

Клюев А.А.,

*старший преподаватель кафедры философии и общественных наук,
Нижегородский государственный педагогический университет им К.
Минина*

Статус нарратологического анализа видеоигр в контексте современной полидискурсивной постмедиальной критики

Актуальность статьи фиксируется ситуацией методологического пересмотра инструментов медиатеории в контексте анализа медиафеноменов современности. Цель статьи – обозначить место и статус ставшего классическим методом анализа видеоигр – нарратологического анализа. Для достижения цели предлагается обратиться к критическому пересмотру нарратологического анализа видеоигр и совершить акт «пересборки» методологии в условиях требований времени. Для этого в статье проводится анализ развития как ситуации современности, так и динамики применения нарратологического метода. В заключении делается вывод о необходимости критического переосмысления применимости нарратологического метода для анализа видеоигр и предлагают методологические рекомендации.

Ключевые слова: *видеоигры, нарратив, медиа, людология, game studies, методология, постмедиальный подход.*

Klyuev A.A.,

*senior lecturer of department of philosophy and social sciences,
Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University*

The status of narratological analysis of video games in the context of modern polydiscursive postmedia criticism

The relevance of the article is fixed by the situation of methodological revision of media theory tools in the context of the analysis of modern media phenomena. The purpose of the article is to indicate the place and status of narratological analysis, which has become a classic method of analyzing video games. To achieve the goal, it is proposed to turn to a critical revision of the narratological analysis of video games and to perform an act of "reassembly" of the methodology in the conditions of the requirements of the time. To do this, the article analyzes the development of both the situation of the present and the dynamics of the application of the narratological method. In conclusion, a conclusion is made about the need for a critical rethinking of the applicability of the narratological method for the analysis of video games and methodological recommendations are offered.

Keywords: *video games, narrative, media, ludology, game studies, methodology, postmedia approach.*

Современный этап развития культуры и общества можно охарактеризовать как ситуацию всепроникающей технологической медиатизации. Множащиеся формы и способы передачи и трансляции информации требуют пристального внимания со стороны теоретико-философского осмысления. Формы классического анализа медиа, по утверждению ряда медиатеоретиков, терпят фиаско, сталкиваясь с теми переплетениями форм медиации, которые характерны для состояния современности [Манович, 2018]. Отсюда следует, что для обращения к анализу медиаэпохи ремедиатизации необходимо выработать ряд теоретико-методологических установок, которые бы отвечали специфике исследуемых объектов. Это требование к новизне метода совершенно не означает требование эпистемологического анархизма, напротив, классические исследования медиа, проведенные М. Маклюэном [Маклюэн, 2018], Р. Бартом [Барт, 2014] и многими другими теоретиками, должны лечь в основу новой методологической «пересборки». В данной статье мы предлагаем провести критический анализ нарратологического метода в контексте исследования видеоигр как специфического и обособленного способа медиации, культурной практики апроприации, трансляции и передачи смыслов. Учитывая определенную плодovitость и без преувеличения плодотворность нарратологических исследований в этой области, нельзя не отметить, что в целом исследования, базирующиеся на анализе и выявлении исключительно нарратологических элементов видеоигры (и других форм медиа), демонстрируют редукционистскую тенденцию. Тем не менее, тот факт, что в нарратологическом методе присутствует элемент редукционизма, еще не свидетельствует о том, что его инструментарий не может стать частью синтетического аналитического метода для исследования видеоигр (и, шире, современных полимедиальных форм коммуникации). Актуальным становится пересмотр места и статуса нарратологического анализа видеоигр с тем, чтобы эффективно включить в инструментарий исследований видеоигр разработанную и успешно применяемую методологию в условиях теоретического переосмысления анализа медиафеноменов.

Видеоигры в качестве объекта исследования медиатеории представляют собой если и не самый не знакомый объект исследования, то в какой-то степени объект, совмещающий в себе два фактора, препятствующие теоретическому схватыванию. Первый – это относительная новизна; действительно, видеоигры ведут свою историю с 1980-х годов, ряд работ, посвященных исследованию специфики медиа и коммуникаций, так или иначе затрагивает проблему видеоигр, но в той степени, в которой представляется необходимым проговорить наличие такого медиа, но не погрузиться в его исследование на самодостаточном уровне. Второй коррелирует с первым и напрямую усиливает эффект отстранения от серьезного исследования видеоигры, он представляет собой некое предубеждение перед исследованием видеоигры как самостоятельной формы медиа, поскольку существует классическая игра. Нельзя сказать, что со времен исследований Й. Хейзинга [Хейзинга, 2015] и Р. Кайуа [Кайуа, 2007] в теоретическом осмыслении

классической игры произошли радикальные изменения, в определенном смысле исследования игр в течение двадцатого века оставались стигматизированными в связи с несерьезностью своего объекта. Таким образом, видеоигры оставались как бы на обочине серьезных медиатеоретических исследований, представляя собой довольно замкнутую и маргинальную область. Ситуация же современности требует выработки специфического теоретического языка для анализа и понимания этого медиа, поскольку теперь видеоигры – это не просто малая часть медиaprостранства, но культурная индустрия с миллиардными оборотами и повсеместным распространением.

Методология анализа видеоигр опирается на предшествующую ей как хронологически, так и в контексте общей преемственной связи теоретическую рамку анализа игр классических. Безусловно, ключевыми работами в этом направлении являются работа Й. Хейзинга «Homo ludens. Человек играющий» [Хейзинга, 2015] и исследование Р. Кайуа «Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры» [Кайуа, 2007]. Й. Хейзинга [Хейзинга, 2015] заложил основы понимания игры как серьезного и полноценного феномена культуротворчества, Р. Кайуа [Кайуа, 2007] разработал специфический социологический подход к анализу игровых форм в повседневности и социальной сфере человеческой деятельности. Тем не менее, классические игры существенно отличаются от видеоигр, и требуется обратиться к специальным источникам с тем, чтобы прояснить эту специфику. В первую очередь немаловажным дополнением, выстраивающим методологию анализа видеоигр на фундаментальном уровне, является теория медиа, предложенная М. Маклюэном в работе «Понимание медиа: Внешние расширения человека» [Маклюэн, 2018]. М. Маклюэн определенно является классиком медиатеории, и его работа заложила основы в понимании медиа, но современная ситуация требует пересмотра ряда классических позиций в связи с технологическими изменениями, произошедшими с 60-х годов XX века. В качестве такого дополнения и расширения понимания метода и проблематики анализа медиа важным видится обращение к работам Л. Мановича «Язык новых медиа» [Манович, 2018] и «Теории софт-культуры» [Манович, 2017], в которых он производит теоретический пересмотр классических тезисов М. Маклюэна [Маклюэн, 2018] и постулирует ситуацию перехода к постмедиаальной методологии. Особенный интерес в развитии анализа видеоигр представляют работы З. Цилински «Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий» [Цилински, 2019] и О. Грау «Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований» [Грау, 2013], направленные на рассмотрение развития медиафеноменов с позиции археологии медиа, то есть в их генетической техно-технологической преемственности и взаимосвязи.

Ключевым в контексте анализа содержания видеоигр и описания переживаемого игроками когнитивно-образного опыта является также обращение к нарратологическому анализу данного медиафеномена, предложенному Э. Аарсетом [Aarseth, 1997]. Сам по себе нарратологический

анализ является прямым продолжением литературного анализа и анализа текста. Основными предпосылками формирования данного направления в анализе видеоигр видится обращение к работам Р. Барта [Барт, 2014], Дж. Кэмпбелла [Кэмпбелл, 2019]. Тем не менее, выходя из классического анализа текста, нарратология в применении к видеоиграм приобретает свои особенные, специфические черты. Принципы работы нарративного анализа в контексте его применения в рамках анализа видеоигр и ограничений, которые возникают в связи со спецификой исследуемого объекта, представлены в работе Й. Юла «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах» [Юл, 2015]. В совокупности с критическим содержанием методологии анализа текста Р. Барта возникает специфическое направление в критическом анализе нарратива, в ходе которого возможным становится обнаружение содержательных элементов нарратива видеоигры, фундированного в социо-политическом опыте реального мира.

Существенным новшеством в методологии анализа медиафеноменов стало внедрение концептов «множественности онтологий» А. Мол [Мол, 2017] и понятийного аппарата акторно-сетевой теории Б. Латуром [Латур, 2014]. Будучи воспринятыми концептуальными наработками акторно-сетевой теории были внедрены и в контекст исследования медиафеноменов, в том числе и видеоигр, как это демонстрирует работа Я. Богоста [Богост, 2015].

В качестве основания для методологической базы авторы опираются на анализ источников современных и классических исследователей медиатеории в контексте определения специфики ситуации современности в отношении анализа медиафеноменов. Опора производится на понимание нарратологического анализа Э. Аарсетом [Aarseth, 1997]. Критический анализ нарратологического метода представлен в ключе людологической критики нарратологии Й. Юла [Юл, 2015]. Основанием для методологической пересборки служат концептуальные тезисы теоретиков акторно-сетевой теории А. Мол [Мол, 2017], Б. Латура [Латур, 2014] и Я. Богоста [Богост, 2015].

Авторами производится сравнительный анализ позиций теоретиков анализа видеоигр Э. Аарсета [Aarseth, 1997] и Й. Юла [Юл, 2015], в ходе которого выявляются как преимущества нарратологического метода, так и его недостатки. Производится синтез общих методологических установок акторно-сетевой теории, постмедиального подхода и нарратологического метода анализа видеоигр, включенного в контекст синтетического подхода к исследованию медиа.

Необходимым в первую очередь является обозначение специфики современной ситуации в области анализа видеоигр. Характерная проблема анализа нового медиа связана с несколькими осложняющими факторами: во-первых, видеоигры напрямую генетически связаны с играми классическими, но в то же время содержат в себе элемент, глубоко отличающий их, а именно: технико-технологическую составляющую; во-вторых, сама полимедийная специфика видеоигр подталкивает к разрастанию методологических оптик для анализа этого феномена.

Обратимся к первому из этих осложняющих факторов, формирующих особенность нового объекта исследования в рамках медиатеории. Видеоигры являются наследниками и прямыми продолжателями широкого культурного феномена – Игры. Игры с древнейших времен принимали множество разных форм: живые и подвижные игры, загадки, настольные игры и т.д. Но только с приходом цифровых технологий, а именно появлением вычислительной техники стало возможным создавать то, что мы называем видеоиграми или компьютерными играми. Видеоигры получили возможность разворачиваться не в границах, определенных миром действительным, но, по выражению В. Флюссера, «проецироваться» [Флюссер, 2009], то есть создавать собственную цифровую (вычислимую) реальность. Нельзя сказать, что в классических играх игровой мир был зависим от мира действительности в полной мере, в его создании, безусловно, было задействовано человеческое воображение, которое и сообщало этому игровому миру элемент свободы и недетерминированности. В то время как вычисляемая цифровая видеоигра стала накрепко привязана к программной составляющей (можно пойти далее и, как Й. Богост, определить и механическую зависимость игры от архитектуры вычислительного устройства [Богост, 2015]) и не допускает в себе никаких элементов подлинной свободы и недетерминированности. Правила и законы действия игры, о которых писал Й. Хейзинга [Хейзинга, 2015], стали абсолютно непреложными, в видеоигре они неизбежно должны реализовываться для ее функционирования только так, как предписано программной составляющей.

Вторым немаловажным аспектом является полимедиальная составляющая видеоигры. Под полимедиальностью необходимо понимать такую форму трансляции информации и передачи данных, в рамках которой задействуется сразу несколько каналов классических медиа, описанных, например, в работе М. Маклюэна [Маклюэн, 2018]. Данный аспект применительно ко всему пространству медиафеноменов был рассмотрен в работе «Теория софт-культуры» Л. Мановича с последовавшим после его глубокого анализа призывом к формированию «пост-медиальной» теории [Манович, 2018]. Фактически Л. Манович [Манович, 2018] утверждает, что эпоха, когда возможно было рассуждать о специфике и особенностях медиа, закончилась вместе с тем, как медиафеномены стали выходить за рамки отдельных медиа. К таким медиафеноменам Л. Манович [Манович, 2018] относит, в том числе, и видеоигры. Действительно, нельзя не согласиться с тем фактом, что видеоигры не могут быть адекватно проанализированы и концептуализированы в рамках одного классического медиа. Как было отмечено выше, описание видеоигр нельзя произвести через отождествление их с играми в их классическом понимании. Подобного рода процедура генерализации расфокусирует теоретическую оптику настолько, что через нее мы сможем увидеть игру вообще, но не сможем увидеть никаких частных особенностей и упустим из виду специфический эффект видеоигр как медиа или полимедиальной структуры.

В такой ситуации двойного осложнения и происходит поиск адекватного методологического инструментария для теоретической работы с видеоигрой как многофакторным феноменом.

Обратимся к определению преимущества нарратологического метода при анализе видеоигр. Э. Аарсетом была предложена модель анализа видеоигр, в которой те оценивались как некий инвариант повествовательных медиа (таких, как: книги, кинематограф и т.д.) [Aarseth, 1997]. Исходя из принципа, что базовым механизмом освоения реальности для человека является превращение всего многообразия опыта в нарратив, что, по мнению исследователя, соотносится с логикой языковой природы человеческого мышления, Э. Аарсет [Aarseth, 1997] делает вывод, что все многообразие медиафеноменов есть некие инварианты нарративного способа освоения мира. То есть всякое медиа необходимо включает в себя элементы нарратива, которые не просто присутствуют в нем как некое дополнение, но выполняют ключевую функцию, структурируя содержание медиа и превращая его в последовательные истории, сообразные мышлению и способу восприятия человека. В такой ситуации видеоигра становится разновидностью текста с дополнительными элементами визуализации и иммерсии, которыми в целом можно пренебречь, концентрируя внимание на структурных и смысловых уровнях данного медиа.

В пользу нарративного метода выдвигается ряд тезисов. Например, холистический тезис о нарративе как наиболее общей структуре медиации, в рамки которой вписываются, в том числе и видеоигры. Действительно, немаловажным аспектом является тот факт, что игрок воспринимает и описывает опыт игры в рамках нарратива, сложившегося в его мышлении под воздействием видеоигры как медиа. Нарративная структура опыта и воспоминания представляет собой особый интерес в рамках разговора об опыте всякой медиации, не только связанной со спецификой видеоигры. Но и видеоигры не являются исключением в вопросе о трансформации опыта медиации в нарративную форму. Таким образом, уместным становится рассматривать видеоигры с позиции нарративного анализа уже постольку, поскольку опыт, полученный игроком, в конечном итоге трансформируется в нарратив, даже если сами структуры видеоигры могли нарратив и не содержать.

Вторым тезисом в поддержку нарративного анализа видеоигр выступает вполне закономерное утверждение о том, что видеоигры часто (если не всегда) содержат в себе элементы нарратива в качестве сопровождения, обрамляющего игровой процесс. Так определенные игры могут быть лишены нарративной составляющей в процессе игры, но содержат предысторию, сюжетные повествовательные вставки, титры в конце, повествующие о том, что произошло после окончания игры. Таким образом, даже если нарратив не был фундаментально вмонтирован в тело видеоигры, он остается существенной частью, дополняющей игровой процесс «извне».

Третий тезис в защиту нарративного метода к анализу видеоигр сообщает, что, если мы не воспринимаем видеоигры как нарратив целиком, мы

не можем отрицать тот факт, что в них содержатся элементы, характерные для нарративных структур. Для примера можно привести следующие аспекты: линейность игровых сессий, соответствующая линейности нарратива; наличие протагониста и/или антагониста; движение от недостачи к ее восполнению и др. То есть в видеоиграх определенно могут быть выявлены те элементы, которые эффективно и адекватно, с эпистемологической точки зрения, можно рассмотреть с позиции нарратологического анализа.

В совокупности эти три тезиса представляют собой фундамент для обоснования и применения нарратологического метода к анализу видеоигр. Даже отказавшись от одного или даже двух из них, с должной степенью осознанности возможно применять данную методологию и получать когерентные результаты. Но, тем не менее, нарратологический метод был подвергнут серьезной и обоснованной критике. Направление, впервые выступившее с критикой нарративного анализа, указав на его ограничения, получило название людологического направления в анализе видеоигр.

Тем не менее необходимо определить слабые места и обозначить траектории критики нарратологического метода анализа видеоигр. Наиболее яркая и убедительная, с методологической точки зрения, критика была высказана в работе Й. Юла «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах» [Юл, 2015]. Й. Юл предлагает три контртезиса в противовес предложенным представителями нарратологического метода, с тем чтобы обозначить отличительные особенности и специфику объекта исследования (видеоигры) от классического нарратива.

Первым контртезисом Й. Юла [Юл, 2015] является утверждение, что видеоигры и нарративные медиа (книги, кинематограф, театр) находятся в разных «медиаэкологических нишах». Суть этого тезиса можно свести к следующему утверждению. История, представленная в классическом нарративном медиа, будучи перенесена в видеоигру, трансформируется настолько, что будет вызывать у человека совершенно иной опыт переживания и сопричастности, нежели оригинал.

Второй контртезис, высказанный Й. Юлом [Юл, 2015], заключается в том, что принципиально различно отношение ко времени в классическом нарративе и практике видеоигры. Как утверждает Й. Юл [Юл, 2015], между «сейчас» интеракцией видеоигры и «прошлым» и «предшествующим» нарратива возникают существенные отличия. Интеракция разрушает ткань повествования, поскольку не бывает полностью последовательных интерактивных историй. Интерактивность предполагает многовариантность, в то время как нарратив предполагает последовательность и поступательную связность сюжета.

Третий контртезис относится к положению игрока в видеоигре и читателя/зрителя в нарративных медиа. В то время как читатель/зритель занимает принципиально внешнюю позицию по отношению к сюжету, разворачивающемуся перед ним, игрок находится, по выражению, Й. Юла в «сумеречной зоне», оставаясь субъектом вне и одновременно действующим внутри медиа.

Три контртезиса Й. Юла [Юл, 2015] опираются в своем основании на апелляцию к той составляющей видеоигры, которую обычно принято называть «механиками». Механики представляют собой такой структурный элемент видеоигры как медиа, который позволяет ей быть интерактивной. То есть это по своей сути механизм реакции экосистемы видеоигры на действия и команды игрока. В результате реакций на соответствующие действия экосистема видеоигры изменяется, и в результате этого и возникает эффект интерактивного участия. Исходя из людологического метода, именно на эту особенность видеоигр стоит обращать внимание в первую очередь, и именно этот структурный элемент видеоигры упускает из вида нарратология.

Обратимся к выявлению траекторий методологической пересборки и определения места нарратологического анализа видеоигр. Сравнение двух подходов выявляет интересную особенность, которая еще отчетливее проявляет себя, если обратить внимание на эпистемологическую проблематику исследования видеоигр через призму концепта множественных онтологий, предложенного в работе «Множественное тело: Онтология в медицинской практике» А. Мол [Мол, 2017]. Сам концепт множественных онтологий был вдохновлен работами Б. Латура [Латур, 2014], предложившего новый подход к получению социологического знания. Основные результаты и идеи Б. Латура были опубликованы им в книге «Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию» [Латур, 2014]. Особенность нарратологического и людологического методов заключается в том, что они оба производят формалистскую редукцию, то есть сводят многообразие проявлений и вариантов исследования видеоигр к одной универсальной форме-структуре. В контексте нарратологии этой формой становится текст, и все, что не подпадает под оптику рассмотрения текста, исчезает из проблемного поля нарратологии. Аналогичная ситуация происходит и с людологией, только в ее случае из поля зрения исчезает все, что не попадает в категорию интерактивности/механик. Кроме того тезис постмедиального подхода Л. Мановича [Манович, 2017] утверждает невозможность исследования какого бы то ни было медиафеномена с позиции редукции к одному типу медиации.

Критика методологии исследования видеоигр с позиций акторно-сетевой теории Б. Латура [Латур, 2014], множественных онтологий и постмедиального поворота была проведена Я. Богостом в статье «Бардак в видеоиграх» [Богост, 2015]. Я. Богост предложил рассматривать видеоигры как многофакторный феномен, сущность которого не сводится к какой бы то ни было универсальной форме. То есть суть видеоигры нельзя редуцировать ни к тексту, ни к механикам, ни к технической составляющей и т.д. В противовес этому он предложил рассматривать видеоигры на многих уровнях онтологий, которые хоть и связаны между собой, но эти связи не представляют собой иерархии или отношений более фундаментального и менее фундаментального. Это подразумевает полидискурсивный способ описания видеоигры, в котором одновременно представлено в качестве равнозначных несколько режимов описания объекта и отсутствует тенденция к

редукционизму. Данного подхода во многом придерживается и отечественный исследователь видеоигр А. Ветушинский в статье «To Play Game Studies Press The START Button» [Ветушинский, 2015].

В контексте полидискурсивного описания видеоигры нарратологический метод и в целом дискурс нарративного анализа при всем вышеуказанном остается легитимным методом исследования видеоигр и отдельных их элементов (сюжета, символической составляющей, особенностей повествовательной системы и т.д.). Он органично вписывается как один из нескольких возможных фундаментальных методов исследования данного медиафеномена в картину постмедиального поворота, полидискурсивного подхода акторно-сетевой теории и концепта множественных онтологий. Необходимо пересмотреть формалистские претензии нарративного метода на описание всей специфики видеоигры через категории текста и повествования и интегрировать данный метод в полидискурсивный аналитический инструментарий, с тем чтобы успешно описывать в видеоиграх то, что действительно органично вписывается в описание при помощи нарратологического аппарата.

Проведенное исследование статуса и места нарратологического метода анализа видеоигр в рамках постмедиальной полидискурсивной критики, показало, что нарративный анализ имеет долгую и устойчивую практику применения в качестве инструмента анализа медиафеномена видеоигры. Были выявлены преимущества нарратологического анализа видеоигр. В ходе исследования продемонстрирована методологическая ограниченность нарратологического метода, взятого в изоляции. Было определено, что в условиях постмедиального поворота и внедрения парадигмы множественности необходимо пересмотреть попытки объяснения сложного медиафеномена с позиции только одной объяснительной модели. Также критике должна подвергнуться тенденция формалистской редукции, к которой тяготеет нарратологический дискурс, объясняя всю сложность явления видеоигры через редукцию к тексту. Тем не менее, нарратологический подход к анализу видеоигр имеет неоспоримые преимущества в контексте локальных исследований отдельных элементов видеоигр и в рамках широкого полидискурсивного подхода может быть использован в дополнение к другим методикам.

Список литературы

- Барт, 2014 – *Барт Р.* Мифологии. М.: Академический проект, 2014. 351 с.
- Богост, 2015 – *Богост Я.* Бардак в видеоиграх. М.: Издательство Института Гайдара, 2015 г. 1 : Т. 25. С. 79-99.
- Ветушинский, 2015 – *Ветушинский А.* To Play Game Studies Press The START Button. М.: Издательство Института Гайдара, 2015. 1 : Т. 25. С. 41-60.
- Грау, 2013 – *Грау О.* Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. СПб : Эйдос, 2013. 56 с.

Кауя, 2007 – *Кауя Р.* Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры [Книга]. М : ОГИ, 2007. 304 с.

Кэмпбелл, 2019 – *Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой. СПб : Питер, 2019. 480 с.

Латур, 2014 – *Латур Б.* Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с.

Маклюэн, 2018 – *Маклюэн М.Г.* Понимание медиа: Внешние расширения человека. М : Кучково поле, 2018. 464 с.

Манович, 2017 – *Манович Л.* Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.

Манович, 2018 – *Манович Л.* Язык новых медиа. М : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

Мол, 2017 – *Мол А.* Множественное тело: Онтология в медицинской практике. Пермь : Гиле Пресс, 2017. 254 с.

Флюссер, 2009 – *Флюссер В.* О проецировании // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. №3/4, (9/10). 2009. С. 65-76.

Хейзинга, 2015 – *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. 416 с.

Цилински, 2019 – *Цилински З.* Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.

Юл, 2015 – *Юл Й.* Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // 2015 г. 1 : Т. 25. С. 61-78.

Aarseth, 1997 – *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 1997. 354 p.

References

Bart, 2014 – *Bart R.* Mifologii. М.: Akademicheskij proyekt, 2014. 351 s.

Bogost, 2015 – *Bogost Y.A.* Bardak v videoigrakh. М.: Izdatel'stvo Instituta Gaydara, 2015 g. 1 : Т. 25. S. 79-99.

Vetushinskiy, 2015 – *Vetushinskiy A.* Chtoby nachat' izucheniye igr, nazhmite knopku START [Zhurnal]. М.: Izdatel'stvo Instituta Gaydara, 2015. 1 : Т. 25. S. 41-60.

Grau, 2013 – *Grau O.* Emotsii i immersiya: prirodnyye elementy vizual'nykh issledovaniy. SPb : Eydos, 2013. 56 s.

Kauya, 2007 – *Kauya R.* Iгры i lyudi; Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury [Kniga]. М : OGI, 2007. 304 s.

Kempbell, 2019 – *Kempbell Dzh.* Tysyachelikiy geroy. SPb : Piter, 2019. 480 s.

Latur, 2014 – *Latur B.* Peresborka sotsial'noy: vvedeniye v akterno-setevuyu tsepochku. М.: Izd. dom Vysshey shkoly ekonomiki, 2014. 384 s.

Maklyuen, 2018 – *Maklyuen M.G.* Ponimaniye media: Vneshniye zanyatiya cheloveka [Kniga]. М : Kuchkovo pole, 2018. 464 s.

Manovich, 2017 – *Manovich L.* Teorii soft-kul'tury. Nizhniy Novgorod: Krasnaya lastochka, 2017. 208 s.

Manovich, 2018 – *Manovich L.* YAzyk novykh media. M : Ad Marginem Press, 2018. 400 s.

Mol, 2017 – *Mol A.* Mnozhestvennoye telo: Ontologiya v meditsinskoj praktike. Perm' : Gile Press, 2017. 254 s.

Flyusser, 2009 – *Flyusser V.* O proyetsirovanii // Khora. Zhurnal sovremennoy zarubezhnoy filosofii i filosofskoy komparativistiki. №3/4, (9/10). 2009. S. 65-76.

Kheyzinga, 2015 – *Kheyzinga Y.* Chelovek lyudens. Chelovek igrayushchiy. SPb: Izdatel'stvo Ivana Limbakha, 2015. 416 s.

Tsilinski, 2019 – *Tsilinski Z.* Arkheologiya media: o «glubokom vremeni» audiovizual'nykh tekhnologiy M.: Ad Magrginem Press, Muzej sovremennogo iskusstva «Garazh», 2019. 440 s.

Yul, 2015 – *Yul Y.* Rasskazyvayut li igry Istoriya? Kratkaya zametka ob igrakh i rasskazakh [Zhurnal]. Moskva : Izdatel'stvo Instituta Gaydara, 2015 g. 1 : T. 25. S. 61-78.

Aarseth, 1997 – *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 1997. 354 p.