

Макулин Артем Владимирович

доктор философских наук, доцент,
заведующий кафедрой гуманитарных наук
Северного государственного
медицинского университета

Рубенко Алексей Сергеевич

студент стоматологического факультета
Северного государственного
медицинского университета

**«СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ»:
МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
И «ФИЛОСОФИЯ ДЛЯ ВСЕХ»**

Makulin Artem Vladimirovich

D. Phil., Associate Professor,
Head, Human Science Department,
Northern State Medical University

Rubenko Aleksey Sergeyeovich

Student,
Dentistry Department,
Northern State Medical University

**“SERIOUS GAMES”:
MOBILE APPS AND
«PHILOSOPHY FOR EVERYONE»**

Аннотация:

Статья посвящена изучению феномена так называемых серьезных игр (англ. *A serious game or applied game*), т. е. компьютерных приложений, представленных на крупных платформах AppStore и GooglePlay и специализирующихся на философском контенте. Актуальность данной темы продиктована, с одной стороны, неоспоримым фактом того, что развитие технологий, несомненно, затронуло и образовательный процесс; в итоге в свет вышло множество обучающих игр и программ, которые, в современных реалиях, невозможно обойти стороной в силу того, что они достаточно прочно укоренились в интернет-сообществе, особенно среди школьников и студентов. С другой стороны, перед нами разворачивается проблема, обусловленная вопросом о необходимости и целесообразности применения таких программ среди обучающихся, ведь, как известно, чем больше спектр, тем сложнее выбрать наиболее подходящее. Кроме того, возникает конкуренция между классическими источниками информации (такими, как книги, учебные фильмы) и индустрией «серьезных игр», где достаточно трудно, взвешивая их достоинства и недостатки, определить приоритет. Статья представляет собой попытку анализа интеграции современных серьезных игр в философскую среду с последующим применением в образовательных и исследовательских целях. Авторы предпринимают попытку ответа на вышедший из недр просветительской традиции вопрос, рецепция которого в преддверии четвертой промышленной революции, видимо, будет звучать так: «Способствуют ли цифровые технологии общему «поумнению» человечества?» Обращаясь к такому узкому явлению, как «серьезные игры», авторы демонстрируют социально-философскую проблематику, встающую перед обществом и образованием в форме дилеммы «философия для всех». Конечная цель этого исследования – выстраивание социально-философской рефлексии о роли «серьезных игр» в современных реалиях. Делается вывод, что прикладное значение «умных технологий» существенно и полезно для образования, но также отмечается и другое: полезный эффект станет обратным, если частная технология монополизировала весь рынок образования. Методология работы построена на принципах и методах социально-философского анализа, спроецированного, главным образом, на роли технической эволюции в средстве коммуникации в трансляции и получении философских знаний.

Summary:

The paper discusses the phenomenon of the so-called serious games, i.e. computer applications presented on major platforms of the App Store and Google Play and specializing in philosophical content. The relevance of this topic is dictated, on the one hand, by the undeniable fact that the development of technology has undoubtedly affected the educational process; as a result, a lot of educational games and programs were published, which, in modern realities, cannot be ignored due to the fact that they are firmly rooted in the Internet community, especially among schoolchildren and students. On the other hand, we are faced with a problem due to the question of the necessity and expediency of using such programs among students, because, as is known, the wider range is the more difficult to choose the most suitable option. In addition, there is competition between the classical sources of information (such as books, educational films) and serious games industry, where it is quite difficult, weighing their advantages and disadvantages, to determine the priority. The study is an attempt to analyze the integration of modern serious games in a philosophical environment with subsequent use for educational and research purposes. The authors attempt to answer the question that emerged from the bowels of the enlightenment, the reception of which, on the eve the fourth industrial revolution, will probably sound like this: «Do digital technologies contribute to the general “wisdom” of mankind?». Turning to such a narrow phenomenon as «serious games», the authors demonstrate a socio-philosophical perspective that confronts society and education in the form of the «Philosophy for Everyone» dilemma. The ultimate goal of this study is to build a socio-philosophical reflection on the role of «serious games» in modern realities. It is concluded that the «utilitarian value» of «smart technologies» is essential and useful for education, but another thing is also noted: the beneficial effect will be the opposite if the technology monopolizes the entire education market. Methodology used in the study is based on the principles and methods of socio-philosophical analysis, projected mainly on the role of technical evolution of communications in the translation and philosophical knowledge acquisition.

Ключевые слова:
серьезные игры, изучение философии, мобильное приложение.

Keywords:
serious game, study of philosophy, mobile application.

Цифровые технологии как важнейшее следствие «информационного взрыва» (англ. The information explosion) [1], произошедшего на рубеже тысячелетий, настолько прочно вошли в жизнь современного общества, что очередная констатация этого факта кажется очевидной и не несущей в себе никакой новизны: научно-технический прогресс, за последние двадцать лет стремительно достигнувший небывалых ранее высот, способствовал тому, что большое количество людей получило доступ к так называемой «умной технологии» – смартфонам, планшетам, smart-часам и прочей «смарт-технике», список которой ежегодно растет. Соответственно изменилась и сама природа коммуникации человека. В философской литературе накоплен значительный объем концепций зарубежных (Н. Маклюэн [2], М. Постман [3]) и отечественных авторов (В.В. Савчук [4], И.М. Дзялошинский [5]), анализировавших те колоссальные сдвиги, которые произошли в преддверии эпохи трансформации способов коммуникации и последовавшим за ней глобальным влиянием новых факторов на человека и культуру. Наличие приставки «смарт-» в наименовании товара все чаще становится решающим в выборе при покупке очередного гаджета. Приобретая их, люди могут устанавливать на них различные приложения. Одни из них служат для облегчения жизни (например, приложение для напоминаний), другие – для контроля здоровья (приложения-шагомеры, счетчики калорий), третьи – для досуга (мобильные игры, социальные сети). Спектр приложений, представленный на таких крупных платформах, как AppStore и GooglePlay, настолько широк, что возникают определенные трудности в их классификации по соответствующим категориям. Отдельное место заслуживает категория приложений, предназначенных для обучения. В нее входят программы для обучения слушателей разных возрастов, программы для изучения иностранных языков, естественных и гуманитарных наук, а также множества других направлений.

На общем фоне остаются вне внимания исследователей приложения, предназначенные для опосредованного цифровыми технологиями освоения различных разделов философии. Таким образом, в эволюции философского познания, видимо, можно констатировать некий новый качественный этап, который также условно можно назвать цифровым. Два предыдущих этапа (т. е. диалектический, когда истину искали в рамках дискуссии, и текстуальный, когда философское знание, как и любое другое, помещалось на бумажный носитель) не потеряли своей значимости, но третий этап, несомненно, поставил на повестку иные вопросы и альтернативный путь освоения философии – путь взаимодействия с запрограммированной машиной. Последнее актуализировано в современной научной литературе такими понятиями, как «искусственный интеллект» (англ. artificial intelligence, AI), «машинная этика» (англ. machine morality, computational morality, or computational ethics), цифровая гуманитаристика (англ. Digital Humanities) и др. Исследователи М.Ю. Опёнков, М.Н. Лысоченко утверждают: «... меняется только доступ к знанию, уже существующему в письменной форме. Обладание телефоном и планшетом расширяет библиотеку, с вытекающими отсюда неизбежными и очевидными последствиями избытия» [6, с. 29–30].

Несомненно, что внедрение современных цифровых технологий во все сферы жизни человека и даже почти все слои населения носит неоднозначный характер. Пренебрежение классическим способом коммуникации и познания наряду с известными выгодами (скорость поиска, объем информации) вызвало множество опасений и зачастую диаметрально противоположных оценок, прогнозов и даже футурологических теорий в отношении трансформации природы человека в сторону кибернетизации, всеобщего контроля и слежки по принципу известного со времен И. Бентама «Паноптикума». Ответ на вопрос «Способствуют ли цифровые технологии общему «поумнению» человечества?» открыт, причем, как известно, еще в XVIII веке Ж.Ж.Руссо в своем трактате «Рассуждение о том, способствовало ли развитие наук и искусств очищению нравов?» отметил пагубное воздействие науки на человека, искажение его природы ростом научного прогресса.

С другой стороны, нельзя не отметить и другие тенденции в осмыслении роли «смарт-технологий» в жизни общества. Рейнгольд Г. в своем труде «Умная толпа: новая социальная революция» [7] ввел понятие «умные толпы» как следствие широкого распространения и развития коммуникационных технологий. Это новое уникальное явление отчасти перекликается с известным «восстанием масс», которое испанский философ Х. Ортега-и-Гассет зафиксировал более 80-ти лет назад.

Примечательно, что в современную эпоху социологи зафиксировали немислимые в прошлом протесты и революционные ситуации через соцсети, которые отчасти начались с Интернета (Facebook-революции 2010–2011 гг. в Египте) [8]. Последнее вызвало активный интерес государства к регулированию цифрового мира и его обитателей в лице пользователей. Так, в 2015 году британский телеканал Channel 4 запустил реалити-шоу Hunted («Преследуемые»), в котором простым гражданам предстояло в течение определенного времени скрываться от «всевидящего ока» спецслужб. Можно предположить, что одной из целей создателей проекта было определение уязвимости современного человека, который в подавляющем большинстве случаев имеет так называемый «цифровой след» в Интернете.

Возвращаясь к попыткам цифровизации философии и усилиям по инкорпорированию компьютерных игровых приложений в процессе обучения, отметим, что в последнее время снижается возраст знакомства детей с гаджетами. С годами растет тенденция к «омоложению» возраста начала пользования смарт-технологией и прочими средствами коммуникации. По данным исследования, опубликованного в 2014 году и проводимого среди 68 семей, знакомство и взаимодействие с гаджетами на 1-м году жизни состоялось у 30,9 % детей; у 47 % – на втором; у 22 % – на третьем году жизни [9, с. 109]. Кроме того, на 2019 год 69 % россиян уже не могут обходиться без ежедневного использования смартфонов [10]. Такие результаты могут свидетельствовать о том, что на данном этапе развития общества образование посредством использования смарт-техники начинает занимать все большее положение. Многие педагоги предлагают ученикам использование дополнительных интернет-ресурсов в ходе изучения программного материала, создаются специальные приложения для школьников и студентов, предназначенные как для изучения тем, так и для отработки полученных навыков.

Нельзя не отметить и проблемы, которые формируются так называемыми в современной науке «хинтерландами» [11] – понятием, популяризированным в социальных науках Дж. Ло. Компьютерные приложения отчасти фундируют действовать обучающихся в рамках алгоритмов, которые прописаны в этих приложениях. Кокарев К.П., характеризуя книгу Дж. Ло «После метода: Беспорядок и социальные науки», полагает: «складывается такое ощущение, что в пределах европейско-американской науки Ло не видит перспективы для свободного полета фантазии в среде ученых, поскольку они окружены совершенно определенными хинтерландами, т. е. конструкциями из понятий, приборов и организационных отношений, которые обладают эффектом самоусиления» [12, с. 351]. Следует также отметить, что тенденция расширения дистанционного образования непосредственно связана с качеством образования, затратами на его формирование и поддержание. Не секрет, что «дистант» очень доступен в финансовом плане, т. к. исключает оплату услуг преподавателя, следовательно, такая форма образования иногда понимается как «образование для бедных», которые не могут оплатить учебу в классических университетах, где всегда есть «живые» профессора и реальное общение обучающего и обучаемого, формирующее столь важное для любой инновации неявное знание (англ. *tacit knowledge*). Эта ситуация, несомненно, будет проецироваться и на международном рынке образовательных услуг. Разница в значительной степени будет проявляться между развитыми и развивающимися странами, т. е. между метрополией и сырьевыми колониями. Последние, не имея возможности оплачивать услуги класса преподавателей, будут массово внедрять дистанционные формы образования, покупая программное обеспечение и соответствующий образовательный контент в более развитых странах. Понятно, что «дистант» в развитых странах будет факультативным, в развивающихся – базовым со всеми вытекающими из этого распределения следствиями.

Такое положение дел явно формирует дилемму в отношении эпистемологического статуса философии, которую можно обозначить известным ницшеанским выражением «для всех и ни для кого». Помимо знакомого специалистам всемирно-исторического разделения труда (греки, римляне, итальянцы, французы, немцы и др.) по производству философских знаний и их последующей рецепции в рамках национальных и государственных идеологий, данная дилемма, использованная в отношении вопроса о всеобщей «цифровой» доступности образования в наши дни, приобретает новое звучание, т. к. «умный техницизм», чрезмерно увлекающийся технической стороной в отношении представления философии и развития философского образования, будет, видимо, новой формой позитивизма, пытавшегося с середины XIX столетия изъять из философии все неверифицируемые и нефальсифицируемые метафизические вопросы. Живой диалогизм человеческого общения, воплощающийся, согласно К. Ясперсу, более в постановке новых вопросов, чем в их однозначном позитивистском решении, будет в случае технической монополизации философского познания или строго формализован и алгоритмизирован для всех пользователей «умных приложений», или в случае невозможности формализации «смысловых тонкостей» просто помещен в различные области аналитической философии, рассматривающей, как известно, все философские проблемы, как «псевдопроблемы», т. е. проблемы употребления языка.

Принимая во внимание «цифровизационные» опасения по поводу роли компьютерных игр для обучения философии, ответим на основные вопросы: что такое серьезные игры (англ. A serious game or applied game) [13] и какова их роль в изучении философии на современном этапе? Их назначение заключается не в развлечении, а в интеграции обучающих и развивающих элементов в игровую среду и взаимодействии с пользователем, в ходе которого происходит моделирование ситуаций, разрешение которых подразумевает собой процесс обучения и дальнейшего познания. Такие игры обладают рядом преимуществ перед классическими источниками (книги, фильмы). Во-первых, это более высокий уровень вовлеченности и погружения, позволяющие мотивировать обучающихся к изучению конкретной темы. Во-вторых, это безопасное пространство для экспериментов, где ошибочные действия никогда не приведут к материальной порче результата или причинения вреда. И, наконец, в-третьих, игровая форма обучающих программ создает положительные эмоции, что ведет к улучшению опыта обучения по сравнению с традиционными и видео методами обучения [14]. Среди самых лаконичных определений понятия «серьезные игры» можно выделить определение, сформулированное D.R. Michael, S.L. Chen, которые полагают, что серьезные игры – это «игры, в которых развлечение и удовольствие не являются их основной целью» [15, p. 3].

Это правило, естественно, должно распространяться на специфику «серьезных игр» в области изучения такой широкой в текстуальном смысле области, как философия, в которой существуют сотни направлений, тысячи понятий и сотни томов классических академических изданий философских текстов.

Стоит отметить, что на данный момент, как справедливо замечает Фрэнк Фуреди в своей работе [16], общество буквально тонет в потоке информации, вызванной бешеными темпами технологических изменений, однако, по его мнению, эта проблема имела место еще задолго до информационного взрыва, но достигла своего апогея лишь в XXI столетии. Имея огромный выбор источников информации, пользователю достаточно трудно сориентироваться в них и выбрать наиболее оптимальные по соотношению «содержание/доступность», а учитывая то, что многие из приложений для мобильных устройств преследуют чисто коммерческий характер и, как правило, не удовлетворяют этому соотношению, выбор часто может завести в тупик.

В рамках нашего исследования были проанализированы приложения для мобильных устройств, которые могут быть отнесены к рангу серьезных игр, предназначенные для изучения философии и этики. По понятным причинам, невозможно охватить весь их спектр, соответствующий теме статьи, который представлен в AppStore и GooglePlay, поэтому нами были рассмотрены и изучены наиболее популярные в своей категории приложения:

- CHI Encyclopedia of Philosophy,
- History of Western Philosophy,
- Philosophy Quiz Trivia,
- Paradoxes.

Каждое из них обладает уникальными характеристиками, позволяющими провести сравнительный анализ и ответить на интересующий нас вопрос: целесообразно ли использовать приложения такого рода в качестве дополнительных источников информации для обучения?

Первым рассмотренным приложением стало CHI Encyclopedia of Philosophy [17], представляющее из себя онлайн-энциклопедию. «Исследуйте мировую философию в тысячах часов статей и рисунков, охватывающих все: от философии 17-го века до Зенона Китийского!» – гласит заголовок. Интерфейс приложения позволяет пользователю выбрать интересующую его категорию в списке, выстроенном для удобства в алфавитном порядке, и начать изучать тему. Приложение оснащено системой поиска по ключевым словам и богатым иллюстративным материалом. Кроме того, база статей периодически пополняется новым материалом.

Схожим интерфейсом обладает программа History of Western Philosophy [18], которая зиждется, как видно из названия, на истории западных философских школ – от элейской до стоицизма, от атомизма до неоплатонизма. Приложение описывает все это с хронологической точки зрения в простой и доступной форме, создавая очень четкое представление о хронологическом прогрессе мышления в западном обществе.

Следующее приложение Philosophy Quiz Trivia [19] предлагает объединить теорию с практикой. В программе представлено несколько викторин (одни из них подразумевают выбор правильных ответов на вопросы в тестовом режиме, другие оформлены в режиме «Правда/ложь»). Правильные ответы переводятся в баллы, составляющие итоговый рейтинг пользователя, что, несомненно, стимулирует заинтересованного пользователя к повышению своего рейтинга, а значит и его стремлению пройти как можно больше викторин, попутно пополнив свой багаж знаний. Также поддерживается режим мультиплеера, позволяющий сразу нескольким игрокам сразиться

в интеллектуальном поединке в режиме реального времени. Командный дух, как и балльно-рейтинговая система, вызывает мотивацию к изучению конкретной темы, чтобы впоследствии применить полученные знания в игре. Кроме того, красочный интерфейс приложения создает благоприятную атмосферу, заставляя возвращаться к нему снова и снова.

Небольшое, но очень удобное приложение Paradoxes [20] предлагает пользователю справочник парадоксов, упорядоченным по категориям (например, парадоксы философии, биологии, экономики и т. д.). Данная программа может стать находкой для многих студентов, изучающих эти дисциплины, и помочь понять структуру материала, прежде чем углубляться в него посредством прочтения десятков страниц учебников.

Примечательна также и роль приложений, которые занимают промежуточное место между «серьезными играми» и приложениями по работе с конкретными областями философии. Так, например, изучая этику, интересно было бы узнать, каким образом машина принимает этическое решение. В этом случае можно обратиться к проекту A Framework for Ethical Decision Making [21], разработанному в рамках деятельности The Markkula Center for Applied Ethics (Santa Clara University).

Говоря об учебниках и о прочей образовательной литературе в целом, можно заметить тенденцию к снижению мотивации черпания знаний из них у современных студентов, которые отдают предпочтение альтернативным источникам информации – научным сайтам, образовательным видео, доступными в YouTube, а также различным группам, посвященным интересующей их тематике, в социальных сетях. Возникшей на этой почве стала проблема дезинформации, ведь большинство молодежи, являясь представителями нового поколения Z, использует поисковые системы в качестве основного источника информации, а полученные результаты редко фильтрует, а с учетом того, что 84 % из них проводят в Интернете более 2 часов в день [22], данная проблема служит толчком к актуализации внимания к природе и роли «серьезных игр» в образовании.

В заключение следует отметить следующее: несмотря на то что революция в цифровой технике и созданная ею виртуальная среда принесли в образование множество новшеств, последовательное их распространение и внедрение в философии не будет однозначным и отнюдь безвредным для оценки роли личностного, неявного знания, а также статуса «Я» [23] и идентичности человека в информационном обществе и социальных сетях. Машина, видимо, никогда не сможет заменить процесс получения неявного знания (англ. Tacit knowledge), т. е. такого знания, которое, с точки зрения Майкла Полани, во-первых, играет фундаментальную роль в познании, с другой – не может быть полностью или частично эксплицировано и формализовано. А именно последнее условие является неустранимым для того, чтобы какое-либо знание было переведено на машинный язык вычислительной машины.

Вместе с тем не следует терять из поля зрения эпистемологическую пользу от некоторых преимуществ, которые цифровые приложения предлагают, в том числе и такие, как скорость обработки и поиска «философских знаний», визуализация многочисленных связей, создание интерактивных визуализированных моделей. Например, к нашему времени, когда накоплено колоссальное количество текстуальной и визуально-схематической философской информации, принципиально необозримой не только обучающимся, но даже профессиональным исследователем, цифровые средства действительно наделяют человека новыми компетенциями, дающими ему возможность лучше, чем мыслителям прошлого, приспособливаться к постоянному росту информации и не тонуть в ней. Рост информации, увеличивающий время на ее обработку и понимание конкретным человеком, детерминирует необходимость в некоем интеллектуальном рычаге, позволяющем развивать большее интеллектуальное усилие.

Именно в этом чисто «инструменталистском» ключе подобные умные программы могут не только быть полезными в качестве прикладных источников информации в изучении философии, но и способными помочь в систематизации и интеграции междисциплинарных знаний, что обеспечивает несомненное повышение качества и уровня постижения философских проблем.

Ссылки:

1. Huth E.J. The Information Explosion // Bulletin of the New York Academy of Medicine. 1989. Vol. 65, no. 6. P. 647–61.
2. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. статья М. Вавилова. М., 2003. 464 с.
3. Postman N. Technopoly: the Surrender of Culture to Technology. 1992. 222 p.
4. Савчук В.В. Медиаобразование – эпифеномен цифровизации // Вопросы философии. 2020. № 5. С. 83–86. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-5-83-86>.
5. Дзялошинский И.М., Пильгун М.А. Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты : монография : в 3 т. Т. 3. М., 2018. 399 с.
6. Опёнков М. Ю., Лысоченко М. Н. Онтология мобильности (размышления над книгой Маурицио Феррариса “Ты где? Онтология мобильного телефона”) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2012. № 2 (4). С. 27–40.
7. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция / пер. с англ. А. Гарькавого. М., 2006. 416 с.

8. Сургуладзе В.Ш. Социальные медиа – инструменты социально-политической дестабилизации общества: уроки, тенденции, перспективы // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2020. Т. 10. № 1. С. 6–13. 10.26794/2226-7867-2020-10-1-6-13.
9. Белоусова М.В., Карпов А.М., Уткузова М.А. Влияние гаджетов на развитие коммуникации, социализации и речи у детей раннего и дошкольного возраста // Практическая медицина. 2014. № 9 (85). С. 108–112.
10. Гаджеты. Без каких гаджетов люди себя не мыслят? [Электронный ресурс] // Фонд «Общественное мнение». 2019. 18 дек. URL: <https://fom.ru/Budushchee/14315> (дата обращения: 09.06.2020).
11. Ло Дж. После метода: беспорядок и социальная наука / под ред. С. Гавриленко. М., 2015. 352 с.
12. Кокарев К.П. До и После метода: обзор книги Дж. Ло «После метода: беспорядок и социальные науки» // МЕТОД: Московский ежегодник трудов из обществоведческих дисциплин. 2016. № 6. С. 347–352.
13. Laamarti F., Eid M., Saddik A. El. An Overview of Serious Games [Электронный ресурс] // International Journal of Computer Games Technology. Vol. 2014, article ID 358152. <http://dx.doi.org/10.1155/2014/358152>.
14. Roolvink F. What are Serious Games? [Электронный ресурс] // Grandel Games. 2019. URL: <https://grendel-games.com/what-are-serious-games> (дата обращения: 03.06.2020).
15. Laamarti F., Eid M., Saddik A. El. Op. cit. P. 3.
16. Furedi F. Information Overload or a Search for Meaning? [Электронный ресурс] // The American Interest. 2015. Vol. 11, no. 4. URL: <https://www.the-american-interest.com/2015/12/17/information-overload-or-a-search-for-meaning/> (дата обращения: 09.06.2020).
17. CHI Encyclopedia of Philosophy (Mobile app) [Электронный ресурс] // App Store. URL: <https://apps.apple.com/ru/app/chi-encyclopedia-of-philosophy/id1124570480> (дата обращения: 09.06.2020).
18. Klimsza D. History of Western Philosophy (Mobile app) [Электронный ресурс] // App Store. URL: <https://apps.apple.com/ru/app/history-of-western-philosophy/id993496046> (дата обращения: 09.06.2020).
19. Philosophy Quiz Trivia (Mobile app) [Электронный ресурс] // App Store. URL: <https://apps.apple.com/ru/app/philosophy-quiz-trivia/id1151451700> (дата обращения: 03.06.2020).
20. Paradoxes (Mobile app) [Электронный ресурс] // App Store. URL: <https://apps.apple.com/ru/app/paradoxes/id1231246308> (дата обращения: 03.06.2020).
21. Ethical Decision Making [Электронный ресурс] // MarkKula Center for Applied Ethics at Santa Clara University. URL: <https://www.scu.edu/ethics/ethics-resources/ethical-decision-making/> (дата обращения: 09.06.2020).
22. Гурова Е.А., Рубенко А.С., Шапошников Е.А. А раньше было лучше! Расставим точки над Z // Устойчивое развитие науки и образования. 2020. № 1 (40). С. 172–182.
23. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000. 607 с.

Редактор: Кириллова Екатерина Анатольевна
Переводчик: Мельников Евгений Вячеславович