

Научная статья
УДК 111
doi: 10.17223/15617793/482/10

Визуально-экологический поворот в оценке технической среды

Константин Алексеевич Очеретяный¹, Валерий Владимирович Савчук²

^{1,2} *Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия*

¹ *kocheretyany@gmail.com*

² *savcuk.valeri@gmail.com*

Аннотация. Излагаются основы визуально-экологического подхода в деле создания человекоразмерной цифровой среды. Отмечается, что человечество производит образы лучше, чем умеет их обживать. Заключается, что теории следует изменить подход к техническим образам: думать не о них, но вместе с ними, о тех техниках тела и мирах, которые они открывают, о тех критериях и требованиях, которые они выставляют.

Ключевые слова: техническая среда, визуальная экология, медиафилософия, тело, гаптика, интерфейс, образ

Источник финансирования: Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РФФИ, проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Для цитирования: Очеретяный К.А., Савчук В.В. Визуально-экологический поворот в оценке технической среды // Вестник Томского государственного университета. 2022. № 482. С. 98–103. doi: 10.17223/15617793/482/10

Original article
doi: 10.17223/15617793/482/10

An imago-ecological turn in the assessment of a technical reality

Konstantin A. Ocheretyany¹, Valery V. Savchuk²

^{1,2} *St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russian Federation*

¹ *kocheretyany@gmail.com*

² *savcuk.valeri@gmail.com*

Abstract. An unprecedented turn is taking place before our eyes: the technical environment, having changed, participates in the substitution of the sphere of the imaginary for the sphere of the technical in the digitalization mode. Images bring us together and hold us, becoming the focus of the essence of the digital and material world. The article outlines the basics of the visual-ecological approach in creating a human-sized digital environment. By giving ourselves to interfaces and their technical requirements, we hope that we have won freedom, time, life. In fact, we can lose everything if the images we create quantitatively express our technological capabilities to a greater extent than qualitatively deepen our own human experience. We find ourselves in a situation similar to the archaic one, when a person, through the rituals and techniques invented by him, tamed his own dreams, his fantasies, and through them himself, pacifying the demons of imagination. Today, technical images are more insatiable than archaic demons because they claim a massive intensification of experience, but at the same time lead to an explosion of the imaginative, to burnout, chronic disinterest, to boredom. We produce images better than we know how to inhabit them. We have industrial technologies for their creation, but there are no body techniques adequate to their living. Theory should change its approach to technical images: think not about them, but together with them, about those techniques of the body and the worlds that they discover, about the criteria and requirements that they set, about where they direct our desires and where they inspire our dreams. It is assumed that, in order to understand the potential of visual ecology, one should take into account a number of methods related to the interpretation of bodily experience: (1) the method of topological reflection. The digital image apparently removes one of the fundamental interactions of the Universe – gravitational. We cannot resist the attraction of the digital image until we recreate it for understanding at the conceptual level, until we recreate the context and connect the growth of digital suggestion with the possibilities of the environment; (2) the method of somatic epistemology. The body is a graveyard of signs, it bears meta processes from which it is already culturally and technically excluded, but they continue to work, they constitute the cultural archive of the body, and new technologies do not specifically respond to practical intentions, but to the actualization of archived experience, which suddenly becomes important in a new environment; (3) the method of empirical construc-

tivism: thinking through the evolutionary conditions of digital objects, the principle of their construction from information data in the world of algorithms and glitches, taking into account the peculiarities of human experience.

Keywords: technical reality, visual ecology, media philosophy, body, haptics, interface, image

Information about financing: The research was made with the financial support from the Russian Science Foundation, Project No. 21-18-00046: The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment, SPbU.

For citation: Ocheretyany, K.A. & Savchuk, V.V. (2022) An imago-ecological turn in the assessment of a technical reality. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 482. pp. 98–103. (In Russian). doi: 10.17223/15617793/482/10

Кризис имагинативного изобилия

Вопрос о встроенности тела в среду – вопрос экологии, но техническая среда – это еще и среда, где связи между объектами предписаны техническими и культурными критериями. Насколько медиа расширяют и насколько подавляют нашу чувственность? Не вырывают ли нас требования технологий и особенно цифровой культуры из нашего же собственного тела, вызывая болезненный паралич воли, дисфункцию настроений, невозможность присутствия в полноте настоящего. Все эти вопросы важны именно в современном контексте, когда имагинативный фактор отождествляется с прагматикой повседневности. Мы участвуем не столько в производстве событий и значений, сколько в производстве образов, которые для нас и становятся подлинными событиями и значениями, однако насколько эти образы выражают нас, наш подлинный опыт, насколько они являются инструментом конкретизации, уточнения идей, интенсификации чувства жизни, углубления проживаемого опыта.

Современные города наполнены избыточными образами – они аффективны, ультимативны, императивны [1. С. 144–159]. Городское пространство стремится к плоскости, поскольку, ориентированное на билборды и размещение брэндов, оно превращает свои улицы в коридоры, из которых на нас смотрит рекламой чужое желание. Стигматизированное рекламой сознание городского обывателя распознает эти характеристики как насилие и, не умея с ним бороться, уходит в мобильный гаджет. Здесь образы не столько наличны, сколько подручны, а планшет и смартфон становятся полигоном груминга, поглаживания образа, заигрывания с ним. Мы превращаем большого Другого в своего – маленького, карманного. Однако можно вспомнить, что у людей, как у животных, груминг и кормление – не только средство психологической разрядки, но и форма зависимости. Техническая среда настойчиво стремится к экранной форме репрезентации, к цифровым технологиям создания визуального образа: существе сливается с потоком электронных образов. Но экранная фактичность актуального не приводит к осознанности – в какой-то момент мы сами обнаруживаем себя под стеклом, поскольку взаимодействие посредством цифровых образов оказывается взаимодействием цифровых образов посредством людей. Избыточность и суггестия цифровой информации влечет за собой одиночество, разобщенность ее потребителей. Проблемы одиночества и разобщения, которые заявили о себе, как только люди впервые в

своей истории стали жить отдельно, метко описал Сол Беллоу в начале 60-х гг. XX в.: «...заточенные в своих комнатах одинокие ньюйоркцы повадились звонить в полицию за помощью: “Ради Бога, пришлите наряд! Пришлите кого-нибудь в камеру! Спасите меня. Потрогайте меня. Придите. Пожалуйста, придите кто-нибудь”» [2. С. 205–206]. Сегодня, думая, что, выходя с улицы в интернет мы автоматически попадаем в сферу свободы и творчества, мы совершаем ошибку, мы превращаем улицу в приложение к приложению, не делаем ее подручной, а просто уходим с полигона общего дела, общей ответственности, гражданского самосознания в галлюцинирование цифрой. Если мы не оттрефлексим сегодня факторы, ведущие к необходимости становления новой дисциплины – медиаэкологии, т.е. установления того, что повышает и что снижает возможности человека в мире цифровых образов, мы не выстроим актуальную стратегию выживания в цифровой реальности, а визуальным мусором захлебнуться не сложнее, чем бытовым.

В 1992 г. археологи обнаружили в Юго-Восточной части Алжира ряд петроглифов, датированных от VII в. до н. э. до VII в. н. э., в том числе было найдено древнее изображение, получившее название «грибной шаман с пчелиным лицом». Во времена его создания плато Тассилин-Аджер еще не было пустынным, а местные жители находились в стадии одомашнивания скота. Интерес в изображении представляет, однако, не столько пчелиное лицо или грибы, растущие из тела шамана, сколько то, что он окружен и оплетен абстрактными изображениями, которые сменили «первобытный реализм». Шаман заморожен властью абстракций. В 1981 г. британский археолог Эндрю Шеррат ввел концепт революции вторичных продуктов, понимая под ним технологическую и экономическую перестройку, навсегда изменившую жизнь древних сообществ. Вместо того чтобы забивать животных ради мяса («первичное использование ресурса»), «скотоводы стали держать их для получения возобновляемых вторичных продуктов, таких как молоко, сыры, шерсть, а также для транспорта и тяги» [3. С. 138]. Но не являются ли технические образы таким же побочным продуктом, который нам еще только предстоит освоить? Отсюда ряд исследовательских вопросов:

1. Что если мы пойдем дальше и предположим, что революция вторичных продуктов изначально – это умение использовать вторичный продукт сознания как первичный? Человек твердо встал на ноги, когда приручил свои сны, галлюцинации, образы, когда абстракции оплели его, но не запутали, став

своеобразной второй кожей – защитным скафандром для погружения в имажинативные бездны. Но то были сны человека – возвращение вытесненного, но не абсолютно чуждого. Сегодня наши фантазии стимулируются не голоданием или наркотиками, как в архаике, а технологиями.

2. Что если техника настолько умножает силы воображения, что они перестают принадлежать нам? Ведь прогнозируемая четвертая промышленная революция с ее технологиями распределенного реестра, нейросетей, 3D-печатью и большими данными угрожает сделать алгоритмические решения технически верными, но непроницаемыми для человеческого мышления. Действия будут опережать смысл. То же характерно и для образов – технически продуцируемые образы нужно будет приручать так же, как человек приручил когда-то собственные сны?

3. Как приручить сны, рожденные не столько в коллективном опыте, но в технологиях четвертой промышленной революции, в сети и цифры? Что если новый Бог смотрит на нас не из коллективного сна (или мечты) человечества, но из больших данных – следов, оставленных не столько нами, сколько нашими технологиями?

Потенциал визуальной экологии

Визуальная экология анализирует господствующие образы, которые незримо входят в конструкцию взгляда, дисциплинируя его и принуждая вначале предвидеть мир определенным образом, а затем и создавать его, «нематериальное активно, а материальное пассивно» [4. С. 387]. Внимание к активности контекста, природе, сопричастности истории инициировано ответственностью за будущее. Отсутствие экологии медиа равносильно отсутствию контекста, они вызывают тактильную или визуальную депривацию, увеличение визуального мусора, помех восприятия и чувствования, не позволяя человеку входить в общее поле коммуникации, подменяя социальные связи техническими императивами. Отсутствие экологического подхода к медиа – невозможность мирного существования с созданной нами же техникой. Нам еще предстоит освоить те образы, которые мы создаем, иначе они создадут среду избыточной тревожности или тотальной скуки: пока скорее мы своей активностью, динамикой жизни питаем созданные с помощью новых технологий образы, а не они нас. В условиях интенсификации жизни они, напротив, должны стать пластическими средствами, необходимым рекреационным ресурсом. Какие для этого должны быть соблюдены условия? Технические образы модифицируют техники тела и тотально изменяют прагматику жизни. Что бы мы не видели, мы вкладываем в это видение наше тело: пространственная ориентация, доступные варианты движения, арсенал телесных практик. Мы видим то, к чему подогнаны эволюционной гонкой, видим из нашего биологического прошлого. Но технологии укоренены в будущем, следовательно, мы вкладываем в создаваемые ими образы прошлую психофизиологическую динамику соб-

ственного тела в тот самый момент, когда они ее скрыто модифицируют для будущего. В Сети и цифре мы можем не встретиться с собственным телом, а это приведет к неконтролируемому росту спекулятивных псевдосущностей – ничего не дающих и много требующих. Таким образом, для понимания потенциала визуальной экологии следует учесть ряд методов, связанных с интерпретацией телесного опыта:

1. Метод топологической рефлексии. Цифровой образ, по-видимому, убирает одно из фундаментальных взаимодействий Вселенной – гравитационное. Мы не можем сопротивляться притяжению цифрового образа, пока не воссоздадим его для осмысления на концептуальном уровне, пока не воссоздадим контекст и не свяжем рост цифровой суггестии с возможностями среды.

2. Метод соматической эпистемологии. Тело – кладбище знаков, оно носит на себе меты процессов, из которых уже культурно и технически исключено, но они продолжают работать, составляют культурный архив тела, а новые технологии часто отвечают не практическим намерениям, а актуализации архивированного опыта, вдруг становящейся важной в новой среде.

3. Метод эмпирического конструктивизма; продуцирования эволюционных условий цифровых объектов, принципа их конструктивирования из информационных данных в мире алгоритмов и глитчей с учетом особенностей человеческого опыта.

Проблема критериев

Обратим внимание на следующий факт: теология не превратилась в ретроградную безопасную область знания после кантовской или ницшеанской критики, но стала одним из источников интеллектуальной и социально-политической перестройки общества в новое время [5]; фактически она имплицитно вошла и в технологию, через дисциплину, отношение к труду, новой организации опыта. Технологические требования заменили теологические (и сегодня от технологий мы ждем то откровения, то спасения, то бессмертия), одновременно с этим теология утратила монополию на истолкование образов, а образ с начала интеллектуальной революции XVI в., все больше уходя из-под власти теологии, снова стал неприрученным, технологически усиленным и вышел на улицы, поразил ново-возникшие массы, надолго изменив их жизнь – ввергнул в медиареальность. Технический образ и социальные массы – современники и симбиоты. В XIX в. конвейерное производство, счетно-аналитические машины, умножение печатных фотографических, графических форм обусловили новую субъективность, технологически модифицированное «Я», в котором опыт преломлялся как собственный. В XX в. кино учло опыт оптических медиа и стало инструментом конструирования действительности с учетом возросшего потока образов. Фактически оно готовило человека к новому визуальному опыту и становилось инстанцией вкуса. В XXI в. такие инновации, как компьютерные интерфейсы, передали возникшие в

кино технологии монтажа – ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрации и интеракции – в руки пользователя, вдохновив на возникновение новых техник заботы о себе. Ответственность за экологический баланс медиа также была отдана в руки пользователя, который оставался таким только по названию, в действительности ему надлежало быть конструктором новой реальности и монтажером нового опыта. Интерфейсы как бы позволяли экранировать опыт, разместить его на рабочем столе, и посредством различных программ – осуществить деконструкцию. Однако чем больше предоставляют нам интерфейсы – тем больше они требуют от нас [6. С. 166–193]. Мы должны переключить внимание и мыслить не над цифровыми образами, но вместе с ними. Чтобы обжить цифровой образ, недостаточно разместить его на экране, под защиту интерфейсов. Его необходимо впустить в свое тело и выработать адекватные его проживанию техники тела: поведенческие, ментальные, социальные, инструментальные и т.д. Поскольку технологическая революция требует контрреволюции вторичных продуктов, или неутилитарных техник, одна из ключевых антропотехник здесь – компьютерная игра [7. С. 66–77]. Именно она может стать одной из ключевых платформ для проектирования медиаэкологических технических образов и цифровых оболочек. Отнесемся к играм всерьез и рассмотрим решаемые ими экологические проблемы цифрового образа.

1. Цифровой образ квазитактилен, он претендует задеть, но сам не поддается касанию, мы обречены скользить по стеклу экрана, и чем меньше мы касаемся образа, тем больше сами открыты для затронутости им. По аналогии с концептами «образ-движение» и «образ-время» Ж. Делеза, используемыми для аналитики опыта кино, А. Ленкевич вводит концепт «образ-прикосновение», который открывает за оптическим ресурсом особый – гаптический, рудиментарный для современного человека, но могущий быть актуализированным через технологии управления и контроля цифровых образов [8. С. 141–165]. Жизненный мир в этических, но и этических координатах лежит между затронутостью и ответным касанием [9. Р. 330–335], поэтому гаптика игровых контроллеров фактически возвращает потерянное измерение для коллективного взаимодействия в цифры. Через адекватное цифровой среде и психофизиологии человека энергоемкое и стрессоустойчивое использование тактильности мы способны наметить этику цифрового дизайна, как ранее ставили вопросы об этике промышленного дизайне [10. 75–79].

2. Если цифровые технологии изменяют всю социальную среду [11. С. 14–38], то игры изменяют использование инструментов, превращая их из средств производства (а значит, и из средств дисциплины, принуждения, необходимости) в средства понимания (а значит, произвола), а потому изменяют отношение к цифровому образу, позволяют сообществам консолидироваться, восстанавливают в правах опыт на уровне эмоционального сопричастия общему деланию

и видения конечной цели, а потому выступают средством исследования антропологического капитала, высвобожденного новой технологической эпохой, чем может пользоваться или злоупотреблять (при упущении экологического аспекта работы с образом) медиаобразование [12. С. 83–86].

3. Поскольку в настоящий момент цифровой образ при отсутствии должных практик его освоения либо погряз в интерпретациях, либо становится объектом наивного верования, игры, выявляя сильные и слабые стороны тех или иных возрастов, т.е. используя сам возраст как капитал [13. Р. 7–27], позволяют сохранять баланс между многозадачностью, адаптивностью, действием и обратной связью. Тем самым, цифровые образы можно приручать в коллективном взаимодействии, используя ресурсы всех поколений, как когда-то архаические образы снов и галлюцинаций приручались одновременно в загадках и мифах (спекулятивный ресурс прошлых поколений), а также в хороводах, состязаниях, играх (практика молодости и доступных ей сил).

4. Попуно решится важная экологическая проблема старения населения Земли (увеличение среднего возраста). Мы стареем из-за образов, которые видели. Они наделяют нас избыточным опытом: мы видели все пороки и все катастрофы, как и все радости и удачи, но насколько это видение совпадает с полноценным присутствием в событии [14. С. 20–33]? Библейские патриархи умирали старыми и пресыщенными жизнью – мы же, с одной стороны, вечно неопытны, а с другой – уже все видели. Когнитивный капитализм технологически ориентирован на перегрузку внимания и производство прибавленных эмоций [15. С. 563–568]. Визуальная экология цифровой среды может противодействовать этой тенденции. Совместить опыт и знания разных поколений в игровом взаимодействии – это борьба с пресыщенностью жизнью, ради баланса прошлых знаний и нового опыта.

5. Компьютерные игры, участвуя в развитии искусственного интеллекта [16. Р. 203–218], модифицируют и естественный интеллект под понимание искусственных условий [17. С. 162–178]. Поскольку мы взаимодействуем с цифровой средой не только, чтобы сделать нечто, но и для того, чтобы пережить эмоцию от сделанного, а эмоции зачастую обуславливают поведение и привязаны к образам продуктом цифрового воображения, то игры учат работать с эмоциями, высвобожденными новыми технологиями. Через научение контролю эмоций, усиленных аттрактивностью технического образа, увеличивается пластичность социального тела, что, конечно, отражается и на экономических процессах, которые во многом основаны на доверии, солидарности, поиске консенсуса.

Для восприятия новых образов нам нужны техники работы с телом и сознанием, адекватные новой технологической среде, – примером этому служат компьютерные игры и те практики, которые переходят из них в неигровые контексты.

Визуальная экология не есть экология исключительно иконического ресурса, напротив, она говорит

о гармонии акустического, тактильного и интерактивного для создания благоприятной визуальной среды. Следовательно, визуальная экология ставит проблему ответственности за контекст образов, за осмысленность организации пространства и последствия используемых технологий для имажинативного благополучия – коль скоро воображение не только наш друг, но и враг. Она требует решимости в приручении образа: борьбы, репрессии произвола и запрета (например, как запрет наружной рекламы в Сан-Паулу). Она претендует избавить техническую интеракцию с образами от эксплуатации касания и, сместив внимание, сосредоточится на задетости. Если человек стремится обрести новую «кожу» в электронных медиа, она должна быть не только его за-

щитой от опыта, но и проводником в непосредственный опыт. Парадоксально, но перманентный поток цифровых образов увеличивает вместе с разнообразием и скуку уже виденного. Скука – это верный признак отсутствия боли, нашего принципа гравитации, неощущение ее ведет к утрате воли вынести повседневность. Визуальная экология должна учесть и значение негативного в вызванной технологиями ситуации принудительной эйфории: на смену скорости, адаптивности, интерактивности и т.д. (все это скорее технические, чем человеческие критерии) в проектировании и тиражировании цифровых образов должны прийти вопросы о том, как они модифицируют воображение человека, как обживают его тело и в какие миры вводят.

Список источников

1. Николаева Ж.В. Черта идентичности: становление города // Журнал фронтирных исследований. 2021. Т. 6, № 1 (21). С. 144–159.
2. Беллоу С. Герцог. М.: Панорама, 1992.
3. Манко Дж. Как заселялась Европа. От первых людей до викингов. М.: Издательский Дом ЯСК, 2019. 441 с.
4. Лейбниц Г.Ф. Сочинения: в 4 т. М.: Мысль, 1984. Т. 3.
5. Агамбен Дж. Царство и слава. К теологической генеалогии экономики и управления. СПб. Издательство Института Гайдара, 2018.
6. Очеретяный К.А. От бихевиориального дизайнера к благоговению перед жизнью: политики заботы для цифровой среды // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Т. 3, № 2. С. 166–193.
7. Очеретяный К. А. Компьютерные игры: формы цифрового опыта // *Вопросы философии*. 2019. № 11. С. 66–77.
8. Ленкевич А.С. «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Т. 3, № 2. С. 141–165.
9. Boothroyd D. Touch, time and technics: Levinas and the ethics of haptic communications // *Theory, Culture and Society*. 2009. № 26 (2–3). P. 330–335.
10. Флюссер В. Существует ли этика промышленного дизайна? // О положении вещей. Малая философия дизайна. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 75–79.
11. Труфанова Е.О. Приватное и публичное в цифровом пространстве: размывание границ // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Т. 3, № 1. С. 14–38.
12. Савчук В.В. Медиаобразование – эпифеномен цифровизации // *Вопросы философии*. 2020. № 5. С. 83–86.
13. Iversen S. Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games // *Games and Culture*. 2014. № 11 (1-2). P. 7–27.
14. Ленкевич А.С. На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх // *Международный журнал исследований культуры*. 2019. № 1 (34). С. 20–33.
15. Kolesnikova D.A. The economy of attention in the age of mental capitalism // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и Конфликтология*. 2019. № 35 (4). С. 563–568.
16. Fizek S. Automation of Play: Theorizing Self-playing Games and Post-human Ludic Agents // *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2018. № 10 (3). P. 203–218.
17. Латыпова А.Р. Между метафорой и глитчем: цифровая эволюция медиа // *Эпистемология и философия науки*. 2020. Т. 57, № 2. С. 162–178.

References

1. Nikolaeva, Zh.V. (2021) The Identity Feature: The Emergence of the City. *Zhurnal frontirnykh issledovaniy*. 6:1 (21). pp. 144–159. (In Russian).
2. Bellow, C. (1992) *Gertsog* [Duke]. Moscow: Panorama. (In Russian).
3. Manco, J. (2019) *Ancestral Journeys: The Peopling of Europe From the First Venturers to the Vikings*. Moscow: Izdatel'skiy Dom YaSK. (In Russian).
4. Leibniz, G.W. (1984) *Sochineniya: v 4 t.* [Works: in 4 vols]. Translated from German. Vol. 3. Moscow: Mysl'.
5. Agamben, G. (2018) *The Kingdom and the Glory. For a Theological Genealogy of Economy and Government*. St. Petersburg: Izdatel'stvo Instituta Gaydara. (In Russian).
6. Ocheretyanyy, K.A. (2021) From Behavioral Design to Reverence for Life: Care Policies for the Digital Environment. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 3 (2). pp. 166–193. (In Russian).
7. Ocheretyanyy, K.A. (2019) Computer Games: Forms of Digital Experience. *Voprosy filosofii*. 11. pp. 66–77. (In Russian). doi: 10.31857/S004287440007354-4
8. Lenkevich, A.S. (2021) “Are You in Your Body?!”. The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 3 (2). pp. 141–165. (In Russian).
9. Boothroyd, D. (2009) Touch, time and technics: Levinas and the ethics of haptic communications. *Theory, Culture and Society*. 26 (2–3). pp. 330–335.
10. Flyusser, V. (2016) Sushchestvuet li etika promyshlennogo dizayna? [Is there an ethics of industrial design?]. In: Kurennoy, V. (ed.) *O polozhenii veshchey. Malaya filosofiya dizayna* [On the state of affairs. Small design philosophy]. Moscow: Ad Marginem Press. pp. 75–79.
11. Trufanova, E.O. (2021) Private and public in the digital space: Blurring of the lines. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 3 (1). pp. 14–38. (In Russian).
12. Savchuk, V.V. (2020) Media Education – Epifenomen of Digitalization. *Voprosy filosofii*. 5. pp. 83–86. (In Russian). doi: 10.21146/0042-8744-2020-5-83-86
13. Iversen, S. (2014) Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games. *Games and Culture*. 11 (1-2). pp. 7–27.

14. Lenkevich, A.S. (2019) On the Way to Media Esthesis: Production of Presence in Computer Games. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury*. 1 (34). pp. 20–33. (In Russian).
15. Kolesnikova, D.A. (2019) The economy of attention in the age of mental capitalism. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i Konfliktologiya*. 35 (4). pp. 563–568. (In Russian).
16. Fizek, S. (2018) Automation of Play: Theorizing Self-playing Games and Post-human Ludic Agents. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 10 (3). pp. 203–218.
17. Latypova, A.R. (2020) Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemologiya i filosofiya nauki – Epistemology & Philosophy of Science*. 57 (2). pp. 162–178. (In Russian). doi: 10.5840/EPS202057228

Информация об авторах:

Очеретяный К.А. – канд. филос. наук, старший преподаватель кафедры философии науки и техники Санкт-Петербургского государственного университета (Санкт-Петербург, Россия). E-mail: kocheretyany@gmail.com
Савчук В.В. – д-р филос. наук, профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики Санкт-Петербургского государственного университета (Санкт-Петербург, Россия). E-mail: savcuk.valeri@gmail.com

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Information about the authors:

K.A. Ocheretyany, Cand. Sci. (Philosophy), senior lecturer, St. Petersburg State University (St. Petersburg, Russian Federation). E-mail: kocheretyany@gmail.com
V.V. Savchuk, Dr. Sci. (Philosophy), professor, St. Petersburg State University (St. Petersburg, Russian Federation). E-mail: savcuk.valeri@gmail.com

The authors declare no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 26.04.2022;
одобрена после рецензирования 09.09.2022; принята к публикации 28.09.2022.*

*The article was submitted 26.04.2022;
approved after reviewing 09.09.2022; accepted for publication 28.09.2022.*