyber-gaming industry; game time*

For citation. *Pluzhnikova N.N., Gribova A.V. The Socio-Cultural Value of Technology in the Context of Temporal Acceleration and Gamification of Reality. Sovremennye Issledovaniya Sotsialnykh Problem [Modern Studies of Social Issues], 2024, vol. 16, no. 3, pp. 186-201. DOI: 10.12731/2077-1770-2024-16-3-438*

Введение

Характерной чертой развития современного цифрового общества является акселерация социокультурной динамики, то есть ускорение протекания общественных процессов, радикальное изменение социокультурного ландшафта и появление новых социальных феноменов. Данное ускорение носит системный характер, обусловленный как внутренними, так и внешними детерминантами развития общества. Техника является одной из таких детерминант и имеет определяющее значение для современности.

Цифровая детерминация действительности задает определенные параметры протеканию социокультурных процессов, меняя не только характер социокультурной действительности, но и характер жизни современного человека.

К параметрам влияния цифровых технологий на социокультурную динамику можно отнести следующие:

1. Формирование новой рациональности, которую можно обозначить как инструментально-технологическую [8]. Спецификой данного типа рациональности является формирование глобальных цифровых субъектов (интернета, СМИ, нейронных сетей) – носителей информации, которые формализуют, технократизируют действительность и мышление человека [9].
2. Результатом процесса формализации действительности и формирования нового типа рациональности становится изменение паттернов поведения и восприятия окружающей действительности. Цифровые технологии меняют характер информационного материала: он становится автоматизированным и основанным на цифровых базах данных [7].
3. Изменения паттернов поведения запускают формирование новой модальности человеческой деятельности, формой которой становится геймизация действительности на всех уровнях бытия общества, человека и культуры. Данная модальность поднимает вопрос об онтологии такой действительности, которая указывает на необходимость обращения к сущности техники и технологиям как способа выражения бытия техники.

О возрастающей роли процессов акселерации социокультурной динамики и ее влиянии на существование общества и человека указывают отечественные [3; 4; 11] и зарубежные исследователи [13; 14; 15; 17].

Результаты и обсуждение

Цифровизация действительности имеет, прежде всего, количественное измерение (количество произведенных товаров и услуг, количество переданных сообщений и единиц информации, количество пройденных расстояний), которые превышают изменения качественные, то есть темпы ускорения данных процессов (технологически возможное ускорение, сама деятельность, которая ускоряется). Это связано с тем, что цифровое общество быстрее производит больше изменений, чем в предыдущие периоды развития общества. Общество ускоренной социокультурной динамики – это общество, которое характеризуется одновременной способностью охватывать процессы стремительнее по отношению ко времени и параллельным качественным ростом товаров, информации, обменов, которые должны быть потреблены, обработаны и переданы.

С одной стороны, ускорение социальной динамики подразумевает большую скорость протекания социальных и культурных процессов, и, следовательно, обуславливает необходимость все более быстрых, экономящих время технологических изобретений; с другой стороны, происходит конфликт между темпами ускорения и восприятием изменений, которые стремительно происходят в обществе. Проще говоря, технологии меняются быстрее мышления людей, владеющих этими технологиями. В этом контексте социальная динамика может рассматриваться как разноплановый процесс, осуществляющийся в поле применения гибких технологий во взаимодействии с относительно медленными и негибкими социальными субъектами, которые испытывают трудности с приспособлением к ускоряющемуся темпу современной эпохи. В итоге технологии приобретают подчиненное значение не только к человеку, но и к самой сущности техники и осмысления ее бытия в современном обществе.

Чрезмерное «накачивание» общества технологиями и перегрузка мышления человека задачами приводит к конфликтам, в первую очередь, в ценностной сфере человека. На повседневном уровне эти конфликты проявляются в ожиданиях, обусловленных императивом повышения производительности, эффективности, роста, успеха и одновременного роста «остановки времени» с патологическими последствиями, такими как тревога, депрессия, фобии (в психологическом плане) и отчуждение, разочарование, аномия (в социальном плане).

В итоге человек вынужден идти на компромисс с собственными ценностями и ценностями общества, которые стандартизируют его мышление и жизни. Таким образом, акселерация социокультурной динамики приводит к антропологической асимметрии и к проблемам экзистенциального характера. Ритмы человеческой жизни не могут идти в ногу с темпом реального времени цифрового мира, управляемого алгоритмами.

Возникают различные модальности, в которых человек может соединить конфликтность структур личностного и цифрового характера. Одной из таких модальностей становится геймизация действительности, то есть принятие человеком в реальной и виртуальной жизни на себя ролей, целью которого является попытка искусственного сглаживания внутриличностного конфликта.

Геймизация действительности рождает и другие модальности, которые могут определять отдельные поколения, социальные миры, поля, системы и административные аппараты. Они противодействуют и взаимно исключают друг друга, а не сосуществуют. В сфере новых электронных/коммуникационных технологий эта перспектива раскрывает зарождающийся тип социального неравенства – поколения людей, рожденных в эпоху Интернета, их запас технологических навыков несравним с «более медленными» режимами взаимодействия и общения старшего поколения. Можно предположить, что технически подкованные быстрые пользователи и потребители постоянно меняющегося оборудования и программного обеспечения – те, кто обладает цифровой грамотностью – будут (и

уже находятся) в структурно выгодном положении по сравнению с теми, у кого отсутствуют или кто еще сопротивляется приобретению сопоставимых навыков [15].

Цифровые игры как модальность геймифицированной действительности в условиях цифровизации становятся предметом и одновременно результатом социальной динамики за счет потребления. Всепроникающая виртуализация и диджитализация социума сделала компьютерные игры неотъемлемой и уже привычной частью почти ежедневного досуга современного человека. Функциональной возможностью игры оснащены многие современные девайсы вне зависимости от их изначального и/или основного назначения. Этой интерактивной особенностью наделены сегодня не только смартфоны и компьютеры, но даже часы или электронные парогенераторы. Не говоря уже о том, что это обстоятельство само по себе выступает аспектом ускорения виртуально-игровой реальности (что проявляется в упрощении, а, следовательно, ускорении доступа человека к данному типу развлечений). Рассмотрим, каким образом процессы социокультурной акселерации затрагивают такой пласт действительности, как компьютерные и другие цифровые игры.

Цифровые технологии, открывающие человеку портал в мир виртуальной реальности – это то, что преследует современного ребёнка чуть ли не с момента рождения. Неслучайно представителей поколения альфа (это в основном дети родителей-миллениалов) называют термином iPad Kids [16] (в пер. с англ. «айпад-дети»): большинство из них (в основном в развитых странах) получили планшет с интерактивными игровыми приложениями на нем, включая игры, еще до того, как научились читать. Впрочем, поколения Z и Y не сильно отстают, так как столкнулись с виртуальной реальностью в сравнительно молодом возрасте.

Поль Вирильо в работе «Машина зрения» пишет, что «благодаря промышленному размножению визуальных и аудиовизуальных протезов» (к которым автор относит все появляющиеся новые технологии, способствующие акселерации социокультурной динамики в целом и коммуникационного взаимодействия в частности), приме-

нению «технологий моментальной трансмиссии» современный индивид «считывает все более сложные ментальные образы, все меньше задерживаясь на них...» [1, с. 20], начиная с раннего возраста и без значительных усилий. Многие современные исследователи [10] затрудняются дать однозначный ответ на вопрос о том, хорошо это или плохо в контексте развития ребенка. Многому ли учатся дети, используя технологии? Отвечая на поставленный вопрос, нельзя не отметить то обстоятельство, что виртуальные игры в некоторой степени позволяют человеку лучше адаптироваться к нарастающей скорости общественного и культурного бытия.

Исследователи Э.Н.Расулов, Н.А.Мельников, М.В.Салменкова, изучая такой жанр компьютерных игр, как «стратегия» отметили, что данная разновидность диджитал-развлечений имеет «большую направленность на скорость принятия решения» [10, с. 25], что потенциально может помочь, натренировать человека быстрее и эффективнее находить выходы из сложных жизненных ситуаций в оффлайн-реальности.

В контексте вопроса об акселерации социокультурной динамики в области цифрового досуга человека вызывает интерес такой феномен игровой деятельности, как спидраннинг. Спидраннинг (англ. speedrunning) или скоростное прохождение игры – это явление, зародившееся в 70-80-е и закрепившееся в 90-е гг. прошлого столетия и представляющее собой эмерджентную практику максимально быстрого прохождения определенной игры [5, с. 225].

Нами был проведен онлайн-опрос среди любителей компьютерных игр. В анонимном опросе приняли участие респонденты (38 человек) от 14 до 35 лет, являющиеся активными потребителями кибер-игр, которым был задан один открытый вопрос предполагающий развернутый ответ в свободной форме: «С какой целью вы ускоренно проходите (спидрантите) компьютерные игры?» Опрошенные отвечали в т.ч. следующее: «это проверка умений и механик на прочность»; «это вопрос азарта, принципа и интереса»; «это является дополнительным (внесистемным) достижением»; «это один из способов прославиться в [игровой блогосфере]»; «спи-

дран – это способ проигнорировать или подорвать установленный принцип игры, поэтому это [интересно]]; «у меня мало времени, поэтому я не хочу тратить его на полное прохождение»; «это отдельная разновидность игры»; «из спортивного интереса»; «чтобы почувствовать себя хакером в мире игр»; «азарт, концентрированный опыт, проверка знаний»; «чтобы не платить за игру» (речь идет об использовании бесплатного пробного периода в приложении Steam); «ради рекордов» и т.д. Анализируя все полученные ответы, можно сказать, что среди них выделяется (прозвучало в ответах 9 раз) такое объяснение ключевого назначения быстрого прохождения игры, как «челлендж» (от англ. challenge – вызов).

Итак, 3 человека из числа респондентов объяснили свои действия экономией времени/сил. 2 человека – экономией денежных средств. И 2 человека, которые занимаются спидраном компьютерных игр, ориентированы в своей деятельности на других (делают это ради контента). Подавляющее большинство ответов так или иначе семантически сводилось к мотиву вызова, азарта, достижения, интереса (31 ответ из 38). Г. Зиммель рассматривал человеческое поведение как устанавливающее себе границы и в то же время стремящееся их нарушить [11, с. 175]. Это позволяет сказать, что современный «ускоренный» индивид [6, с. 19], имеющий свойство в ускоренном порядке пресыщаться чем-либо, распространяет данное свое свойство и на игросферу, находясь в поиске дополнительных побуждающих стимулов и занимаясь спидраннингом игр – т.е. нарушением «казуальных» [5, с. 225] границ игры, установленных ее разработчиками.

Определенные недочеты (т.н. «глюки») или особенности игры, которые позволяют быстрее пройти такую игру, геймеры, увлекающиеся спидраннингом, называют термином «эксплоит» (от англ. exploit – использовать что-то в своих интересах). Сам по себе данный термин применяется в сфере информационной безопасности для описания заведомо неизвестных уязвимостей в системе, которые могут быть использованы для проникновения, взлома или получения контроля над последней. Сегодня главным принципом

в деле о совершенствовании работы технологий, внедрения инноваций, улучшении работы микросхем, лежащих в основе практически всех облегчающих жизнь человека автоматических решений является поиск совершенного алгоритма, математического выражения, которое максимально сократило бы количество требуемых вычислений, объем кода, ускорило бы процесс получения решения, сократило бы путь из «точки А» в «точку Б» [2]. То есть, по сути, в основе деятельности по оптимизации работы технологии лежит поиск «эксплойта», как и, метафорически, в основе свершения технологического открытия лежит поиск «эксплойта» в работе наблюдаемой человеком реальности (так, например, когда человечество «догадалось», каким образом оно могло бы эксплуатировать разницу в давлении под крылом и над крылом самолёта, оно смогло воспарить над землей).

Значение нахождения «эксплойтов» в гейминг-сфере в том, что это наделяет компьютерные игры статусом своеобразной «песочницы», в которой человечество учится инновационной деятельности. В социологическом и антропологическом ключе содержание любой игры «включает в себя обучающе-воспитательные аспекты» [12, с. 1193]. В этом случае можно условно заключить, что, если игра – это тренировка, предшествующая реальной жизни, то игровое явление спидраннинга – это тренажер, позволяющий индивиду подстроиться под новый ритм, характерный для современной социальной динамики, лучше постичь его и добиться успеха в своей повседневной и профессиональной деятельности.

Анализ геймизации действительности посредством изучения такой темпоральной модальности кибер-игры объясняет один из важнейших аспектов техники, на наш взгляд – не столько как объект, сколько как пространство ценностных, личностных смыслов. В условиях геймизации действительности техника обретает самостоятельный ценностный статус. Несомненно, что технологически обусловленные темпы коммуникации, распределения, производства, потребления и циркуляции неуклонно усиливались в течение последних двухсот лет. В поздней современности виртуализация и

цифровизация материальных, предметных процессов, технологий обеспечивают быструю циркуляцию и передачу, приводят к беспрецедентной динамизации социально-экономических систем. Технологическое ускорение изменяет (а не определяет) субъективное восприятие времени и пространства, что, в свою очередь, влияет на ценностные конфликты.

Игры являются эффектом геймизации действительности, укаывая на трансформацию сущности техники, которая обретает ценностный аспект существования в условиях акселерации социокультурной динамики.

Заключение

1. Социокультурная динамика как процесс циклического изменения и развития социальных и культурных систем, перехода из одного состояния в другое формируется за счет социальных эффектов, имеющих ценностный смысл. В качестве такого социального эффекта или модальности выступает кибер-игровая деятельность человека, связанная с процессами социокультурной акселерации и являющаяся частью цифровой геймизированной действительности.

2. Геймизированная действительность – цифровая действительность, которая маскирует социальные, культурные, политические и иные противоречия и конфликты. Однако, вместе с этим, она же и раскрывает суть конфликтов, в первую очередь экзистенциального характера, поскольку техника в такой действительности может быть рассмотрена как отдельное бытие, имеющее ценностный смысл. В этом плане сама онтология геймизации является деструктивной по своему характеру. С одной стороны, геймизация, построенная на социальной акселерации, несущая ускорение воспринимается как позитивный инструмент или даже цель сама по себе. В то же время, само ускорение выступает формой социального господства техники в качестве единственного бытия, задающего ценность человеческому существованию. Другими словами, современный человек выбирает ускорение, кажущееся ему чем-то захватывающим, но в то же время это ускорение и разрушает его. В качестве выхода

из этого конфликта в самой действительности создаются модусы, например, кибер-игры.

2. Социокультурная ценность бытия техники охватывает как технологическую (внешнюю) сторону детерминации социокультурной динамики, так и ценностную (внутреннюю) сторону. К внешней стороне относится существование техники в качестве объекта, носителя игровой действительности, ее геймизации (игры, техническое программное обеспечение, ресурсы, игровые правила, умения, роли, которые принимают на себя игроки), то есть предметный, вещный мир. Внутренней детерминантой техники выступают ценности, в которых проявляются условия для реализации ее предметного и вещного существования (смыслы, возможности, творческий характер развития).

3. Техника играет ключевую роль в условиях существования геймизированной действительности. Мир техники становится не только технологическим феноменом, но и неотъемлемой стороной современной цивилизации и культуры, органически связанной с их ценностными аспектами существования общества. В этом аспекте техника может быть рассмотрена как искусственное бытие, обладающее статусом социального и даже экзистенциального господства над человеком.

Список литературы

1. Вирильо П. Машина зрения. СПб: Наука, 2004. 140 с.
2. В России создается новый математический метод проверки микросхем на надежность [Электронный ресурс]. Сетевое издание «CNews». URL: https://www.cnews.ru/news/top/2023-08-10_v_rossii_razrabatyvayut_novuj (дата обращения: 07.09.2024).
3. Григорьев С.Л. Экран как детерминанта ускорения времени // Философская мысль. 2023. № 7. С. 1-8. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2023.7.43516>
4. Гриценко Г.Д. Общество риска в эпоху нарастающей неопределенности: антропологическое измерение // Современные исследования социальных проблем. Т. 12. № 2. 2020. С. 143-158.
5. Кириченко В.В. Спидраннер как виртуальный натуралист // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. №4. С. 223-243.

6. Козлов А.И., Саенко Н.Р. Влияние техницизма коммуникации на социокультурное ускорение // Научное сообщество студентов: сборник материалов VII Международной студенческой научно-практической конференции. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. С. 19-24.
7. Левицкая И.А. Цифровая трансформация социокультурной динамики как системный информационный процесс // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. Выпуск № 8 (110). Ч. 3. С. 153-156.
8. Лешкевич Т.Г. Цифровая детерминация: могут ли информационные технологии стать осмысленными? // Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование. 2021. № 2. С. 123-132.
9. Плужникова Н.Н. Человек и его мышление в условиях технократизации действительности // Цивилизация - Общество - Человек. 2018. № 6-7. С. 27-28.
10. Расулов Э.Н., Мельников Н.А., Салменкова М.В. Влияние компьютерных игр на развитие личности подростка // Форум молодых ученых. 2019. №1(29). С. 23-26.
11. Саенко Н.Р., Хрустова В. С. Бытие человека в условиях ускорения социокультурной динамики // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2014. № 2 (40). С. 175-178.
12. Скачок В. Е. Игра как философский феномен человеческой деятельности / В. Е. Скачок, А. М. Демьяненко, Е. А. Демьяненко, А. А. Котлярович // Молодой ученый. 2015. № 24 (104). С. 1193-1195.
13. Divall C., Shin H. Cultures of speed and conservative modernity: Representations of speed in Britain's railway marketing, in *Trains, Culture, and Mobility: Riding the Rails*, B. Fraser and S.D. Spalding (eds), Lanham, Lexington Books, 2012, pp. 3-26.
14. Hassan R. *The Information Society*. Cambridge: Polity Press, 2018. 342 p.
15. Rosa H. *Social Acceleration. A New Theory of Modernity*. N.Y: Columbia University Press, 2013. 512 p. <https://doi.org/10.7312/rosa14834>
16. Stephenson R. *Children, Technology, and I-pad Addiction*. Technology / Digital Dimensions. URL: <https://www.digitaldimensions4u.com/children-technology-and-i-pad-addiction/> (accessed 07.10.2024).

17. Vieira R.A. Connecting the new political history with recent theories of temporal acceleration: Speed, politics, and the cultural imagination of fin de siècle // *Britain History and Theory*. 2011. Vol. 50. P. 373-389. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2011.00591.x>

References

1. Virillo P. *Vision Machine*. Spb: Nauka, 2004, 140 p.
2. In Russia creates a new mathematical method of checking microchips for reliability. *Network edition "CNews"*. URL: https://www.cnews.ru/news/top/2023-08-10_v_rossii_razrabatyvayut_novyj (accessed 07.09.2024).
3. Grigoriev S.L. Screen as a determinant of time acceleration. *Philosophical Thought*, 2023, no. 7, pp. 1-8. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2023.7.43516>
4. Gritsenko G.D. Risk society in the era of growing uncertainty: anthropological dimension. *Modern Studies of Social Problems*, vol. 12, no. 2, 2020, p. 143-158.
5. Kirichenko V.V. Speedrunner as a virtual naturalist. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022, no. 4, pp. 223-243.
6. Kozlov A.I., Saenko N.R. Influence of communication technicism on sociocultural acceleration. *Scientific Community of Students: Proceedings of the VII International Student Scientific and Practical Conference*. Cheboksary: CNS "Interactive Plus", 2016, pp. 19-24.
7. Levitskaya I.A. Digital transformation of sociocultural dynamics as a systemic information process. *International Research Journal*, 2021, no. 8 (110), part 3, pp. 153-156.
8. Leshkevich T.G. Digital determination: can information technologies become meaningful? *Bulletin of Moscow University. Series 20. Pedagogical Education*, 2021, no. 2, pp. 123-132.
9. Pluzhnikova N.N. Man and his thinking in the conditions of technocratization of reality. *Civilization - Society - Man*, 2018, no. 6-7, pp. 27-28.
10. Rasulov E.N., Melnikov N.A., Salmenkova M.V. Influence of computer games on the development of teenager's personality. *Forum of Young Scientists*, 2019, no. 1(29), pp. 23-26.
11. Saenko N.R., Khrustova V.S. Human Genesis in the conditions of accelerating sociocultural dynamics. *Historical, philosophical, political and*

- legal sciences, culturology and art history. Issues of theory and practice*, 2014, no. 2 (40), pp. 175-178.
12. Skachok V. E. Game as a philosophical phenomenon of human activity / V. E. Skachok, A. M. Demyanenko, E. A. Demyanenko, A. A. Kotlyarovich. *Young Scientist*, 2015, no. 24 (104), pp. 1193-1195.
 13. Divall C., Shin H. Cultures of speed and conservative modernity: Representations of speed in Britain's railway marketing, in *Trains, Culture, and Mobility: Riding the Rails*, B. Fraser and S.D. Spalding (eds), Lanham, Lexington Books, 2012, pp. 3-26.
 14. Hassan R. *The Information Society*. Cambridge: Polity Press, 2018, 342 p.
 15. Rosa H. *Social Acceleration. A New Theory of Modernity*. N.Y: Columbia University Press, 2013, 512 p. <https://doi.org/10.7312/rosa14834>
 16. Stephenson R. Children, Technology, and I-pad Addiction. *Technology / Digital Dimensions*. URL: <https://www.digitaldimensions4u.com/children-technology-and-i-pad-addiction/> (accessed 07.10.2024).
 17. Vieira R.A. Connecting the new political history with recent theories of temporal acceleration: Speed, politics, and the cultural imagination of fin de siècle. *British History and Theory*, 2011, vol. 50, pp. 373-389. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2011.00591.x>

ДАнные ОБ АВТОРАХ

Плужникова Наталья Николаевна, кандидат философских наук,
доцент, доцент кафедры «Гуманитарные дисциплины»
Московский политехнический университет
ул. Большая Семёновская, 38, 107023, г. Москва, Российская
Федерация
pluzhnikova@bk.ru

Грибова Анастасия Владимировна, аспирант кафедры «Гуманитарные дисциплины»
Московский политехнический университет
ул. Большая Семёновская, 38, 107023, г. Москва, Российская
Федерация
gribovaa423@gmail.com

DATA ABOUT THE AUTHORS

Natalia N. Pluzhnikova, Candidate of Sciences (Philosophy), Associate Professor of the Department of Humanitarian Disciplines
Moscow Polytechnic University
38, Bolshaya Semyonovskaya Str., 107023, Moscow, Russian Federation
pluzhnikova@bk.ru
SPIN-code: 2674-2842
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4143-1216>
ResearcherID: ADK-0723-2022
Scopus Author ID: 56073390700
ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Natala-Nikolaevna-Pluzhnikova>

Anastasiya V. Gribova, PhD student of the Department of Humanitarian Disciplines
Moscow Polytechnic University
38, Bolshaya Semyonovskaya Str., 107023, Moscow, Russian Federation
gribovaa423@gmail.com
SPIN-code: 1046-7693
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1804-8842>

Поступила 24.08.2024
После рецензирования 18.09.2024
Принята 28.09.2024

Received 24.08.2024
Revised 18.09.2024
Accepted 28.09.2024