

**М. А. Игнатов**

*Белгородский государственный институт искусств и культуры  
Белгородский государственный технологический университет  
им. В. Г. Шухова*

## **КАРНАВАЛЬНОЕ GUILTY PLEASURE ИГРОКА**

Основные направления изучения компьютерных игр – нарратология и людология, известные под общим названием game studies, не дают ответа на вопрос «в чем скрывается «наслаждение» игрока?». Не оправдывают человека играющего перед обществом, оставляя пространство для имплицитно присутствующего негативного восприятия. Возникает ситуация недостаточной осмысленности проблемы компьютерных «развлечений» с точки зрения практического применения в области геймификации, есть лишь сплетение двух формалистских подходов, когда игра ставится на место лабораторной мыши, а не человек играющий. Компьютерная игра имеет в своей структуре четкую цифровую детерминированность, называемую программным кодом, таким образом, образует всегда «забюрократизированное» пространство, в котором игрок находит наслаждение через послушание, прячась от послушания реального в виде работы, учебы, государства. Данное изыскание имеет практическую направленность в таких областях человеческой деятельности как педагогика, корпоративное управление, общественно-политическое конструирование.

**Ключевые слова:** game studies, guilty pleasure, карнавал, нарратология, людология, компьютерная игра, игрок, наслаждение, убийство, цифровой код

**М. А. Ignatov**

*Belgorod state institute arts and culture  
(Belgorod, Russia)  
Belgorod State Technological University named after V. G. Shukhov (BSTU)  
(Belgorod, Russia)*

## **A GAMER CARNIVAL GUILTY PLEASURE**

The main areas of study of computer games-narratology and ludology, known under the General name of game studies, do not give an answer to the question "what is the "pleasure" of the player?". They do not justify a person playing in front of society, leaving space for the implicitly present negative perception. There is a situation of insufficient understanding of the problem of computer "entertainment" from the point of view of practical application in the field of gamification, there is only a plexus of two formalistic approaches, when the game is put in the place of a laboratory mouse, and not a person playing. A computer game has a clear digital determinism in its structure, called program code, so it always forms a "bureaucratic" space in which the player finds pleasure through obedience, hiding from the obedience of the real in the form of work, study, and the state. This research has a practical focus in such areas of human activity as pedagogy, corporate governance, and socio-political construction.

**Keywords:** game studies, guilty pleasure, carnival, narratology, ludology, computer game, player, pleasure, murder, digital code

**DOI 10.22405/2304-4772-2020-1-1-108-118**

Создалось устойчивое впечатление, что компьютерные игры как вид деятельности в массовом сознании причислены к строю таких «постыдных» проявлений массовой культуры как музыка, «которая популярная сейчас у

молодежи», порнография, невзыскательные к чувству прекрасного комедии, рестлинг и т.д. О них не принято беседовать в филармонии перед концертом, но очень радостно и весело в кругу школьных приятелей, что не является показателем чувства вкуса в общепринятом понимании и неким образом не становится «престижным потреблением». Как замечал один из идеологов направления изучения игр Людология (от лат. Ludus – игра) Гонсало Фраска, играм всегда не везло: «Традиционные игры всегда обладали низким академическим статусом по сравнению с другими объектами, такими как нарратив». Что тут говорить об их последователях – компьютерных играх, которые подобно тому как электронные часы уступают классическим швейцарским, уступают в «престижности» таким проявлениям человеческой активности как футбол или традиционные настольные игры такие как шахматы и «Монополия»? Не помогает сложившейся ситуации и впечатляющие финансовые показатели – в 2018-м объём всего рынка компьютерных игр достиг 134,9 миллиардов долларов. Это на 10,9 % больше, чем годом ранее. И все это с учетом того, что темпы роста индустрии остаются стабильными – в 2017-м её объём увеличился на 10,7 % (<https://dtf.ru/gameindustry/35162-finansovye-itogi-2018-goda>). К примеру, «старшая сестра» видеоигр – киноиндустрия, заработала в 2018 г. \$96,8 млрд, с учетом стриминговых сервисов (<http://www.proficinema.ru/questions-problems/analyses/detail.php?ID=269219>), что почти на 40 млрд долларов меньше.

Не меняет положение дел и существование такого направления научного исследования как game studies (досл. Изучение игр), зародившееся в Копенгагенском университете информационных технологий, в рамках борьбы с конкурентами за инновационность, внимание СМИ (особенно профильных) и привлекательность для будущих студентов [5]. Оно породило два подхода к изучению видеоигр – нарратологию и людологию. Хронологически появившаяся первой нарратология изучала игры исходя из того, что в ее основе всегда лежит текст, более того – кибертекст, если мы говорим про компьютерные игры. Это обстоятельство было обусловлено тем, что нарратологи в основном были выпускниками департаментов изучения литературы. Наиболее точно, на мой взгляд, по поводу нарратологии высказался Ян Богост: «Нарратология остается очень конкретным структуралистским подходом в изучении нарратива – когда вас волнует не сама история, а различия между историей и тем, как она рассказывается» [6]. Людология, наоборот, если опираться на определение автора термина Гонсало Фраска, – пока еще не существующая дисциплина, изучающая игры и игровую активность, т.е. саму ее игровость. Диалектика людологии с нарратологией произвела на свет побочный продукт – геймификацию, которую подхватили корпорации и критически осмысляет система образования. Но все это так и не изменило отношение к компьютерным играм в обществе, не смотря на то, что в той или иной форме, с ними сталкиваются все. Game Studies во всем своем многообразии, занимается самой игрой, не дает ответов на вопрос почему

человек приходит играть, никак не оправдывает его перед социумом, а ставит на место лабораторной мыши, как объекта изучения рефлексов – она есть сплетение двух формалистских подходов – нарратологии и людологии, когда игра в большей степени есть во многом функция и требует функционалистского подхода. Поэтому я предлагаю свой взгляд на проблему компьютерных «развлечений», предлагаю иную точку зрения, не отрицающую прошлых наработок, но обладающую интенцией расширения познания данного объекта, с целью увеличения практического значения для последующего применения в педагогических, корпоративных и общественно-политических практиках.

Компьютерная игра, имеющая в основе своей четкую цифровую детерминированность, называемую программным кодом, всегда четко структурирована и в самой механике геймплея (англ. *gameplay*) – компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра и игровое пространство. Да, есть феномен «багов» (от англ. *bugs*) – некорректное срабатывание программного кода, которое создает не предполагаемые «правилами» игры ситуации, но цифровой футболист, к примеру, все равно никогда не побежит через поле с мячом в руках, когда в реальности, пускай и нарушая правила, он такой возможностью обладает всегда и даже может покинуть пределы игрового поля не прекратив своего существования. Программный код ограничен в своей интенции «баговать» в виде отсутствия или ограниченности своей эмерджентности. События игры всегда ждут игрока (за исключением онлайн-игр, и то лишь в ряде аспектов) и без него, без его активирующего участия («выхода на игровую\рабочую смену») вообще не существуют. Здесь нет ситуации спонтанной, незаинтересованной деятельности, которая приятна сама по себе и независима от какой-либо цели, как определял Хейзинга [7] и, которая подразумевалась ранее в отношении игр – здесь как минимум надо осознанно включить игровое устройство (ПК, ноутбук, игровая приставка, мобильный телефон), выбрать из всех программ необходимую и задаться целью (вольно или невольно), занять удобное положение, взять в руки контроллер и т.д., т.е. произвести символический детерминированный бинарным кодом обмен между нейронами мозга к контроллеру, от него к устройству и обратно к органам восприятия.

Таким образом, не будет ошибкой утверждать, что любой игрок, помещающий свой субъект в игровое пространство, встает перед имплицитной для себя дилеммой, порождающей неясный невроз – выполнение игровых задач, которые расставлены и просчитаны заранее сценаристами или сгенерированы кодом (что все равно, как мы уже понимаем, имеет определенное ограничение вариативности) есть послушание для выживания (субъекта игрока выраженного в игровом аватаре) или есть насилующее «избыточное послушание» [3, с 33-87] (по Жижеку), вынуждающее прекратить, порою в расстроенных и девиантных проявлениях чувств, игровую сессию? Каким образом при этом получается «наслаждение» (опять же по Жижеку)? Не

есть ли добровольное помещение себя в среду, где надо, пускай и в «веселой» форме, выполнять послушание, двигая нарратив, ярким проявлением мазохизма? Проявление аллергичности через противопоставление аватара игрока как нечто суверенное к правилам игрового пространства, опираясь на трактовку Гегеля Петаром Бояничем в «Насилие и Мессианизм») [2] игрока в поисках тех самых «багов», способов «быстрого прохождения», easter eggs (пасхальные яйца – секреты от разработчиков игры, рушащие, как правило, четвертую стену и, в этой связи запрятанные с особой тщательностью) – не есть ли это истинной попыткой получения «наслаждения» от игрового процесса? А то, что предполагал разработчик (создатель) – лишь вторая работа, несущая компенсаторскую функцию кастрации?

Предлагаю первым делом остановиться на краеугольном, как мне видится, порождающем все остальное множество, вопросе – почему мы получаем удовольствие от игры? Не от игры как таковой – шахматы или уже упоминавшийся футбол, во многом схожи, дали основы игровых механик и размышления о них свелись бы к описанию их структуры, но они не дают той потенции реализации фантазии, которой обладают компьютерные игры, с учетом, тем не менее, рамок предьявленной фиксированной последовательности действий детерминированных цифровым кодом. Опять же, сразу же оговорюсь, что в данном аспекте, цифровые развлечения не столь глубоки как ряд их аналоговых конкурентов в лице, к примеру, *Dungeon&Dragons* (настольная ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Впервые была издана в 1974 году компанией «Tactical Studies Rules, Inc.» (TSR)), но они гораздо доступнее, а как следствие массово распространены, оказывая действительно серьезное влияние на современного человека и его культуру, психику и этику.

Итак, мы с вами имеем, громадную индустрию, проникшую почти в каждый дом, зарабатывающую при этом как все страны Восточной Европы вместе взятые, но, во многом непонятой, подобно синематографу в середине 20 века.

В чем же «наслаждение» играющего? Что же его запирает в ограниченном мире программного кода, заставляя покладисто\аллергически с усердием достигать целей и задач? Ведь игрок инвестирует свою энергию в игру потому, что игра оценивает качество исполнения игрока, в отличие от фильма или книги, где читатель\зритель нуждается в эмоциональной мотивации, в человекообразном актанте, с которым себя можно идентифицировать. Ответ на этот вопрос поможет осмыслить и то, почему многие из нас, если не все, страдают от необходимости покладистости в быту и на работе в реальной жизни, воспринимая ее как «избыточное послушание». Геймификация, как улучшение качества жизни.

Возьмем для разбора серию игр *Hitman* (с англ. – наемный убийца), название которой предполагает уже довольно простую структуру понимания «тела» игры – нарушение «положительного» состояния индивидов, враждебной силой, но (иначе продукт запретили бы) с благими намерениями. Почему ее?

Она максимально своим антуражем приближена к реальности, т.е. буквально все происходит в «реальном мире», упрощая репрезентацию событий, когда игрок способен невольно реконструировать события с экрана в свой филогенез. Почему это важно? «Реальный» мир максимально сокращает дистанцию между «там» и «тут», исключая извращенное «наслаждение» от игры в теле аватара «красивая эльфийка», к примеру. При такой минимальной дистанции опять же корректнее задавать вопрос об источнике «наслаждения» в отыгрыше роли наемного убийцы – подобная роль в фэнтезийном мире или научно-фантастическом, существующем сразу по другим правилам, может быть гораздо проще принята и быть несущественной. Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что в данном произведении максимально корректно эксплуатируются три, открытых специалистами Centre fo Game Science при Вашингтонском университете, риторических уровня: вербальной риторики (убеждение с помощью слов), визуальной риторики (убеждение с помощью образов), процедурной риторики (убеждение с помощью процедур, или геймплея). При этом задается цель, которая культурно соответствует ситуации игрока – ему понятно, зачем к ней надо стремиться.

Второй аспект касается того, что данная серия игр относится к такому жанру как stealth-action (жанр компьютерных игр, в которых игрок должен избегать обнаружения игрового персонажа противниками или скрытно устранять их, не привлекая к себе внимания) с элементами так называемой социальной песочницы, благодаря которой игровая сессия не линейна, нарратив не является таким сильным буфером между реальное/нереальное – для выполнения «контракта» (акта убийства) игрок попадает на «карту» (игровой уровень), демонстрирующую тот или иной кусок понятной всем реальности в виде отсылок через воспроизведение объектов массовой культуры – особняк наркобарона во время вечеринки (как во всех фильмах криминального жанра), «русская» военная база, мусульманский город (собираТЕЛЬНЫЙ образ), особняк порно-магната, опять же, во время вечеринки, всегда заснеженный Санкт-Петербург (образ из американского кинематографа, узнаваемый во всем мире) и т.д. Таким образом, игроку даже не искушенному, сразу понятно, где он находится – это самое простое условие для переноса своего субъекта в аватар.

Третий аспект произрастает из второго. Игрок реализует своего субъекта в виде высокого (но тут важно отметить, что все персонажи игры, или их большая часть, одинакового роста), лысого, человека без имени, но со штрих-кодом на затылке – пластмассовый мир, уже недетская кукла. Слово «болванка» здесь подходит как нельзя кстати – в отличие от множества других аватаров игроков в компьютерные игры, Агент 47 (именно так зовут «лирического» персонажа) не имеет как эмпицитных так и имплицитных выраженных социальных черт, из-за которых игрок не смог бы себя не проявлять в «болванке» или даже не себя, какой-то знакомы архетип, с «болванкой» на экране монитора – у лирического героя нет родителей, нет имени, нет любовницы/любовника, нет хобби, нет домашнего (постоянного) животного как и нет дома. Нет, что очень важно, политико-критического

потенциала для нарратива – по крайней мере явного, т.к. мы имеем дело с коммерческим продуктом, в котором разработчик не минимизирует количество возможных интерпретаций, из-за риска «отсечения» групп потенциальных покупателей. У него есть лишь черный костюм отсылающий имплицитно к архетипичному образу гробовщиков из западных вестернов и подразумевающий «приход зарабатывающего смертью», а также заказы наемного убийцы (вряд ли у большинства игроков есть хотя бы знакомые с которых они могли бы считывать реальность данного образа) и, в общем-то все. Настолько типичный, что становится нетипичным, переходя в другое качество. Диалектика типичности, такой образ не встретить в реальности – идеальная «болванка», которую поместили в пространство так называемой социальной песочницы, которую в известной степени не жалко, управление которой при таких условиях максимально приближенно к управлению станком на заводе с ЧПУ – только здесь выработка нормы не в виде деталей, а в виде «убитых» болванок.

Четвертый аспект, пожалуй, самый важный. Аватар игрока обладает рядом возможностей, которые позволяют достичь цели – акта убийства, которые редуцируются во всем своем многообразии до двух стратегий. Мы вольны устроить массовый геноцид на карте-уровне или мы можем все сделать «тихо», т.е. максимально мимикрировать под обстановку уровня, путем переодевания, незаметного проникновения, социальной инженерии и подстройки несчастных случаев. При этом надо помнить, что изображенные на экране события не могут быть *прошлыми* или *предшествующими*, т.к. игрок влияет на них. Нажимает клавишу, производит выстрел, влияет тем самым на игровой мир. Т.о., игра конструирует игровое время как *синхронное с нарративным* временем и временем чтения/просмотра: все происходит *сейчас и*, то что случится дальше, еще не определено[4]. То есть то, что происходит, совершенно определенно происходит по «доброй» воле и не эквивалентно насилию, которое мы видим, не будучи готовыми – в новостях, фильмах и т.д. Это не предварительное «проигрывание» в голове, с целью изменения материального пространства (которое тут виртуальное), в голове игрока [8], которое давало бы культуроформирующее свойство игре, как у Хейзинга – это проявление уже сложившейся культуры поведения субъекта. Поэтому если с первой, можно сказать «традиционной» стратегией достижения акта убийства в Hitman, в данном случае, можно разобраться как с реализацией компенсаторной функции социальной кастрации – геноцид на уровне происходит вполне понятных архетипов властных мира сего, то со второй «тихой» все несколько интереснее. Здесь хочется обратиться к Славою Жижеку, который констатировал в своем разборе казней Холокоста в главе «Банальность зала» труда «Чума фантазий», что «нацистским аппаратом» факт убийства евреев воспринимался как непристойная грязная тайна, не обсуждаемая в обществе, для которой невозможен простой и прямой перевод в анонимную бюрократическую систему. Да, здесь есть разница между убийством в компьютерной игре и реальностью – первой как бы сразу подразумевается

имплицитно «забюрократизированным» процессом исходя из своей цифровой природы, второй же вид убийств требует «воображаемый» экран удовлетворения, мифов и прочего, который бы давал субъектам возможность дистанцироваться (да, как в компьютерной игре и реализуется). Но здесь есть и сходство. В реальном убийстве, как отмечает Жижек, есть такой важный компонент как «реальность извращенного (садистского) наслаждения, которое они (нацисты) находили в своих действиях (пытках, убийствах, расчленениях тел.), что дает нам повод высказаться о том, что в компьютерной игре, в частности в Hitman, все реализовано в виде «нереального», но так сильно похожего на реальное, что дает нам пересечение в схожести вида наслаждения, получаемого в реальности и в не её, т.к. еще и происходит «здесь и сейчас» – синхронно с нарративом. В обоих вариантах, получается двусмысленная «бюрократизация» преступления – в одном случае в виде системы реального концлагеря, где убийство часть организованной процедуры, «еще одна работа», что помогает дистанцироваться от ужаса, но при этом получать «извращенное наслаждение», в другом все тоже самое, но в виде идеально организованной процедуры посредством программного кода. Там же Жижек отмечает важную для нас мысль, обращаясь к наследию Гольдхагена – нельзя утверждать, что исполнители страшных казней нацистского режима были группой сумасшедших фанатиков, которые не имели представления об элементарных моральных принципах (как и нельзя про игроков в компьютерные игры, кстати), все они, как правило, вели достойную личную и общественную жизнь. При этом нельзя заявить, что их принуждали к подчинению – у исполнителей был выбор. Проведу аналогию и скажу, что играть или не играть или во что играть – выбор, который есть всегда. Ярким примером служит опыт, связанный с игрой Гонсало Фраски September 12th (Newsgaming, 2003) (<http://newsgaming.com/games/index12.html>) где перед игроком стоит задача уничтожить террористов. Вначале он видит перед собой типичный восточный город, где проживают как террористы, так и мирные жители. При попытке убить террористов, игрок всегда будет задевать мирных жителей, родственники которых будут пополнять армию противника. Таким образом, игрок сам становится в каком-то смысле террористом, устроившим геноцид. Единственной победой здесь будет «не игра», отказ от насилия. Справедливо будет отметить, что данный продукт имеет в себе явную критику США и их реакцию на события 11го сентября. Гораздо более показательный пример игра Postal 2, которую можно пройти, не убив никого, т.е. выбор есть, но его мирный вариант выбирают, как правило, те, кто уже устроил несколько геноцидов. Но продолжим, упомянув в последний раз Жижека, который сделал вывод из прочтенного у Гольдхагена о том, что исполнители реальных казней воспринимали свои действия как своего рода преступную деятельность, как своеобразную псевдо-вахханалию, во время которой все ограничения «нормальной» повседневной жизни мгновенно уходили на второй план – как и в компьютерной игре Hitman, так похожей на реальную жизнь, игрок волен проделывать казни, за одним маленьким нюансом. Чувство стыда у игрока,

отсутствует, как правило. Отсутствует благодаря «карнавалу» – контакт с актом убийства «формализируется», становится амбивалентным – одновременно есть причастность как к воплощённой конечности, так и к воплощённой незавершённости всего сущего, смерти и воскрешению, совмещение пародийности, несущей в себе заряд развенчания, с потенциалом обновления и в конце концов, приобретает «веселую относительность»: несоответствие между внешним и внутренним, условиями и условностями настоящего и предчувствием возможного, иного миропорядка, таящегося за фасадом вещей, ролей, поведений и языка. Жижек не упоминает наследие Михаила Бахтина, но сам контекст, логика употребления понятия «карнавал», говорит нам о том, что он как минимум знаком с его наследием, а в частности с *«Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса»* и *«Проблемы поэтики Достоевского»*. Данный феномен не есть плохо, это данность.

Но что из этой данности следует? Наслаждение, которое Жижек находит у нацистских преступников избыточно, благодаря, как раз, чувству стыда, которое можно определить как их *guilty pleasure* – данное понятие дословно переводится как «порочное удовольствие». «Энциклопедии социальной психологии» [ком. 1] описывает данное чувство как обладающее двумя фазами разной продолжительности: краткосрочное удовлетворение и последующие угрызения совести. Чем придирчивее личность в вопросах самоконтроля, тем длительнее последняя фаза. Таким образом, возникает накопление нервоза из-за чувства вины порожденного неправильными, но не криминальными (для третьего рейха) пристрастиями. Если такой нервоз от компьютерной игры, которая, как правило, «послушание для выживания», насилие, подразумевающее всегда приход мира, очевидно, что такого эффекта там нет, т.к. *guilty pleasure* «карнавализируется» самим фактом цифровизации постыдного деяния.

Отсюда и приходит ответ на главный вопрос поставленный текстом – «В чем же «наслаждение» играющего?» Что же его запирает в ограниченном мире программного кода, заставляя покладисто\аллергически с усердием достигать целей и задач?», которые заключаются в том, что игра дает то, что называется *guilty pleasure* (Постыдное удовольствие), позволяя прикрыться цифровым «карнавалом» от онтологической неосмысленности субъектом своего положения в полифонизирующем пространстве современной культуры, т.е. реализовать себя в деянии достижения желаемой цели (освобождение принцессы, убийство наркобарона, освобождение королевства и т.д.) благодаря мотивации данной компьютерной игрой, которая произрастает из того, что оценивает качество исполнения игровых действий. Оценивает в строгой цифровой детерминированности, т.е. очерчивает зону комфорта – игрок никогда не будет повинен в своем *guilty pleasure* перед самим собою, не покинет пределов игрового поля и не откусит ухо во время боксерского матча. Да, он убивал, но кого? Болванку? Он знаком с образом убийства, что, учитывая правление нашим временем симулякрами, фейками, дает удовлетворение в уверенности возможности



совершения «деяния не доступного каждому». Он теперь не только «должен соответствовать», он уже «соответствует» чему-то большему чем, как правило, может. Без покидания зоны комфорта, но «щекотя себе нервы», удовлетворяясь, но не насилуя, разрушая без разрушения, живя «как все», но «полноценно» – компьютерная игра, подобно сети, есть «великий уравниватель», позволяющая уподобиться мифическому Протею, меняя обывательскую личину, на образ наемного убийцы, спасителя человечества, неведомой зверушки и прочие, но не теряя демаркации между социальным и анти-социальным, перемещаться между мирами и возможностями, как Делезовский номад, опирающийся на открытость пространства, открывающий новое вновь и вновь – т.е. это «наслаждение» сопротивлением «государственной» части жизни, с ее необходимостью участвовать в неравном символическом обмене перед Властью, учась, работая, рожая, платя налоги и т.д., стать номадом, никуда не перемещаясь, ответить абстракцией на реальность и остаться с ней друзьями. Истинный карнавал, безопасное guilty plesure.

### *Комментарии*

1. Издана в 2010-м году.  
(Baumeister Roy F. Social Psychology and Human Nature, Hardcover: 459 pages. Publisher: Wadsworth Publishing; 2 edition (January 1, 2010)], выпущена под редакцией Роя Баумейстера и Кэтлин Д. Вос

### *Литература*

1. Адорно Т. Негативная диалектика. М.: Научный мир, 2003. 374 с.
2. Боянич П. Насилие и мессианизм. М. ; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 224 с.
3. Жижек С. Чума Фантазий. Харьков: Гуманитарный центр, 2017. 388 с.
4. Juul J. Games Telling Stories? A brief note on Games and Naratieves [Electronic resource] // Game Studies. 2001. Vol. 1. URL: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (data: 11.01.2020 ).
5. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. № 1 (103). С. 41-60.
6. Bogost I. Videogames are a Mess [Electronic resource] // Bogost.com. 03.09.2009. URL: <http://bogost.com/writing/videogames-are-a-mess/> (data: 11.01.2020 ).
7. Хейзинга Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
8. Гуревич П. С. Философия культуры: учеб. пособие для студ. гуманитарных вузов. 2-е изд., доп. М.: Аспект пресс, 1995. 286 с.

9. Бахтин М. М. Проблема текста в лингвистике, филологии и других гуманитарных науках: опыт философского анализа // Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. М., 1979. С. 281-307.
10. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 1999. 783 с.
11. Борисов С. Н., Римский В. П. Философское понимание насилия: смыслы и коннотации // Дискурсы власти: коллективная монография / Т. Н. Астафурова [и др.]. Орел, 2015. С. 73-106.
12. Давыдов О. Б. Сетевое общество и его бытие // Современные исследования социальных проблем. 2013. № 11. С. 47-55.
13. Делёз Ж. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского. Екатеринбург: У-Фактория ; М.: Астрель, 2010. 892 с.
14. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. М.: Прогресс, 2000. С. 407-427.
15. Игнатов М. А. Свобода и принуждение в информационную эпоху // Наука. Культура. Искусство. 2015. Вып. 1. С. 191-197.
16. Игнатов М. А. Сетевая ментальность и net-мышление в постиндустриальной культуре // Вестник МГУКИ. 2018. № 5. С. 71-79.
17. Negri A. Pour une définition ontologique de la multitude [Electronic resource] // Multitudes. 2002. № 2, Vol. 9. URL: <http://www.multitudes.net/Pour-une-definition-ontologique-de/> (data: 19.12.2018).

### References

1. Adorno T. Negativnaya dialektika. M.: Nauchnyj mir, 2003. 374 s.
2. Boyanich P. Nasilie i messianizm. M. ; Ekaterinburg: Kabinetnyj uchenyj, 2017. 224 s.
3. Zhizhek S. Chuma Fantazij. Har'kov: Gumanitarnyj centr, 2017. 388 s.
4. Juul J. Games Telling Stories? A brief note on Games and Naratieves [Electronic resource] // Game Studies. 2001. Vol. 1. URL: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (data: 11.01.2020 ).
5. Vetushinskij A. To Play Game Studies Press the START Button // Logos. 2015. № 1 (103). S. 41-60.
6. Bogost I. Videogames are a Mess [Electronic resource] // Bogost.com. 03.09.2009. URL: <http://bogost.com/writing/videogames-are-a-mess/> (data: 11.01.2020 ).
7. Hejzinga J. Chelovek igrayushchij. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury. SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2011. 416 s.
8. Gurevich P. S. Filosofiya kul'tury: ucheb. posobie dlya stud. gumanitarnyh vuzov. 2-e izd., dop. M.: Aspekt press, 1995. 286 s.
9. Bahtin M. M. Problema teksta v lingvistike, filologii i drugih gumanitarnyh naukah: opyt filosofskogo analiza // Estetika slovesnogo tvorchestva / M. M. Bahtin. M., 1979. S. 281-307.

10. Bell D. Gryadushchee postindustrial'noe obshchestvo: opyt social'nogo prognozirovaniya. M.: Academia, 1999. 783 s.
11. Borisov S. N., Rimskij V. P. Filosofskoe ponimanie nasiliya: smysly i konnotacii // Diskursy vlasti: kollektivnaya monografiya / T. N. Astafurova [i dr.]. Orel, 2015. S. 73-106.
12. Davydov O. B. Setevoe obshchestvo i ego bytie // Sovremennye issledovaniya social'nyh problem. 2013. № 11. S. 47-55.
13. Delyoz Zh. Tysyacha plato. Kapitalizm i shizofreniya / per. s fr. i poslesl. YA. I. Svirskogo. Ekaterinburg: U-Faktoriya ; M.: Astrel', 2010. 892 s.
14. Derrida Zh. Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnykh nauk // Francuzskaya semiotika: ot strukturalizma k poststrukturalizmu. M.: Progress, 2000. S. 407-427.
15. Ignatov M. A. Svoboda i prinuzhdenie v informacionnuyu epohu // Nauka. Kul'tura. Iskusstvo. 2015. Vyp. 1. S. 191-197.
16. Ignatov M. A. Setevaya mental'nost' i net-myshlenie v postindustrial'noj kul'ture // Vestnik MGUKI. 2018. № 5. S. 71-79.
17. Negri A. Pour une définition ontologique de la multitude [Electronic resource] // Multitudes. 2002. № 2, Vol. 9. URL: [http:// www.multitudes.net/Pour-une-definition-ontologique-de/](http://www.multitudes.net/Pour-une-definition-ontologique-de/) (data: 19.12.2018).

*Статья поступила в редакцию 22.01.2020  
Статья допущена к публикации 15.06.2020*

*The article was received by the editorial staff 22.01.2020  
The article is approved for publication 15.06.2020*